



Andalucía
se mueve con Europa



Guía Didáctica



Andalucía **Acoge**



JUNTA DE ANDALUCÍA
CONSEJERÍA DE JUSTICIA E INTERIOR
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN



UNION EUROPEA
Fondo Social Europeo



GUIA DIDÁCTICA

INDICE

	Página
Presentación	1
Introducción teórica del videojuego	3
Objetivo general	4
Contenidos	5
Orientaciones metodológicas	5
Mundo 1.- “Enrédate en el mundo”. Interdependencia	
1.- Ficha Técnica	8
2.- Manual de instrucciones	9
2.1 Desarrollo del juego	9
2.2 Cuestionario Final	12
2.3 Glosario Específico	13
Mundo 2.- “La fábrica de personas”. Actitudes discriminatorias	
1.- Ficha Técnica	15
2.- Manual de instrucciones	16
2.1 Desarrollo del juego	16
2.2 Cuestionario Final	20
2.3 Glosario Específico	21
Mundo 3.- “Conoce tu barrio”. Movimientos migratorios	
1.- Ficha Técnica	24
2.- Manual de instrucciones	25
2.1 Desarrollo del juego	25
2.2 Cuestionario Final	30
2.3 Glosario Específico	31
Mundo 4.- “Participemos en la fiesta”. Resolución de conflictos	
1.- Ficha Técnica	
2.- Manual de instrucciones	34
2.1 Desarrollo del juego	35
2.2 Cuestionario Final	35
2.3 Glosario Específico	40
	41
Mundo 5.- “El concurso de fotografía”. Diversidad	
1.- Ficha Técnica	43
2.- Manual de instrucciones	44
2.1 Desarrollo del juego	44
2.2 Cuestionario Final	48
2.3 Glosario Específico	49
Glosario General	50
Bibliografía	55
Enlaces web consultados	57



PRESENTACIÓN

Nuestra sociedad actual es cada vez más diversa social y culturalmente, derivado en gran medida del hecho migratorio. En los últimos años han surgido nuevas necesidades de gestión de la diversidad en todos los ámbitos sociales y en el contexto educativo en particular, ocasionadas por una creciente diversidad en las aulas. La administración pública andaluza, consciente de ello, trata de abordar y responder a las nuevas demandas para conseguir una sociedad integrada y cohesionada en general, así como gestionar la educación formal y no formal desde una perspectiva intercultural, favoreciendo el intercambio de valores sociales y culturales entre la comunidad escolar andaluza. Para ello, es necesaria de dotarla de herramientas novedosas acordes con una realidad social cambiante

El videojuego educativo que presentamos ha sido promovido y financiado por la Dirección General de Coordinación de Políticas Migratorias de la Consejería de Justicia e Interior, y cofinanciado por el Programa Operativo del Fondo Social Europeo para Andalucía 2007-2013. La Dirección General de Coordinación de Políticas Migratorias de la Consejería de Justicia e Interior tiene entre sus competencias las funciones de impulso y coordinación de las políticas públicas de las distintas consejerías en atención a las consecuencias sociales de la realidad migratoria, así como el fomento de la convivencia social, cultural y religiosa de todas las personas en Andalucía, respetando su diversidad y favoreciendo las relaciones interculturales, con pleno respeto a los valores y principios constitucionales.

La sensibilización social se constituye como área de acción fundamental para desarrollar en la población actitudes favorables hacia el hecho migratorio. Por medio de ella, se pretende prevenir y eliminar conductas y actitudes racistas o xenófobas, favorecer el conocimiento mutuo y la toma de conciencia de valores culturales que ayuden a la integración social de las personas inmigrantes, así como contribuir a mejorar el conocimiento de la realidad migratoria por parte de la sociedad en general y de los profesionales que trabajan con este colectivo o que contribuyen a la gestación de opiniones y actitudes. El centro educativo es un espacio privilegiado para la interacción entre personas de diferentes procedencias y culturas y por ende para la realización de estas acciones de sensibilización.

Este proyecto se ha llevado a cabo en estrecha colaboración y coordinación con la Consejería de Educación, a través de la Dirección General de Participación y Equidad, que tiene entre sus competencias la programación y ejecución de las acciones que potencien el ejercicio de la equidad en la escuela, en cumplimiento de lo dispuesto en la Ley 17/2007, de 10 de diciembre, en la Ley 9/1999, de 18 de noviembre, de Solidaridad en la Educación, y en las disposiciones que las desarrollan.

“DIVERSIMUNDO” es fruto también de la colaboración entre la Administración Pública y el tercer sector, a través de la Federación Andalucía Acoge, desarrolladora del producto. El objetivo general de Andalucía Acoge es favorecer la inclusión de la población de origen extranjero en la sociedad de recepción y la promoción de la Interculturalidad, entendida esta como la relación positiva de comunicación entre personas con diferentes orígenes culturales que comparten un mismo marco geográfico. La Federación Andalucía Acoge dispone de una amplia experiencia en actuaciones desarrolladas tanto desde la educación formal como no formal, partiendo de la importancia del centro educativo como uno de los agentes principales de



socialización. La larga trayectoria y el trabajo directo en toda Andalucía y Melilla garantiza que esta herramienta educativa se base en las necesidades reales, actuales y cambiantes que plantea la convivencia en la escuela.

Por otro lado, nuestros centros educativos incorporan las tecnologías de la información, constituidas como imprescindibles en la sociedad digital en la que vivimos y una herramienta fundamental para el proceso de aprendizaje. La combinación del uso de los recursos electrónicos y el juego, materializados a través de videojuegos, facilita el desarrollo de los valores que queremos transmitir a la población escolar, así como una mayor sensibilización entre la comunidad escolar hacia la gestión de la diversidad desde una perspectiva intercultural y de igualdad, utilizando un recurso educativo digital como es el videojuego.

El videojuego DIVERSIMUNDO que a continuación presentamos va dirigido al alumnado de 5º y 6º de primaria, con edades comprendidas entre 10 y 12 años. Tenemos el convencimiento y la ilusión de que este videojuego será una fuente de riqueza y de oportunidades, así como un recurso educativo muy útil que ayudará no sólo al alumnado sino también al profesorado, sus familia y asesorías educativas y sociales a impregnarse de los valores positivos del intercambio cultural, así como hacer de los nuestros centros educativos lugares de interculturalidad e inclusión.

Este videojuego ha sido adaptado para que niños y niñas con discapacidad auditiva puedan acceder a una herramienta tan pedagógica como la que ofrece DIVERSIMUNDO. La Administración Pública Andaluza tiene la responsabilidad y el deber de llegar a colectivos con necesidades (y capacidades) educativas especiales. La Asociación Cultural de Integración Sordo-Oyente (ACISO), que tiene como objetivo principal lograr la integración y la equidad de las personas con discapacidad auditiva en el ámbito educativo, cultural y social, a través de la enseñanza de la lengua de signos y el fomento de la cultura de las personas sordas, ha llevado a cabo la traducción del videojuego a la lengua de signos española. La traducción de un videojuego educativo a esta lengua, es un trabajo pionero en Andalucía.



INTRODUCCIÓN TEÓRICA DEL VIDEOJUEGO

Aunque hay diferentes opiniones en lo que a su origen respecta, los primeros videojuegos comenzaron su andadura en los años 40 y 50, siendo en los años 60 cuando más se desarrollaron y perfeccionaron. Desde entonces, la industria del videojuego no ha parado de crecer y renovarse hasta nuestros días.

En un principio, surgieron como algo meramente lúdico, ya que su objetivo era fundamentalmente entretener. Pero en los últimos años, su abanico de posibilidades se ha ido ampliando, ofertándose hoy en día una gran variedad de videojuegos con aplicación en todos los ámbitos de la sociedad.

Dentro de los diferentes tipos de videojuegos que existen, el videojuego educativo brinda al alumnado una nueva forma de aprendizaje y conocimiento. Numerosos estudios demuestran que los niños y las niñas que tienen acceso a videojuegos educativos aprenden con mayor rapidez que los que no tienen esta oportunidad, ya que al combinarse diversión, creatividad y contenido educativo (ya sea en valores o en otras materias), se hace mucho más dinámico y rápido el proceso de asimilación y comprensión, tanto de datos como de situaciones.

Ya en el mundo educativo, existen diferentes opiniones del equipo educativo con respecto a la utilización de videojuegos dentro del aula. Algunas reticencias que despierta la utilización de estos medios son:

- Hacer de la educación algo meramente “divertido”
- “Antídoto” de la creatividad y la inventiva
- Anulación de la capacidad de razonar y reflexionar

Estas razones hacen que este proyecto se plantee no sólo como algo lúdico, sino como un medio más para educar a los y las menores en unos principios vitales que después les aportarán beneficios en su vida cotidiana y en su entorno. De la misma manera, esta actividad-proyecto puede servir como herramienta tanto para la resolución de problemas complejos, como para la comprensión de hechos reales y cotidianos, tales como: la superación del etnocentrismo educativo, la formación hacia una verdadera “ciudadanía” intercultural en el marco de una cultura de acogida, el conocimiento mutuo, la valoración de la diversidad cultural y, en definitiva, la reflexión sobre nuestras conductas y las repercusiones que tienen en el resto de la sociedad.

Sabemos que en el desarrollo del currículo y más concretamente en el ámbito de las competencias básicas, son necesarios recursos metodológicos y didácticos para integrar los aprendizajes y ponerlos en relación con los distintos tipos de contenidos. Pues bien, el Proyecto Diversimundo responde directamente al desarrollo de al menos, dos de las ocho competencias básicas establecidas en la LOE (Ley Orgánica de Educación). Por una parte da respuesta a la Competencia 4: **Tratamiento de la información y competencia digital** relativa a esas “...habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información y transformarla en conocimiento”. Y, por otra, a la Competencia 5: **Social y Ciudadana**: encaminada a “...conocerse y valorarse, saber comunicarse en diferentes contextos, expresar las ideas propias y escuchar las ajenas, comprendiendo los diferentes puntos de vista y valorando tanto los intereses individuales como los de un grupo, en definitiva, habilidades para participar activa y plenamente en la vida cívica”.



Esta es la razón por la que el presente proyecto es también un recurso válido y útil para “animar” de otra manera menos usual, el proceso de aprendizaje.

Respecto a los contenidos de Diversimundo, al margen de los específicos de cada uno de los mundos, se podrán abordar también de forma transversal los siguientes temas:

- Procesos migratorios.
- Igualdad de derechos y obligaciones.
- Igualdad de trato y de oportunidades.
- Perspectiva de género.
- Respeto y el derecho a la diferencia.
- Integración como proceso bidireccional.
- Diversidad como enriquecimiento social.
- Gestión de la diversidad.

Por todo ello, el videojuego que se presenta a continuación, puede llegar a ser una herramienta muy valiosa para la transmisión de valores basados en escenarios cercanos a la realidad, donde el alumnado tiene que aprender nuevas formas de intervenir para seguir avanzando por los diferentes mundos.

A través de este proyecto queremos aportar un conjunto de ejemplos prácticos, tanto de conceptos, como de realidades y hechos que de otra manera sería muy difícil mostrar al alumnado, pero que a su vez, forman parte de su cotidianeidad y de su día a día.

Para garantizar la accesibilidad de Diversimundo a las personas con discapacidad auditiva, ya sea alumnado, profesorado y/o familia, se presentan videos con la traducción a la Lengua de Signo Española.

Por consiguiente Diversimundo, es un videojuego educativo, “**Point and Click**”, que supone un recurso para el profesorado y agentes educativos y que puede facilitar al alumnado conocimientos, valores y habilidades con una metodología activa, lúdica y precisamente por ello, más formativa.

Para aprovechar al máximo estas herramientas se necesita contar con un profesorado comprometido que se plantee nuevos retos en la enseñanza, y que en ocasiones vaya incluso más allá del currículo académico establecido inicialmente.

OBJETIVO GENERAL

Ofrecer herramientas y claves de sensibilización para la gestión de la diversidad, con el fin de capacitar para una convivencia positiva, percibiendo la diversidad en su más amplio sentido (cultural, social, étnica, sexual, etc.) y como fuente de enriquecimiento mutuo.



CONTENIDOS

Diversimundo está formado por 5 mundos diferentes. Cada uno de ellos gira en torno a un tema específico, trabajando a su vez una serie de contenidos de forma transversal. Se profundiza en una temática y en unos conceptos concretos, todos ellos relacionados con la gestión y el respeto a la diversidad.

	MUNDO 1	MUNDO 2	MUNDO 3	MUNDO 4	MUNDO 5
DENOMINACIÓN	Enrédate en el mundo	La fábrica de personas	Conoce tu barrio	Participemos en la fiesta	El concurso de fotografía
CONCEPTOS BÁSICOS	Interdependencia, consumo, desarrollo económico, desarrollo social, estereotipos.	Actitudes discriminatorias, prejuicio, empatía, tolerancia activa, inclusión.	Movimientos migratorios, aculturación, diversidad cultural.	Resolución de conflictos, mediación social, intercultural, comunicación.	Gestión de la diversidad, valor de la diferencia, convivencia.
DISTRIBUCIÓN HORA DE CLASE	CADA MUNDO SE REALIZA EN UNA HORA DE CLASE: 10 minutos explicación del profesorado 30 minutos realización juego 4 minutos realización cuestionario final 1 Test de satisfacción 5 minutos minijuegos 10 minutos conclusiones				

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Desde la metodología constructivista, se propicia que el alumnado aprenda a partir de experiencias y conocimientos previos. En este videojuego educativo, en primer lugar el aprendizaje se realiza de forma individual y tras terminar el juego del mundo, se comparte con el resto de la clase y se afianza de manera colectiva.

Estamos convencidos que la presentación de situaciones cercanas a la vida en formato de videojuego, facilita que los valores y actitudes sean incorporados por el alumnado para su aplicación dentro de la vida cotidiana.

Es importante que el profesorado conozca en profundidad la guía didáctica y las temáticas trabajadas, ampliando conocimientos a través del glosario específico de cada uno de los mundos y de las referencias bibliográficas que se facilitan. Las palabras que aparecen en **otro color** en el desarrollo de los mundos, son las que están en el glosario específico y servirán para desarrollar las competencias lingüísticas.

La dinámica metodológica a seguir es siempre la misma en los diferentes mundos. A lo largo del juego, aparecerán pistas y mensajes para seguir avanzando. En la descripción de cada uno de los mundos se desarrollan preguntas sobre el tema que se trabaja con respuestas de tres opciones. En el caso que la respuesta elegida sea incorrecta, el/la participante debe pinchar en el objeto señalado y comienza de nuevo a contestar por la primera pregunta.



La duración estimada de cada sesión es de **una hora para cada mundo**. Las sesiones pueden distribuirse a lo largo de todo el año y es recomendable que la temática tratada pueda seguir trabajándose en el aula, es decir, incardinada dentro del área curricular más acorde, como indicamos en cada ficha relativa a cada mundo. La elección del mundo a jugar dependerá de la temática que quiera trabajar el profesorado. **No es necesario seguir el orden numérico de los mundos.**

El desarrollo de cada sesión puede responder al siguiente esquema que incluye las diferentes fases de secuenciación:

- Presentación de la temática sobre la que trata cada mundo y breve explicación, a cargo del profesorado.
- Superación del mundo de forma individual.
- Breve cuestionario de cinco preguntas con tres opciones, que recoge los principales conceptos que se han visto y trabajado durante el juego.
- Test de satisfacción. Hay un test de satisfacción para cada perfil usuario o usuaria (profesorado, familia y alumnado) y consiste en una breve valoración del mundo al que se ha jugado.
- Minijuego: Juego de habilidad y destreza para igualar los ritmos del alumnado antes de las conclusiones finales, de modo que los alumnos y alumnas que hayan completado el juego y el cuestionario esperen a quienes aún no lo han hecho con esta actividad lúdica. Para poder jugar al minijuego es imprescindible haber superado el mundo, el cuestionario final y el test de satisfacción.
- Debate grupal dinamizado por el profesorado y recopilación de conclusiones.
- Experiencias de la vida cotidiana, por ejemplo: vivencias personales, iniciativas grupales, noticias de prensa, anécdotas, entre otros. Todas ellas pueden ser compartidas con el grupo-clase en una sesión posterior.

Con el fin de facilitar al profesorado el desarrollo de la actividad ofrecemos para cada mundo una ficha técnica seguida de un manual de instrucciones.

1.- **Ficha Técnica** con los siguientes apartados:

Nombre del mundo	Cada mundo tiene un nombre relacionado con una temática
Objetivo general y específicos	Lo que se pretende alcanzar por parte del alumnado a la finalización de cada mundo.
Orientaciones pedagógicas	Para apoyar y guiar al equipo docente y a la familia en el desarrollo de cada mundo. Incluye: Contenidos específicos de cada mundo. Valores a trabajar Ámbito curricular
Minijuego	Juego de habilidad y destreza.
Conclusiones	Valoración de resultados y el aprendizaje que ha de afianzarse por parte del alumnado una vez completado cada mundo.



2.- Manual de Instrucciones con los siguientes apartados:

▪ 2.1 Desarrollo del juego

- **Introducción del mundo.** En el comienzo de cada mundo aparece en forma de cómic una introducción del juego. Es una información no animada que explica visualmente lo que va a acontecer en el desarrollo del juego y que aparece explicada en el texto de cada mundo.
- **Guión del mundo.** Es lo que ocurre durante toda la ejecución del juego en sí, los pasos que tiene que ir realizando el alumnado para avanzar y poder llegar al final. En este texto aparecen las soluciones a todas las cuestiones (tipo test, adivinanzas, etc.) para que el profesorado intervenga cuando lo crea oportuno y pueda enfatizar aquellos aspectos que vea más relevantes para el grupo.

- **2.2 Cuestionario Final.** Es un breve cuestionario de cinco preguntas con tres opciones que recoge los principales conceptos que se han trabajado durante el juego.

- **2.3 Glosario Específico.** En cada mundo hay un listado de términos que aparece en la introducción y guión del juego señalados en otro color.

Este esquema se amplía de forma exhaustiva más adelante, a la hora de desarrollar cada mundo.

1.- Ficha Técnica Mundo 1

Nombre	Mundo 1.- "Enrédate en el mundo" Interdependencia
Objetivos	<u>Objetivo general</u> Conocer la relación de interdependencia de unos países con otros, su evolución conjunta, y a la vez el su desigual crecimiento económico y social. <u>Objetivos específicos</u> - Descubrir las interrelaciones que existen entre diferentes países a nivel socioeconómico. - Conocer el origen de los productos que consumimos en España en la actualidad, así como las materias primas con las que están elaborados. - Tomar conciencia de las causas del desigual desarrollo humano y económico de los distintos países. - Eliminar estereotipos asociados a los países empobrecidos.
Orientaciones pedagógicas	Contenidos: - Interdependencia entre países. Globalización - El consumo y el origen de los productos y recursos - El desigual desarrollo económico y social entre países - Estereotipos asociados a países empobrecidos. Ámbito curricular: Competencia 1.- Comunicación Lingüística Competencia 2.- Conocimiento e interacción con el mundo físico Valores a trabajar: Iniciativa propia Autonomía Actividad Perseverancia y constancia Esfuerzo y competencia Establecimiento y seguimiento de criterios Confianza en sí mismo
Minijuego	Consiste en eliminar los elementos que aparecen en la parte superior de la pantalla. Para ello, hay que lanzar los objetos e intentar unir tres o más elementos iguales para que vayan desapareciendo las filas.
Conclusiones.	La interdependencia entre países es una realidad y una necesidad. Numerosos aspectos económicos, tecnológicos, sociales y culturales son compartidos por distintos países y continentes. Casi todas las materias primas que utilizamos en nuestro país son procedentes de otros países y muchos productos que utilizamos son fabricados por otras personas en diversos lugares del mundo. Todos los países son dependientes entre sí en distintos grados y en distintas áreas como la cultura, el comercio, la tecnología, las comunicaciones y la migración, entre otras. La interdependencia entre países no está basada en relaciones de igualdad.

2.- Manual de Instrucciones

2.1 Desarrollo del juego

Introducción del mundo

Hoy es el primer día de curso. Están todos los alumnos y alumnas, en la puerta del colegio esperando para comenzar el nuevo curso. Reckly, el protagonista, está en la puerta con el resto de sus amigos y amigas charlando sobre lo que han hecho en las vacaciones y de pronto, muestra un especial interés por la ropa de Flad. Le gusta mucho sus pantalones vaqueros, la gorra y la llamativa camiseta porque es muy original. Mira la etiqueta de la camiseta observa que están todas fabricadas con algodón.

Reckly se marcha a una tienda de ropa en busca de las prendas y comienza a hablar con la vendedora que trabaja allí. Esta le enseña toda la ropa que tiene en la tienda y ve que está la camiseta, la gorra y los vaqueros que tanto le gustó de su amigo. La vendedora le explica que esa ropa está fabricada en Marruecos con algodón procedente de Egipto.

Reckly quiere una camiseta, una gorra y unos pantalones vaqueros igual que los de su amigo, y para conseguirlo tiene que realizar diferentes pruebas.

Guión del mundo

Aparece en un mercado al aire libre donde se puede comprar: frutas, ropa, música, antigüedades, pescados, etc.

Hay que ir pinchando por el mercado hasta que pincha en un loro y sale un mensaje: "Para conseguir la mitad de la camiseta necesitas conocer dónde se ha fabricado. Esta respuesta se encuentra en un lugar secreto".

Hay que ir hasta el baúl que está en la tienda de antigüedades, tiene una cerradura y necesita la llave. No se puede hacer nada hasta que no tengamos la llave. La llave que nos interesa es la que está en la jaula del loro y no nos deja cogerla porque da picotazos con lo cual, tenemos que conseguir que el loro abandone su jaula para poder alcanzar la llave que abrirá el baúl. Un personaje que se encuentra en el mercado, tiene cerca una pelota. Se pincha en la pelota y esta rueda hasta el personaje que le da una patada y sale disparada hacia la jaula del loro. La jaula se mueve y cae la llave al suelo. Pinchamos en la llave y Reckly se dirige al baúl donde por fin descubre el mensaje secreto: "la mayoría de las prendas de vestir que se compran en España se fabrican en países como Marruecos, China o Vietnam, debido a que en estos países su producción es más barata".

Ya ha conseguido la mitad de la camiseta, ahora tiene que conseguir la otra mitad.

Sale un mensaje: "¿quieres escuchar las noticias?", hay que pinchar en la radio y después en la antena para sintonizar la emisora favorita. Sale un mensaje: "Para

conseguir la otra mitad de la camiseta necesitas conocer de qué está fabricada. Esta respuesta se encuentra escondida en un lugar muy florido”.

Hay macetas con flores mustias que necesitan agua, pincha en la nube, llueve y llena el cubo que tiene la vaca. Hay que pinchar el cubo lleno de agua antes que se lo beba la vaca. Después se pincha en la maceta y las flores florecen. Sale un mensaje: “Esta camiseta está fabricada en algodón, que es la planta textil de fibra suave más importante del mundo. El algodón egipcio es conocido por su buena calidad”.

Ya ha conseguido la otra mitad de la camiseta. A partir de este momento ya tiene la camiseta completa.

Hay que pinchar en la tienda de música que está en el mercado y el vendedor lleva una gorra igual que la de su amigo. Cuando pincha en el vendedor, sale un mensaje: “Si quieres mi gorra antes debes de contestar unas preguntas sobre música. Enciende el Jukebox y empezamos el juego”. Pincha en el **Jukebox** que está en la puerta de la tienda y sale un mensaje para que comience a responder una serie de preguntas sobre diferentes estilos musicales:

Flamenco

El flamenco es un estilo de música y baile que lo podemos ver en:

- a. Solamente en Andalucía porque es el lugar de origen
- b. En Andalucía y el norte de Marruecos
- c. En muchas partes del mundo

¿Dónde hay más academias de flamenco?

- a. Japón
- b. España
- c. Estados Unidos

El flamenco es un estilo musical que inspira a artistas de otros países como

- a. Alike
- b. Hakim
- c. Shakira

Hip hop

¿Dónde nació el Hip hop?

- a. En Londres, Inglaterra
- b. En New York, EEUU
- c. En Berlín, Alemania

¿Dónde tiene las raíces el Hip hop?

- a. En la música americana
- b. En la música latinoamericana
- c. En la música afroamericana

¿En qué década surgió este estilo musical?

- a. 90
- b. 80
- c. 70

Reggaetón

¿Cuál fue el lugar donde nace este estilo musical?

- a. Panamá, Puerto Rico y Jamaica
- b. Colombia, Venezuela y España
- c. Argentina, México y Brasil

¿Qué mezcla de estilos musicales tiene el Reggaetón?

- a. Flamenco + hip hop
- b. Reggae + hip hop
- c. Rap + Reggae

¿Cuándo nació el Reggaetón?

- a. Mediados de los 80
- b. Finales de los 90
- c. Principio del 2000

Una vez que ha contestado correctamente todas las preguntas ya se obtiene la gorra.

Reckly se tiene que dirigir a la tienda vaquera. En la puerta hay una caja fuerte, pero para poder abrir la caja fuerte necesitamos una llave. Esta llave la tiene colgada del cuello el gato que se encuentra junto a su dueño. Necesitamos que el gato se distraiga para poder coger la llave. Para ello tenemos que ir a la pescadería, pinchar un pescado, pinchar en el plato del gato. El gato se levanta a comer y entonces podemos coger la llave. Volvemos a la caja fuerte, pero ahora necesitamos la clave para poder abrirla. La clave correcta es JEANS. Una vez que está correcta la clave ya consigue los pantalones vaqueros.

Sale un mensaje: "Originalmente era una prenda de trabajo, sobre todo para los marineros por su resistencia y capacidad de trabajar estando mojados. En Francia es conocido como Gene, que es Génova en francés, donde se utilizaron los primeros pantalones vaqueros, de ahí pasó a denominarse en Inglaterra "jene" y "jean". Pero esta prenda no comenzó a desarrollarse hasta 1972 en Estados Unidos gracias a Levi Strauss un comerciante de San Francisco, de ahí la conocida marca de pantalones vaqueros."

Fin...

2.2 Cuestionario Final

Señala la respuesta correcta:

1-Todas las prendas de vestir que encontramos en un país están fabricadas sólo con materiales propios de dicho país:

- Siempre
- A veces
- Casi nunca

2- La falda es una prenda que usan exclusivamente las mujeres

- Es cierto, ya que no hay ningún lugar en el mundo donde los hombres usen falda.
- No es cierto, debido a que en algunos países y regiones la falda forma parte del vestuario masculino.
- Sí, sólo a las mujeres les gusta usar falda.

3- Los trabajadores y las trabajadoras de las empresas españolas ubicadas en otros países perciben el mismo sueldo que el personal empleado de la misma empresa situada en España:

- Casi nunca
- Nunca
- Siempre

4.- Durante siglos el desplazamiento de personas de unos países a otros ha influido en el progreso y mejora del país.

- Nunca
- En algunos países sí, aunque en otros no influye
- Siempre

5- El dinero que envían las personas inmigrantes a sus países de origen ayuda al desarrollo económico y social de dichos países.

- Nunca
- Sí, es una forma de que las personas inmigrantes contribuyan tanto al desarrollo de sus países de origen como, al del país donde trabajan.
- Que las personas inmigrantes envíen dinero a sus países de origen perjudica a los países donde viven.

2.3 Glosario Específico

Interdependencia

El término interdependencia permite designar la dependencia recíproca que existe entre dos cuestiones, variables, personas, países...

El mundo es concebido como un sistema, afectando lo que ocurre en una parte del mundo a los demás países.

Todos los países (estado-naciones) son dependientes en diferentes grados, en cada una de las siguientes áreas: comercio, tecnología, comunicaciones, migración, medio ambiente, conflictos, entre otras cuestiones. En el contexto de globalización, los países están obligados a mantener relaciones de interdependencia.

La interdependencia económica es una consecuencia de la especialización y no es rígida, porque las organizaciones, los individuos y las naciones pueden cambiar su producción desde un conjunto de productos a otro. La interdependencia económica no está basada en relaciones de igualdad entre países.

Materia Prima

Es la materia extraída de la naturaleza y que se transforma para elaborar materiales que más tarde se convertirán en bienes de consumo.

Desarrollo humano y económico

El desarrollo humano es el proceso de ampliación de las opciones y capacidades de las personas, que se concreta en una mejora de la esperanza de vida, la salud, la educación y el acceso a los recursos necesarios para un nivel de vida digno. Anualmente el PNUD (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo) publica los informes del Índice de Desarrollo Humano (IDH) y se han convertido en una referencia estadística fundamental del enfoque del desarrollo humano.

El desarrollo económico se puede definir como la capacidad de países o regiones para crear riqueza a fin de promover y mantener la prosperidad o bienestar económico y social de sus habitantes, en un determinado período.

Globalización

Es un proceso económico, tecnológico, social y cultural a gran escala, que consiste en la creciente comunicación e interdependencia entre los distintos países del mundo unificando sus mercados, sociedades y culturas, a través de una serie de transformaciones sociales, económicas y políticas que les dan un carácter global.

La globalización es a menudo identificada como un proceso dinámico producido principalmente por las sociedades que viven bajo el capitalismo democrático o la democracia liberal y que han abierto sus puertas a la revolución informática, plegando a un nivel considerable de liberalización y democratización en su cultura política, en su ordenamiento jurídico y económico nacional, y en sus relaciones internacionales.

Jukebox

Es conocida en castellano como Gramola o Rocola, es un dispositivo parcialmente automatizado que reproduce música.

Flamenco

Aunque no se conoce con certeza el origen del flamenco, existen muchas fuentes que se inclinan por la mezcla de la música mozárabe con la llegada de las personas gitanas

procedentes de la India. En lo que sí parecen coincidir todas las fuentes es que su origen es en tierras andaluzas. El flamenco tal y como lo conocemos hoy en día data del siglo XVIII.

Alika

Es una cantante uruguaya argentina. Empezó su carrera dentro del género del hip-hop y posteriormente se fue alejando del mismo, se independizó y se acercó al reggae y la cultura rastafari.

Hakim

Nacido en Casablanca, es cantante y compositor hispano-marroquí. Su música podría definirse como una mezcla ecléctica de pop, flamenco y música tradicional árabe.

Shakira

Es colombiana hija de padre estadounidense de origen libanés y madre colombiana de ascendencia catalana e italiana. Es una cantautora, compositora, productora discográfica y bailarina del género pop rock latino en español e inglés.

Hip hop

Es un movimiento artístico que surgió en Estados Unidos a finales de los años 1960 en las comunidades afroamericanas y latinoamericanas de barrios populares neoyorquinos como Bronx, Queens y Brooklyn. La música hip hop o rap es un género musical que se desarrolló como parte de la cultura hip hop, y se define por cuatro elementos estilísticos. El término rap suele utilizarse como sinónimo de hip hop, si bien hip hop también hace referencia a las prácticas de toda esta subcultura.

Reggaetón

El reggaetón (también conocido como reguetón) es un género musical procedente del reggae con influencias del hip hop, que se desarrolló por primera vez en Latinoamérica hacia mediados y finales de los años 1980 para consolidarse a principios de los años 1990.

El reggaetón está teniendo gran influencia en la cultura musical juvenil, siendo uno de los estilos más escuchados en estas edades. La mayoría de las letras que componen sus canciones tienen una fuerte carga sexista y la consecuencia que esto ocasiona si no se realiza una crítica constructiva con el alumnado.

1.- Ficha Técnica Mundo 2

Nombre	Mundo 2.- "La fábrica de personas" Actitudes discriminatorias
Objetivos	<u>Objetivo general</u> Reconocer y combatir la discriminación como un hecho injusto y contrario a la Ley por atentar contra los derechos fundamentales de las personas, y ser conscientes que puede sucedernos en cualquier momento de nuestra vida y en muchos ámbitos o circunstancias. A su vez, fomentar la visión de la diversidad como algo positivo y que enriquece a todas las personas. <u>Objetivos específicos</u> - Fomentar la visión de la diversidad como algo positivo y enriquecedor. - Descubrir que la discriminación podemos sufrirla todas la personas en cualquier ámbito y momento de nuestra vida y que debemos rebelarnos ante ella. - Desarrollar y fomentar una actitud empática en el alumnado. - Conocer posibles consecuencias derivadas de las actitudes discriminatorias.
Orientaciones pedagógicas	Contenidos: - Actitudes discriminatorias. Prejuicios y estereotipos. - Tolerancia activa. Inclusión - Discriminación. Tipos de discriminación y sus consecuencias. - Respeto y empatía. Ámbito curricular: Competencia.7.- Aprender a Aprender Competencia.8.- Autonomía e iniciativa personal Valores a trabajar: Iniciativa propia Amistad, amor y fraternidad Educación para la paz Responsabilidad personal y social Iniciativa
Minijuego	Consiste en meter la o las bolitas dentro de la zona sombreada, para ello hay girar el recuadro hacia la derecha e izquierda.
Conclusiones	La discriminación adquiere diversas formas y se constituye en un problema que tiene graves consecuencias para nuestra sociedad. Debido a que dificulta el pleno desarrollo y la cohesión de la sociedad, acentúa las tensiones sociales y ocasiona situaciones de desigualdad que atentan contra los derechos fundamentales de las personas. Debemos potenciar el valor de la diversidad y el fomento de la igualdad como mecanismos de lucha contra las diversas formas de discriminación existentes.

2.- Manual de Instrucciones

2.1 Desarrollo del juego

Introducción del juego

Reckly está en la parada de autobús junto con sus compañeros y compañeras de clase. Llega el autobús y cuando sube observa que están sentados por grupos, es decir, están sentados los que son del mismo color, los que tienen parecidos físicos, etc., y están hablando con normalidad. Por el contrario, en el lado izquierdo del autobús, hay dos compañeros que están sentados solos, de **origen cultural** diferente, tristes, sin hablar con nadie.

A todos y todas les sorprende esta forma de sentarse en el autobús y Reckly muy sorprendido, se sienta en el autobús, se queda dormido y sueña: "Esto hay que solucionarlo, esto hay que solucionarlo".

Guión del juego

Aparece una fábrica de producción de personas que está dividida en dos partes:

- A. Primera parte:

Se fabrican personas estereotipadas, todas las personas son iguales. Personas etiquetadas según su: edad (mayor, joven), por sus creencias religiosas (cristiana, musulmán, judía,...), orientación sexual, su origen cultural, su **etnia**, por su aspecto físico (personas altas, bajas, delgadas, obesas, con pecas, gafas...), por su manera de vestir (informal, formal), por alguna **discapacidad** física o sensorial (personas ciegas o con otra discapacidad).

- B. Segunda parte:

Se fabrican personas no estereotipadas, todas las personas son diferentes: fabrica personas sin ningún tipo de etiquetas, son personas diversas y que se relacionan en igualdad de condiciones, no existiendo discriminación alguna entre las mismas.

A. Primera parte: Producción de personas estereotipadas:

En esta fase nuestro protagonista tendrá que parar la producción. Para ello necesita pulsar los botones que aparecen numerados por la fábrica.

Para poder verter los antídotos en la cubeta, tiene que pulsar en primer lugar los botones 1, 2 y 3. Para ello, tiene que poner la combinación correcta en las manivelas, poner hacia abajo el color de cada una. Cuando esto ocurre ya se pueden pulsar los botones y se vierten los antídotos a la olla:

- Botón 1: La sustancia es "Cada persona tiene derecho a elegir su religión, no hay mejores ni peores, y cada religión aporta riqueza de conocimientos a la sociedad".

- Botón 2: La sustancia es "Las personas mayores tienen mucho que aportar a nuestra sociedad. Construyamos una sociedad para todas las edades".
- Botón 3: La sustancia es "Las personas no deben ser discriminadas por tener una **orientación sexual** diferente a la mayoría".

Los botones 4, 5 y 6 se encuentran en una caja en el suelo, está muy sucia y rodeada con una tela de araña. Reckly debe llegar a los botones pero le da miedo porque hay una araña. Para que la araña se marche, hay que tapar el agujero con la piedra para que no pueda entrar el insecto en el hueco. Ahora, la araña se acerca para coger su presa y se marcha a otra parte, dejando vía libre para poder pulsar los botones. Pulsa los botones y salen los antídotos siguientes:

- Botón 4: La sustancia es "Que en la sociedad exista **diversidad cultural** es una fuente de riqueza y desarrollo para la cultura y sociedad del país".
- Botón 5: La sustancia es "El color de piel, la forma de los ojos o su pelo nunca debe ser motivo de discriminación, todas las personas somos diferentes y estas diferencias no deben ser juzgadas".
- Botón 6: La sustancia es "La apariencia física de una persona es algo superficial, una persona es algo más que su aspecto".

Ya solo nos queda encontrar los botones 7 y 8. Estos botones se encuentran a la vista, pero se pueden abrir tan fácilmente porque los tapa un cristal con tornillos. Cerca hay dos herramientas una llave inglesa y un alicate. Hay que pulsar la llave inglesa y pinchar en cada tornillo para que se abra la tapa. Una vez abierta, ya podemos pulsar en el botón 7 y 8 y los antídotos son los siguientes:

- Botón 7: La sustancia es "Sabido vestir correctamente en cada momento y situación, toda persona puede tener un estilo propio"
- Botón 8: La sustancia es "Las personas con discapacidad pueden vivir de forma independiente y participar plenamente en todos los aspectos de la vida"

Sale un mensaje: Hemos logrado parar la producción de personas estereotipadas. Ahora podremos pasar a la siguiente sala.

Aparece un mensaje: "para fabricar personas no estereotipadas es necesario aprender más"

1. Señala cuál de las siguientes afirmaciones acerca de las personas mayores es la correcta:
 - a. Las personas mayores por lo general pierden capacidades y se encargan básicamente del cuidado de nietos y nietas.
 - b. Las personas mayores tienen capacidades plenas y pueden participar activamente en todos los ámbitos de nuestra sociedad.
 - c. Nada de lo anterior es correcto.
2. ¿Una persona con discapacidad puede ser discriminada?
 - a. Sí, siempre y sólo por el hecho de tener **minusvalía**.
 - b. Sí, además puede ser discriminada por varios motivos.
 - c. No, aunque sí pueden sufrirla las personas que la acompañan.

3. Señala cuál de las siguientes afirmaciones es verdadera:
 - a. Las personas que vienen de otros países tienen que ser igual en todo a nosotros y nosotras.
 - b. Todas las personas que viven en un país son iguales físicamente.
 - c. Las personas de origen extranjero, sean del origen que sean, nos aportan enriquecimiento cultural, diversidad y contribuyen a frenar el envejecimiento de la población.
4. ¿Cómo se puede terminar con la discriminación?
 - a. Apostar por la diversidad y rechazar determinados prejuicios y estereotipos aprendidos.
 - b. Denunciarla y oponerme a ella y a quienes las practican.
 - c. La opción a y b son correctas
5. ¿Existe alguna religión que sea superior a las demás?
 - a. Si, en la que yo crea.
 - b. No, cada persona tiene el derecho a creer en lo que quiera, siempre que respete los **derechos humanos**.
 - c. La religión de la mayoría
6. ¿Las mujeres pueden desarrollar cualquier trabajo?
 - a. No, sólo los que tengan relación con el cuidado de personas mayores y niños
 - b. Sí, pero al tener menos fuerza tienen que cobrar menos
 - c. Las mujeres pueden desarrollar cualquier trabajo, en igualdad de oportunidades que el hombre.
7. ¿La discriminación se produce en todas partes?
 - a. No, solamente cuando hay personas de culturas diferentes a la mayoría.
 - b. Si, puede producirse cuando hay dos o más personas relacionándose en cualquier ámbito
 - c. No, solamente cuando hay personas de diferentes religiones.
8. ¿En todos los países hay movimientos sociales que buscan eliminar y denunciar las discriminaciones?
 - a. Sí
 - b. Solo en los países europeos
 - c. En los países de mayoría musulmana no existen estos movimientos sociales.

Una vez que ya responden correctamente a las preguntas, ya puede pasar a la segunda parte.

B. Segunda parte: Producción de personas no estereotipadas:

Llega y lo que más le sorprende esta máquina está parada. Esto le sorprende mucho porque en la otra parte tenía que parar la producción porque estaba funcionado a un ritmo muy fuerte y aquí no. Lo que tienen que hacer es arrancar la máquina para que trabaje, para que comience a fabricar personas sin estereotipos.

Empieza a dar vueltas por el lugar y ve que la máquina de fabricar personas no estereotipadas está muy abandonada, con un aspecto muy deteriorado y que hace mucho tiempo que no funciona e incluso que nunca haya funcionado.

Hay un cuartillo pero necesita una llave para poder entrar. Hay que pinchar en el martillo, romper el cristal donde está la llave, pinchar en la cerradura y ya podemos entrar en el cuarto. Allí hay un monitor con líneas rojas, hay que ponerlas todas alineadas en el centro y se van encendiendo las partes del mapa mundo que aparece en el panel. Una vez que se han iluminado todo el mapamundi se levanta toda la consola y aparecen los botones. Cuando los pulsa en cada uno de los botones caen las pócimas en la olla. Cada una es de diferente color.

Sale de la habitación y tendrá que buscar herramientas para poder arreglar la maquina ya que no funciona: un engranaje, cinta aislante y una aceitera para la máquina. Hay que ir pinchando en cada una de ellas e ir a la máquina para arreglarla.

La máquina empieza a funcionar perfectamente y a fabricar personajes todos diferentes. Cada uno de ellos tiene un mensaje:

Sahnde: "No quiero que una máquina me diga como soy y lo que tengo que hacer."

Melo: "Soy una niña y quiero tener las mismas oportunidades que los demás".

Tral: "Soy un niño y me encanta jugar en el patio con todos mis compañeros y compañeras".

Bonge: "Creo que vivimos en un mundo con mucha diversidad, la diversidad nos enriquece y las diferencias entre nosotros no son motivo para tratar de manera negativa a nadie"

Zank: "Tengo una discapacidad pero puedo realizar las tareas al igual que mis demás compañeros y compañeras."

Anof: "Ahora que soy mayor, la experiencia que he acumulado a lo largo de mi vida puedo compartirla con otras personas y participar en todos los ámbitos de la sociedad"

Poke: "Yo nací en otro país pero me gusta vivir en Andalucía y compartir mis costumbres y tradiciones con mis amigos y amigas, porque también soy andaluz".

Fin...

2.2 Cuestionario Final

Según lo aprendido durante el juego, elige la respuesta correcta:

1- Todas las personas somos diferentes. Esto es lo que nos caracteriza y nos hace únicas y especiales.

- Realidad
- Opinión
- Prejuicio

2- La comida de mi país es la mejor.

- Prejuicio
- Opinión
- Realidad

3- Mi compañero de clase es musulmán y en todos los recreos le insultan porque no quiere comer bocadillo de chorizo

- Prejuicio
- Estereotipo
- **Acoso discriminatorio**

4- Los niños siempre son mucho más fuertes que las niñas

- Estereotipo
- **Discriminación por asociación**
- Prejuicio

5- Me relaciono con una persona que es discriminada por su peso y como consecuencia de ello también sufro discriminación

- Estereotipo
- Discriminación por asociación
- Prejuicio

2.3 Glosario Específico

Acoso Discriminatorio

Conductas que, motivadas por alguna de las causas de discriminación, buscan atentar contra la dignidad de una persona provocando a su alrededor un ambiente intimidatorio, hostil, humillante, ofensivo o segregador. Un ejemplo sería el caso de una familia inmigrante a la que sus vecinos hacen pintadas en tono insultante o chistes cuando se la cruzan en el portal o la escalera.

Actitud empática

Es la disposición de una persona de ponerse en la situación existencial de otra, comprender su estado emocional, tomar conciencia íntima de sus sentimientos, a partir de su experiencia y asumir su situación. Mostrando una actitud de comprensión y voluntad real de escuchar.

Actitudes Discriminatorias

Es el comportamiento ante las personas separando y segregándolas según su edad, género, aspecto físico, etc. Esta actitud se puede producir en todos los ámbitos y hacia todas las personas.

Tipos de discriminación:

-Discriminación Directa Se da cuando a una persona o grupo en el que se integra, se le trata de manera menos favorable que a otra, estando ambas en una situación análoga o comparable. Un ejemplo: cuando una mujer y un hombre cobran salarios distintos por hacer el mismo trabajo, estamos ante un caso de discriminación directa.

-Discriminación Indirecta Se produce cuando una disposición, criterio o práctica aparentemente neutra, ocasiona o puede ocasionar a una o varias personas una desventaja particular respecto a otra u otras.

-Discriminación Múltiple Cuando alguien sufre discriminación por varios motivos que concurren o interactúan, dando lugar a un tipo específico de discriminación. Por ejemplo, cuando a una mujer, por el hecho de serlo, se le ponen trabas para acceder a un empleo, pero éstas aumentan al descubrir el empresario que es de etnia gitana y, además, madre. .

-Discriminación por asociación Este tipo de discriminación nos puede afectar a cualquier persona. Imagínate, por ejemplo, que tú te relacionas con una persona que, por el motivo que sea, es discriminada; pues bien, si como causa de esa relación, tú también sufres discriminación, ésta se denomina "por asociación".

-Discriminación por error Es la que se basa en una apreciación equivocada de la persona discriminada al asociarla a determinadas características. Un ejemplo de ello sería el caso de una persona a la que no le dejan entrar en un local de ocio porque creen que es homosexual sin serlo. Sería una discriminación por error basada en una supuesta orientación sexual.

Derechos humanos

Los derechos humanos son derechos inherentes a todos los seres humanos, sin distinción alguna de nacionalidad, lugar de residencia, sexo, origen nacional o étnico, color, religión, lengua, o cualquier otra condición. Todos tenemos los mismos derechos humanos, sin discriminación alguna. Estos derechos son interrelacionados, interdependientes e indivisibles.

Los derechos humanos universales están a menudo contemplados en la ley y garantizados por ella, a través de los tratados, el derecho internacional consuetudinario, los principios generales y otras fuentes del derecho internacional. El derecho internacional de los derechos humanos establece las obligaciones que tienen los gobiernos de tomar medidas en determinadas situaciones, o de abstenerse de actuar de determinada forma en otras, a fin de promover y proteger los derechos humanos y las libertades fundamentales de los individuos o grupos (Oficina del Alto Comisionado para los Derechos Humanos, Naciones Unidas)

Discapacidad

Discapacidad es un término general que abarca las deficiencias, las limitaciones de la actividad y las restricciones de la participación. Las deficiencias son problemas que afectan a una estructura o función corporal; las limitaciones de la actividad son dificultades para ejecutar acciones o tareas, y las restricciones de la participación son problemas para participar en situaciones vitales. Por consiguiente, la discapacidad es un fenómeno complejo que refleja una interacción entre las características del organismo humano y las características de la sociedad en la que vive. (Organización Mundial de la Salud)

Diversidad cultural

Es una manifestación de las múltiples diferencias que atraviesan la realidad social. Está incluye diversas dimensiones, económicas, políticas, religiosas, de género, étnicas, de lengua, etc. Es una característica inherente a la sociedad.

Estereotipo

El estereotipo es una generalización que atribuye características personales, rasgos de personalidad o ciertos comportamientos a un determinado grupo social. Los estereotipos pueden ser considerados como simplificaciones que no tienen en cuenta las características individuales de las personas que integran un grupo social. Pueden elaborarse tanto de una forma negativa como de una forma positiva. Son aprendidos, varían de un momento histórico a otro y de un lugar a otro.

Etnia

Es un conjunto de personas que comparten ciertos rasgos culturales, como por ejemplo la lengua, ideologías, identidad simbólica, religión, costumbres, (como la música, vestimenta, tipo de alimentación), una historia y comúnmente un territorio.

Movimientos sociales

Es la agrupación no formal de individuos u organizaciones dedicadas a cuestiones socio-políticas que tiene como finalidad el cambio social. El impacto en la sociedad de estos movimientos es desde meramente presencial, como una fuerza de choque perturbadora, hasta resultar muy definitorio, como grupos fuertes de interés y presión hacia el poder político.

Orientación sexual

La orientación sexual es una atracción emocional, romántica, sexual o afectiva duradera hacia otros u otras. Se distingue fácilmente de otros componentes de la sexualidad que incluyen sexo biológico, identidad sexual (el sentido psicológico de ser

hombre o mujer) y el rol social de género (respeto de las normas culturales de conducta femenina y masculina).

Origen cultural

Lugar donde se ha nacido y/o vivido donde se aprenden los símbolos compartidos, creados por un grupo de gente para permitirle manejar su medio ambiente físico, psicológico y social. Es el marco de referencia para una comprensión de su mundo y el funcionamiento en el mismo.

Prejuicio

Apreciación generalizada sin basarse en un conocimiento real sobre una persona o grupo de personas que comparten un rasgo común. Nos determinan a la hora de creer saber quiénes son *los otros* y determinan las expectativas que tenemos. El prejuicio puede ser tanto positivo como negativo, aunque en la mayoría de las ocasiones suele ser negativo. Cuando el prejuicio negativo se consolida, se convierte en un baremo para la exclusión y el rechazo. El prejuicio califica a un colectivo social pero se hace efectivo en las personas sobre las que recae dicho juicio previo.

Tolerancia activa

Significa más que solidaridad, una actitud positiva y de consideración hacia la diferencia, una disposición a admitir en los demás una manera de ser y de obrar distinta de la propia. Es la aceptación del pluralismo

1.- Ficha Técnica Mundo 3.

Nombre	Mundo 3.- “Conoce tu barrio” Movimientos migratorios
Objetivos	<u>Objetivo general</u> Conocer los movimientos migratorios como hechos históricos que forman parte de la idiosincrasia del ser humano. <u>Objetivos específicos</u> - Conocer terminología relativa a los procesos migratorios. - Profundizar en el pasado emigrante del país. - Ser conscientes de la diversidad existente en nuestro entorno. - Descubrir lo que nos aportan las personas procedentes de diferentes culturas.
Orientaciones pedagógicas	Contenidos: - Los movimientos migratorios, causas y consecuencias. - Historia de los movimientos migratorios. - La cultura y los procesos de aculturación. - La diversidad cultural. Ámbito curricular: Competencia 2.- Matemática Competencia 3.- Conocimiento e interacción con el mundo físico Valores a trabajar: Tolerancia- Relacionalidad abierta y positiva Interculturalidad Actividad Perseverancia y constancia Esfuerzo y competencia Espíritu abierto Imaginación y fantasía Sensibilidad social Establecimiento y seguimiento de criterios Capacidad en la toma de decisiones Curiosidad investigadora
Minijuego	Consiste en coger los elementos que van cayendo, los globos con la palabra positiva suman puntos y las bombas la palabra negativa restan.
Conclusiones	Las migraciones se han producido siempre en unas u otras direcciones a lo largo de toda la historia de la humanidad. La ida y venida de personas entre regiones o países hace que las diferentes culturas se transformen y se enriquezcan. Las personas que llegan aportan y adoptan nuevas costumbres y tradiciones que hacen crecer tanto al país de acogida como al de origen. A su vez, todo proceso migratorio conlleva el desarraigo y la añoranza de los propios códigos culturales, que se han vivido en primera persona o que se han transmitido a la familia.

2.- Manual de Instrucciones

2.1 Desarrollo del juego

Introducción del mundo

Reckly y sus compañeros y compañeras están en clase de historia hablando sobre los movimientos migratorios. Al terminar la clase les dice la profesora que tienen que hacer una maqueta de cómo era el barrio hace 50 años. Deben buscar la lista con las piezas para la maqueta. La profesora les da una pista, la lista está en algún lugar de la clase.

A todos y todas les parece muy buena idea y tienen ganas de empezar.

Guía del mundo

Existe una lista escondida donde aparecen todas las piezas que deben reunir para poder realizar la maqueta. Para conseguir esta lista, hay que pinchar en el proyector y sale un mensaje: "la clave es el número de continentes multiplicado por el número de provincias andaluzas". Van pinchando en los números que aparecen en el proyector hasta que escriben 48 que es el resultado correcto y sale la lista proyectada en la pizarra.

Las piezas de la lista son: un columpio de madera, casa rural, una botica, una fuente, una tienda, un carro tirado por un burro y coche de época.

Ahora Reckly tiene que ir a la calle y buscar la información que necesita. Tiene que pinchar en las ventanas que están encima del taller mecánico. Todas las ventanas tienen información y preguntas que debe ir respondiendo:

- Ventana 1.- Mis abuelos eran gallegos, se marcharon a Latinoamérica y allí nacieron mis padres, mis hermanas y yo. A mis padres les gustan mucho las costumbres de aquí pero yo echo de menos las **arepas**.

¿Qué son las arepas?

- a. Baile típico
- b. Ciudad
- c. Comida

- Ventana 2.- Yo vivo con mi madre aquí y mi padre sigue en nuestro país. Me gusta veranear allí e irme con mis amigos y amigas a surfear, y al festival de música de **Gnawa**.

¿Cuál es mi país?

- a. Australia
- b. Marruecos
- c. China

- Ventana 3.- Me gusta cuando mis dos madres juegan conmigo al **Inelus**, igual que hacían cuando eran pequeñas en su país.

¿Conoces de dónde es este juego?

- a. Canadá
- b. Rumanía
- c. Chile

- Ventana 4.- Me gusta cuando mis primas vienen a pasar el verano y nos disfrazamos con las vestimentas típicas de **México**, el país donde viven desde hace tres años.

¿Cuál es el nombre del traje típico de México?

- a. **Huipil**
- b. Chilaba
- c. Shakira

- Ventana 5.- Una de las palabras que he aprendido de mi nueva compañera de clase es **auf Wiederselieu**.

¿De qué idioma procede?

- a. **Alemán**
- b. Checo
- c. Eslovaco

- Ventana 6.- Me gusta mucho cuando me reúno con mi familia para divertirnos con la **Pogurak**.

¿Qué es?

- a. Fiesta familiar.
- b. **Baile típico.**
- c. Juego de mesa.

- Ventana 7.- Me alegra ver a mi compatriota **Leo Messi** con los colores de mi bandera.

¿Conoces los colores de mi bandera?

- a. Azul y roja
- b. **Celeste y blanca**
- c. Celeste y amarilla

Una vez que hemos acertado todas las preguntas, sale un mensaje: "Has acertado todas las preguntas sobre las personas del barrio. Ahora tendrás que responder algunas preguntas sobre los movimientos migratorios.

1- ¿Qué se entiende por movimientos migratorios?

- a. Movimientos de personas a otro país diferente al país en el que han nacido. Migración internacional.
- b. **a y c son correctas.**

- c. Desplazamientos de personas con cambio de lugar de residencia dentro del mismo país, por un largo periodo de tiempo. Migración interna.
- 2- ¿Qué opción es una de las causas por las que las personas migran?
- Catástrofes naturales, como erupción de un volcán, un terremoto, un incendio, inundaciones, etc.
 - Por mejorar sus condiciones laborales y personales
 - a y b son correctas.
- 3- ¿Cuál de las siguientes consecuencias de los movimientos migratorios no es correcta?
- Se enriquece la cultura del país con la diversidad.
 - Mayor número de personas en edad de trabajar en el país de recepción.
 - Las listas de espera de los hospitales aumentan.
- 4- Cualquier proceso migratorio implica el concepto de...
- Inmigración**: es la llegada a un país de personas procedentes de otro país o lugar.
 - Emigración**: es la salida de personas de un país, lugar o región, para establecerse en otro país, lugar o región.
 - a y b son correctas.
- 5- ¿De las siguientes afirmaciones, cuál explica una situación por la que las personas se ven forzadas a emigrar, sin tener muchas más elecciones?
- Cuando la persona migrante parte de su lugar de residencia para estudiar en otro país.
 - Cuando la persona migrante parte de su lugar de residencia por situaciones que amenazan su vida, la ponen en peligro y no tiene libertad de expresión.
 - Cuando veranea en un país diferente.
- 6- ¿Las personas siempre han emigrado solo del sur al norte?
- Si.
 - los movimientos migratorios a lo largo de la historia se han realizado en todas direcciones.
 - Las personas solo emigran a Europa.
- 7- La mayoría de las personas migrantes que llegan a España lo hacen a través de:
- Barco, **patera, cayuco**
 - Autobús
 - Avión

Cuando se ha respondido correctamente a todas las preguntas, sale un mensaje: ¡Muy bien! ¡has acertado correctamente a todas las preguntas!, ahora necesitas saber cómo era este barrio hace 50 años.

Reckly tiene que volver a clase, pinchar en la profesora y sale mensaje: "tienes que buscar información sobre cómo era el barrio hace 50 años". Va buscando y tiene que pinchar en un ordenador que está en la mesa de la profesora. Pincha y sale un mensaje: "no todo está en internet". Sigue buscando hasta que pincha en un libro

amarillo que está en una de la estantería de la clase. Sale un mensaje: "Este libro se llama *Recuerdos: mi barrio en los años 60*" "Para conocer el barrio hay que buscar como viajar en el tiempo hasta esa fecha."

La profesora tiene un mensaje para Reckly: "para poder viajar al pasado tienes que conseguir la llave histórica"

Ahora tiene que ir pinchando en los personajes que están en el barrio. Por ejemplo una persona mayor, una persona que trabaja en la frutería, personaje joven, furgoneta, etc. Pincha en cada personaje y va obteniendo partes de la llave.

Sleta, es la persona mayor, se pincha y sale un mensaje: "en aquellos años yo vivía y trabajaba en el campo con toda mi familia, éramos muchos en casa, era una vida muy dura y el campo no daba para todos. Por eso decidí hacer las maletas y me vine a la ciudad. Si quieres continuar con la historia, busca alguien más joven que yo. Necesitarás este trozo de la llave del pasado"
Obtenemos un trozo de la llave.

Ahora tiene que pinchar en la persona que trabaja en la frutería y sale un mensaje: "yo me fui a Argentina buscando trabajo pero no me fue bien y volví. Abrí esta frutería. Aún mantengo amistades de allí. Toma, necesitarás este trozo de llave".
Obtenemos un trozo de la llave.

Ahora pincha en una furgoneta de reparto y sale un mensaje: "Aunque mi nacionalidad es alemana, los modelos antiguos fueron fabricados por personas de todos los países, incluidos de este barrio, que con toda la ilusión y esfuerzo vinieron a trabajar unidos. Yo también he nacido del esfuerzo de personas de muchas culturas, que día a día iban depositando en mi su talento, ¡¡POR ESO FUNCIONO TAN BIEN!!" "si quieres seguir conociendo el barrio debes hablar con mi "MÉDICO".... te dará más claves"
Obtenemos un trozo de la llave.

Ahora pincha en la mecánica y sale un mensaje: "yo nací en el barrio, y aquí sigo, en toda mi vida he visto como mis amigos, amigas y familiares se han tenido que marchar a otros lugares y no les fue fácil, unos volvieron, otras se quedaron para siempre y no los he vuelto a ver. Ahora tengo amigos y amigas de otros países que viven en nuestro barrio". "Si quieres terminar de conocer la historia puedes preguntar a los más jóvenes del barrio. Este trozo de llave te vendrá bien"
Obtenemos un trozo de la llave.

Ahora pincha en el chico joven y sale un mensaje "Mis padres son españoles y emigraron a Suiza para trabajar, allí nacimos mis hermanos y yo. Hace un año que nos trasladamos al barrio. Todavía tengo pocas amistades y echo de menos todo lo que tenía allí. Con este trozo de llave podrás viajar al pasado"".
Obtenemos el trozo de la llave que faltaba.

Ahora hay que pinchar en la profesora y sale un mensaje: "¡¡Genial!!!, Ya tenemos la llave histórica que nos ayudará a conocer el barrio. Allí seguro que podréis encontrar

las piezas de la maqueta. Ahora tienes que usarla en la cerradura de la máquina del tiempo”

Con la llave nos vamos a la máquina del tiempo y pasamos directamente al barrio con aspecto de hace 50 años.

Sale una pista: “Los objetos que necesitas para hacer la maqueta son: un columpio de madera, una casa rural, una botica, una fuente, una tienda, un carro tirado por un burro y un coche de época”.

Las piezas se consiguen cuando se pinchan en cada personaje. Cuando tenemos todas las piezas volvemos a la máquina del tiempo para regresar a la época actual y poder montar la maqueta.

Sale un mensaje: “Ahora solo falta la base de la maqueta, con todo lo aprendido ¿Cuál será la base más adecuada?”

Va pinchando en varios elementos hasta que la base correcta en el mapamundi que está en el aula, donde se puede colocar la maqueta.

FIN...

2.2 Cuestionario Final

Elige la palabra correcta para completar la historia:

1- Mi bisabuelo..... a Alemania para trabajar hace muchos años. Mi abuela me cuenta que se fue un poco triste, ya que dejó aquí a sus hijos y a su mujer, aunque sabía que era lo mejor para toda la familia porque allí tendría un trabajo.

- inmigró
- emigró
- fue de visita a

2- Al principio cuando llegó se sintió un poco mal, no conocía a nadie y no sabía el idioma. Ser..... no es nada fácil.

- inmigrante
- español
- turista

3- Cuando llamaba a mi abuela le contaba que la mayoría de las eran distintas y que todo le parecía muy raro, que le costaba acostumbrarse a los nuevos horarios, las comidas, etc.

- tiendas
- museos
- costumbres

4- Además pasó por el llamado....., es un sentimiento que experimentan muchas personas que emigran, por la tierra perdida, la familia, las amistades, las tradiciones culturales, entre otras cosas.

- integración
- adaptación
- duelo migratorio

5- Sin embargo, poco a poco fue conociendo a gente nueva, adaptándose a las costumbres de allí, a la vez que seguía practicando las que realizaba en España. Por tanto, allí encontró una gran.....de la cual siempre dijo que se enriqueció muchísimo y aprendió cosas nuevas que le hicieron verlo todo con una "mente más abierta".

- diversidad cultural
- convivencia intercultural
- multiculturalidad.

2.3 Glosario Específico

Adaptación

Es el proceso de acomodarse a las realidades y las diferencias que existen en el entorno.

Arepas

Es un plato hecho de masa de maíz molido o de harina de maíz precocida popular y tradicional en las gastronomías de Colombia, Venezuela y Panamá, donde se conoce como tortilla y changa.

Auf wiedersehen

Significa adiós en alemán.

Cayuco

Es una canoa de fondo plano construida por el vaciado de un tronco de árbol, a veces un tronco de palmera, normalmente una frondosa de madera blanda como la Ceiba.

Convivencia intercultural

Plantea las relaciones entre personas y grupos con diferentes pertenencias, patrones y orígenes culturales como factor de enriquecimiento mutuo. Implica relativizar la propia cultura y entender que el intercambio puede ser beneficioso para todas y todos. Parte del entendimiento de la igualdad básica entre las personas y grupos más allá de la discriminación en base a origen o pertenencia.

Multiculturalidad

Existencia de diferentes culturas en un mismo espacio geográfico y social; cohabitan pero influyen poco las unas sobre las otras y no suelen ser permeables. Este enfoque promueve el respeto hacia los diferentes grupos culturales y su aceptación como tales, pero se conforma con la coexistencia y el respeto a dichas diferencias, ya que las personas y grupos no se relacionan de forma activa. La convivencia, si surge, se espera que lo haga por el respeto hacia el otro y su aceptación.

Costumbres

Es un hábito adquirido por la práctica frecuente de un acto y es el conjunto de cualidades y usos que forman el carácter distintivo de una nación o persona.

Diversidad cultural

Es una manifestación de las múltiples diferencias que atraviesan la realidad social. Está incluye diversas dimensiones, económicas, políticas, religiosas, de género, étnicas, de lengua, etc. Es una característica inherente a la sociedad.

Duelo migratorio

Periodo que experimentan las personas que emigran en el que se produce una reubicación, reorganización y reestructuración entre lo que deja atrás y la nueva vida en el país de recepción. Habrá más dificultad de superar el duelo cuanto más se distancie el proyecto migratorio del proceso migratorio, y será más fácil superarlo

cuando la nostalgia y el significado de lo anterior se contrarresten con la consecución de las metas en el nuevo lugar.

Gnawa

Es uno de los principales estilos musicales del folklore de Marruecos. El festival de música gnawa nació en la ciudad de Esauira en 1998, situada al sur de la costa atlántica de Marruecos. Es un acontecimiento muy importante que ha ido creciendo gracias a la participación de músicos internacionales y a la cantidad de personas que asisten al evento, que es cada vez más numerosa.

Huipil

Es el traje típico de la península del Yucatán en México. Es una blusa o vestido blanco adornado con motivos muy coloridos que suelen estar bordados.

Inelus

Es un juego rumano tradicional que consiste en crear un corro entre los niños y niñas. Uno de ellos es el que dirige y otro el que se la queda. El que se la queda se coloca en el centro con los ojos vendados. Los niños estiran los brazos hacia el centro del círculo mostrando los dedos.

El que dirige el juego empuja a uno de los niños hacia el centro y dice:

"Inelus"

"Adivina de quién es el dedo"

El que tiene los ojos vendados debe adivinar quién es el niño/a elegida. Puede tocarlo para reconocerlo. Si lo adivina, se cambia con él. Si no lo reconoce, el juego vuelve a empezar igual, con el mismo niño/a con los ojos vendados hasta que logre reconocer a uno de ellos o ellas.

Integración

Proceso bidireccional de adaptación mutua entre personas autóctonas y alóctonas, que implica la interacción e intercambio en posiciones de igualdad, así como la existencia de igualitarias oportunidades sociales, educativas, económicas, etc. Involucra a todo el conjunto de la sociedad de acogida (instituciones públicas y privadas, y personas). La integración social, cultural y laboral permitirá la inserción de personas inmigrantes y su participación activa en la sociedad

Leo Messi

Es un futbolista argentino que actualmente juega como delantero en el FC Barcelona de la Primera División de España y en la selección de fútbol de Argentina, de la cual es también capitán.

Movimientos migratorios

Son los movimientos de personas de un lugar a otro causados por diferentes motivos. Los movimientos migratorios son inherentes a la historia del ser humano y se han producido y producen en diferentes direcciones. Si hay cruce de fronteras entre dos países, la migración se denomina externa o internacional e interna o nacional en caso contrario.

Las migraciones se pueden considerar según el lugar de procedencia y según la duración del proceso migratorio.

Implica dos conceptos:

Inmigración, es la entrada a un país o región de personas que nacieron o proceden de otro lugar.

Emigración, consiste en dejar la región o país de origen para establecerse en otro lugar diferente.

País de recepción

País de destino o tercer país que recibe a una persona. En el caso del retorno o la repatriación, también se considera país receptor al país de origen. País que, por decisión ejecutiva, ministerial o parlamentaria ha aceptado recibir anualmente un cupo de personas refugiadas o de migrantes. (Definición tomada de OIM 2006)

Patera

Es una embarcación pequeña, de fondo plano, muy poco seguras para navegar por aguas agitadas. Es un tipo de bote abierto, sin cubierta, de escasa eslora, construcción no demasiado robusta, por lo general de madera, que tiene diversos usos.

Pogurak

Es una danza cortesana típica de Corea. La danza es Patrimonio Cultural Intangible de Corea y una de sus características es la lentitud de sus movimientos y la vistosidad de sus trajes siempre con mangas largas y hasta el suelo.

Turista

Es aquella persona que se traslada de su domicilio habitual a otro punto geográfico, estando ausente de su lugar de residencia habitual más de 24 horas y realizando pernoctación en el otro punto geográfico. Dependiendo del país al que se vaya y el origen de la persona que viaje, se puede permanecer más o menos tiempo con visado de turista.

1.- Ficha Técnica mundo 4

Nombre	Mundo 4.- "Participemos en la fiesta" Resolución de conflictos
Objetivos	<u>Objetivo general</u> Percibir los beneficios de la resolución del conflicto abordado desde un punto de vista positivo, fomentando la visión de la diversidad como algo que enriquece a todas las personas. <u>Objetivos específicos</u> - Desarrollar capacidades básicas para resolver conflictos mediante el diálogo. - Ofrecer herramientas para la gestión del conflicto de forma creativa como una oportunidad de enriquecimiento y crecimiento personal. - Tomar conciencia de la diversidad como un hecho cercano y cotidiano. - Fomentar la igualdad de oportunidades y de trato.
Orientaciones pedagógicas	Contenidos: - El conflicto como un hecho inherente a las relaciones humanas. - La gestión y resolución de conflictos de forma pacífica y creativa. - La mediación social intercultural y sus herramientas. Ámbito curricular: Competencia 1.- Comunicación Lingüística Competencia 6.- Cultural y Artística Valores a trabajar: Empatía Solidaridad Amistad Educación para la paz Resolución positiva de los conflictos Espíritu abierto Imaginación y fantasía Creatividad Establecimiento y seguimiento de criterios Prudencia
Minijuego	Consiste en lanzar bolas con el tirachinas desde la plataforma para derribar los bloques de cuadrados.
Conclusiones	El conflicto está presente en todas las relaciones interpersonales y no tiene por qué analizarse desde un punto de vista negativo. El propio proceso de resolución de conflictos es un proceso de aprendizaje que nos hace crecer como persona, que nos obliga a ponernos en el lugar del otro, con actitud empática. Nos anima a ceder una parte de nuestros beneficios por el bien común, a defender nuestros derechos sin que esta defensa vaya en detrimento del derecho de los demás.

2.- Manual de Instrucciones

2.1.- Desarrollo del juego

Introducción del mundo

Reckly y sus amigos y amigas están en el patio de colegio. Cerca de ellos hay un personaje que está haciendo pompas de jabón por el patio y les dice: "este año sois el grupo elegido para organizar la fiesta de fin de curso del colegio".

Hay que organizar la comida y la música para que le guste a todo el mundo, es muy importante ponerse de acuerdo para organizarlo todo muy bien.

Se quedan todos muy sorprendidos porque no saben cómo tienen que hacerlo y aparecen signos de interrogación encima de las cabezas.

Guión del mundo

Comienza el juego con el grupo de amigos discutiendo y poco a poco se van enfadando más y más. Sale un mensaje: "Es necesario ponerse de acuerdo". Siguen muy enfadados. Para poder comenzar, es necesario pinchar en cada personaje para que poco a poco bajen el volumen de su discusión. Es necesario pinchar 3 veces en cada uno de ellos, hasta que todos guarden silencio.

Ya hay silencio, y sale un mensaje que para obtener las instrucciones de cómo organizar la fiesta de fin de curso, hay que hacer una prueba".

Tenemos que entrar en el cuartillo y necesitamos una llave, esta se le ha caído al conserje y está debajo de un tablón que hay en el escenario. Consigue la llave y va al cuarto de mantenimiento y se abre. Una vez dentro, aparece un mensaje que dice: "Hay que limpiar y ordenar el patio para conseguir las instrucciones" Van pinchando en los diferentes elementos para cogerlos: escoba, bolsa de basura, carretilla, etc. Todos y todas se ponen a limpiar.

Cada personaje estará enlazado con un utensilio de recogida y cuando se enlacen el personaje con el utensilio concreto saldrá un mensaje:

- Blega con la escoba.
Mensaje: "no me importa barrer, me gusta"
- Plegi con la bolsa de basura.
Mensaje: "la basura siempre huele muy mal y me da un poco de asco"
- Flad con la carretilla.
Mensaje: "qué suerte, yo no me ensucio las manos"
- Tleta con la fregona.
Mensaje: "cada vez me apaño mejor con la fregona, ya no dejo el suelo tan mojado"

Cuando terminan sale un mensaje: "la colaboración de todas las personas es fundamental para llegar a un bien común".

Ya están felices y contentos porque ha quedado el patio muy limpio y ordenado.

Cuando terminan esta tarea, consiguen las instrucciones para organizar la fiesta.

En esas instrucciones dice: "Hay que decorar el escenario, organizar la comida, la música y recogerlo todo al finalizar"

Aparecen signos de interrogación porque no saben cómo comenzar, hay que pinchar en cada uno de los personajes para que comiencen a hablar y expresar su opinión:

Plegi: Para que no se ensucie nada, voy a poner bolsas de basura por el patio.

Flad: voy a dejar una fregona dentro del baño por si cae agua al suelo, poder recogerla.

Tleta: yo me encargo de la decoración del escenario, ¡¡eso me encanta!!

Blega: yo también quiero participar en la decoración

Tleta: ¡¡Pero yo quiero hacerlo solo!!

Plegi: pues yo hice un teatro y sé cómo hay que decorarlo

Blega: yo me encargo de la música, ¡¡me encanta la música!!

Plegi: ¡¡es que yo también quiero poner la música!!

Tleta: Vale, pues tú pones la música y yo soy el que compro la comida

Al principio estaban muy contentos y de buen humor pero, a partir de la conversación, se van enfadando poco a poco y no se ponen de acuerdo para realizar las tareas. Otra vez están enfadados, es necesario pinchar 3 veces en los personajes para que puedan callarse y se puedan escuchar y llegar a un acuerdo. Cuando ya hay silencio, salen tres mensajes: "muy bien, ahora si es posible comenzar con las actividades" "vamos a trabajar en equipo en todas las tareas" "empezamos por la decoración del escenario".

Se pincha en el escenario y aparece un mensaje: "hay que buscar materiales para la decoración y cada uno de vosotros tiene que aportar algo".

Blega: "En mi barrio hay una tienda rumana que vende altavoces 17.67 **Leu**".

Tleta: "En la tienda de mi padre venden los pigmentos senegaleses para los botes de pintura a 4.592 **francos CFA**".

Plegi: "Los pinceles y las brochas tienen su origen en China y yo los vendo por 41 **yuanes**".

Flad: "A mí me encantan las telas que tiene mi abuela en Marruecos, tengo una que es la mejor para adornar el escenario y me costó 165 **dírhams**".

El dinero para poder comprar todas las cosas necesarias para la decoración está en una hucha de cerdito. Para poder sacar el dinero tienen que romper la hucha que está

al lado del escenario. Ahora se pincha en la hucha y no ocurre nada, tienen que ir al cuarto de mantenimiento y pinchar en el martillo, después pinchar en la hucha del cerdito, se rompe y ya sale el dinero. En total tienen 50€ para gastar en la decoración.

Ahora aparecen signos de interrogación sobre las cabezas, porque no saben el cambio a euros de las diferentes monedas. Tienen que pinchar en cada elemento de la decoración del escenario y saldrá un mensaje:

Rollos de papel: Se considera tradicionalmente que el primer proceso de fabricación del papel fue desarrollado en China a partir de los residuos de la seda, la paja de arroz, y el cáñamo, e incluso del algodón.

20 dólares son 15.21€

Botes de pintura: ¿Sabías que...? Todos los años, en la India y Nepal, se celebra el Festival de los Colores. Es para festejar el final del duro invierno y saludar a la primavera, sirve de excusa para estrechar lazos entre las personas y olvidar rencores y antipatías.

4.592 francos CFA son 7€

Pinceles y brochas: ¿Qué pintor andaluz es famoso en el mundo entero por sus grandes obras y su influencia en toda la pintura del siglo XX?

- a. Joan Miró
- b. Salvador Dalí
- c. Pablo Picasso

41 yuanes son 4.93€

Altavoces: ¿En qué fecha se inventó el altavoz?

- a. Año 1550
- b. Año 2000
- c. Año 1977

17.67 Leu son 4€

Telas de colores: En el Alto-Egipto, hacia Arabia, crece un arbusto que unos llaman Gossypion y otros Xylon. Es pequeño y lleva un fruto semejante a una avellana en la cual hay un bello sedoso que se hila. Con él se hacen magníficas vestiduras para los sacerdotes de Egipto y destaca por su blancura y suavidad... ¿De qué material estamos hablando?

- a. Lana
- b. Nylon
- c. Algodón

165 dirhams son 14.76€

Cuando lo suman todo lo que han gastado se ponen muy contentos porque todavía les sobran algunos euros.

Ya tienen todos los elementos de la lista para la decoración del escenario, sale otra vez las instrucciones con este mensaje "Ahora hay que organizar la comida y la música". Comienzan otra vez a discutir hablando muy alto. Tenemos que hacer lo mismo que al principio, se pincha cada personaje y se va bajando el volumen por lo que hay que pinchar 3 veces en cada uno de ellos hasta que se estén en silencio.

Sale un mensaje: "claro, tenemos que ponernos de acuerdo y trabajar en grupo como lo hemos hecho hasta ahora. Es necesario organizar la comida".

Los personajes tienen una conversación sobre las características de cada uno:

Flad: Por mi religión **judía** tengo prohibido mezclar productos lácteos con carnes. Tampoco puedo comer ningún alimento que contenga sangre, por ejemplo el chorizo, salchichón..., aunque sí puedo comer toda la fruta y verdura que quiera.

Tleta: Debido a mí religión **musulmana** tengo prohibido comer carne de todo animal muerto de causa natural y no puedo comer cerdo.

Blega: En mi caso, soy una persona celíaca, no puedo consumir nada que contenga trigo, avena, cebada o centeno, (**TACC**). Nada de panes ni harina de esos cereales. Tampoco bollerías, pastas, galletas y pastelería en general. Para poder comer chocolates debe especificar que sea sin gluten.

Plegi es **vegetariana**: No soy una persona vegetariana 100%, porque en mi dieta como dos alimentos que proceden de animales, huevo y leche. Se puede considerar que soy ovo-lacto-vegetariana.

Aparecen una serie de preguntas sobre qué es lo que pueden comer.

1-¿Cuál de las siguientes opciones es la correcta?

- Vamos a preparar sándwiches de todo tipo con pan normal.
- Debemos preguntar a nuestro compañero celíaco qué tipo de pan puede consumir.
- Lo importante no es el pan, sólo vamos a preguntar por el embutido que puede comer el resto.

2-Una vez conseguido el pan apropiado para todos debemos pensar de qué haremos los sándwiches. Para ello, ¿cuál de las siguientes opciones te parece la más apropiada para nuestra fiesta?

- Todos los sándwiches los haremos vegetales, de esta manera todos podrán comerlos.
- Debido a la dificultad para la realización de los sándwiches, lo mejor es que abandonemos la idea de hacerlos.
- Haremos sándwiches de todo tipo, especificando en las bandejas cuáles son sus ingredientes y así cada uno podrá elegir qué quiere comer.

3-Para nuestra fiesta es necesario elegir lo que vamos a beber, deberíamos traer:

- Batidos de todos los sabores.

- b. Refrescos de cola, naranja, limón y batidos de chocolate, siempre y cuando especifique que no contienen gluten.
- c. Bebidas lácteas.

4-Qué opción te parece más apropiada para nuestra fiesta:

- a. Filetes de pollo empanados en harina y croquetas de jamón.
- b. Tortillas de patatas, filete de pollo con nata y montaditos de lomo.
- c. Ensaladas variadas, tortillas de patatas, arroz tres delicias sin nada de embutido.

5-De postre, lo más apropiado para nuestra fiesta es:

- a. Una macedonia y tarta helada sin gluten
- b. Una tarta bien grande de galletas, flan y chocolate.
- c. Una tarta helada sin gluten y un bizcocho.

Conformen vayan acertando las distintas preguntas irán elaborando el menú más adecuado y estos alimentos irán apareciendo en la mesa.

Una vez que está la merienda totalmente terminada, aparece un mensaje: "es necesario preparar la música".

Aparece un diálogo:

Tleta: Bueno, pues ya sabemos lo que tenemos que hacer,

Plegi: Tenemos que escuchar a los demás para conocer sus gustos

Blega: Vale, pero yo quiero poner esta música porque las demás no me gustan

Tleta: Pero tenemos que estar todos de acuerdo

Blega: Es que a mí solamente me gusta mi música

Plegi: Sí, respetamos que te guste un tipo de música pero también es necesario escuchar al resto y ponernos de acuerdo.

Cuando termina la conversación vemos que hay un ratón y junto a él una radio en el suelo, para poder quitarle la radio es necesario pinchar un trozo de queso que está en la mesa, el queso cae al suelo, el ratón se aleja de la radio y se come el queso, en ese momento hay que pinchar la radio y ya la conseguimos. Una vez que lo hemos conseguido ya tenemos la música preparada y a gusto de todos.

Ahora aparece un mensaje: "¡¡Enhorabuena!! ¡Habéis trabajado muy bien en equipo para resolver los conflictos!" "la fiesta ha sido todo un éxito". Todos nuestros personajes sonríen y están muy contentos por lo bien que ha salido todo.

Una vez que hemos leído este mensaje, aparece un mensaje: "hay que recoger todo, que mañana es día de clase".

Hay que ir pinchando en todos los elementos que hemos puesto para la fiesta (toda la decoración del escenario, los restos de la hucha en el suelo, la comida,...) y de esta forma van desapareciendo hasta que se queda el patio del colegio como al principio del juego.

FIN...

2.2 Cuestionario Final

Señala las respuestas correctas:

- 1- Señala una de las herramientas básicas de comunicación que puedas utilizar para resolver un conflicto:
 - Empatía
 - Gritar
 - Violencia
- 2- Dentro del hogar una mujer puede:
 - Planchar
 - Arreglar enchufes
 - Realizar cualquier tarea doméstica y de cuidado
- 3- Dentro del hogar un hombre puede:
 - Limpiar y ordenar
 - Montar muebles y decorar
 - Realizar cualquier tarea doméstica y de cuidado
- 4- De las siguientes acciones comunicativas, señala cuáles sirven para que un grupo de trabajo funcione:
 - Dialogar
 - Imponer ideas
 - Interrumpir.
- 5- Cuando una persona emigra a un país:
 - No necesita adaptarse
 - Es importante que se adapte, pero sin dejar de lado sus costumbres y tradiciones
 - Debe dejar atrás las costumbres y tradiciones del país de origen, para así evitar conflictos.

2.3 Glosario Específico

Conflicto

Es la coexistencia de tendencias encontradas entre formas de vivir, sentir y actuar, puede ser manifiesto o latente. Su potencial constructivo (transformador, enriquecedor) dependerá de la manera en que se gestione.

Dialogar

Es el intercambio de ideas, entre dos o más personas, a través de cualquier medio oral o escrito.

Dirham

Es la moneda oficial del Reino de Marruecos. Actualmente 1 euro son 11,10 dirhams

Dólares

Es el nombre de la moneda oficial de varios países, dependencias y regiones. El dólar estadounidense es la moneda en circulación más extendida del mundo. Actualmente 1 euro son 1,28 dólares estadounidenses.

Empatía

Es la capacidad cognitiva de percibir en un contexto común lo que otro individuo puede sentir. También es un sentimiento de participación afectiva de una persona en la realidad que afecta a otra.

Franco CFA

Es la moneda común de 14 países africanos, entre ellos Senegal. Actualmente 1 euro son 665 francos

Leu

Es la moneda oficial de Rumanía. Actualmente 1 euro son 4,52 leus rumanos

Persona celíaca

Persona que padece una enfermedad autoinmune que se caracteriza por una inflamación crónica de la parte próxima del intestino delgado o yeyuno, causada por la exposición a la gliadina, una proteína vegetal de algunos cereales en la dieta. La gliadina es uno de los componentes del gluten (proteína presente en el trigo, la cebada, el centeno, el triticale, el kamut, la espelta y posiblemente la avena -por cuestiones de contaminación cruzada-).

Resolución del conflicto

La resolución de los conflictos es una técnica que se nutre de conocimientos y habilidades para comprender e intervenir en la resolución pacífica y no violenta de situaciones conflictivas.

Siendo la mediación uno de los métodos para la resolución de conflictos, nos centramos en la **Mediación Social Intercultural** como un proceso que contribuye a mejorar la comunicación, la relación y la integración intercultural entre personas o grupos presentes en un territorio, y pertenecientes a una o varias culturas. Esta labor se lleva a cabo mediante una intervención que abarca 3 aspectos fundamentales:

facilitar la comunicación; fomentar la cohesión social y promover la autonomía; la inserción social de las minorías en orden a construir un nuevo marco común de convivencia.

Persona Vegetariana

Son las personas que consumen huevos y productos lácteos, pero no carne ni pescado. Dentro de la corriente del vegetarianismo, esta es la variación más común en la Cultura Occidental.

Yuanes

Es la moneda de la República Popular de China. Actualmente un 1 euro son 8,10 yuanes.

1.- Ficha Técnica Mundo 5

Nombre	Mundo 5.- “El concurso de fotografía” Diversidad
Objetivos	<u>Objetivo general</u> Tomar conciencia de la diversidad como una característica inherente a los grupos de personas siendo un elemento positivo y enriquecedor, entendida la palabra diversidad en el más amplio sentido de su significado. Diversidad en capacidades físicas e intelectuales, culturales, socioeconómicas, afectivo-sexuales, generacionales, de género, étnicas, etc. <u>Objetivos específicos</u> - Respetar la diversidad física, intelectual, cultural, socioeconómica, afectivo-sexual y ética de todas las personas. - Asimilar que aunque todas las personas somos diferentes, siempre hay aspectos que nos unen. - Fomentar el gusto por la diferencia como aspecto que enriquece a las personas y a la sociedad. - Fomentar la igualdad de género y la igualdad de oportunidades.
Orientaciones pedagógicas	Contenidos: - Gestión de la diversidad - La diversidad como fuente de enriquecimiento. - El conocimiento del “otro”. - El intercambio cultural. - La convivencia positiva en una sociedad diversa. Ámbito curricular: Competencia 6.- Cultural y Artística Competencia 7.- Aprender a Aprender Competencia 8.- Autonomía e iniciativa personal Valores a trabajar: Solidaridad-Ayuda Tolerancia- valoración de los demás Amistad Actividad Espíritu abierto Sensibilidad Creatividad Coherencia
Minijuego	Consiste en memorizar el lugar donde están situadas las imágenes de los personajes de Diversimundo, para señalarlas una vez que estén ocultas.
Conclusiones	La diversidad es algo presente en todos los grupos humanos y supone una fuente de enriquecimiento si se percibe como algo positivo. En la actualidad nos enfrentamos a escenarios cada vez más diversos. Así, la diversidad debe entenderse como la riqueza individual que cada persona tiene y aporta a la comunidad, a través del intercambio cultural y del enriquecimiento mutuo.

2.- Manual de Instrucciones

2.1.- Desarrollo del juego

Introducción del mundo

Reckly está en la asociación juvenil del barrio y ve en un cartel un concurso de fotografía titulado "Un día en tu vida". Llama rápidamente a sus amigos para enseñarle el concurso.

Para poder apuntarse al concurso de fotografía, hay unas bases que cumplir:

Base 1.- Hay que formar grupos de 4 personas.

Base 2.- Las personas que elijas para tu grupo en el concurso no pueden ser tu grupo de siempre.

Base 3.- Para crear el grupo hay que conocer antes bien a las personas, tienes que buscar los elementos que te ayuden a conocerlas.

Base 4.- Fotografiar las diferentes escenas familiares de un día cotidiano.

Guión del mundo

Aparecen todos los personajes en el barrio y sale un mensaje: "hay que encontrar los 5 objetos necesarios para poder concursar".

Reckly debe de buscar los elementos necesarios para el concurso de fotografía:

- La tarjeta gráfica está en la tienda de fotografía, para eso tiene que acertar las siguientes adivinanzas, se proponen 3 opciones para elegir la solución correcta.

Soy el lazo más unido
y el eslabón más potente,
mi lenguaje es el afecto
y hago más noble a la gente

- a. El abrazo
- b. La amistad**
- c. Un jersey

Es un bonito juego:
tú te vas y yo me quedo;
cuento, cuento, cuento
y luego voy a tu encuentro

- a. El escondite**
- b. Un avión
- c. Un viaje

Me hacen reír,
me causan placer
si bien me las haces
me las dejo hacer

- a. La carcajada
- b. Una sonrisa
- c. Las cosquillas**

¿Sabes qué cosa será,
que cuando hablas lo rompes,
y cuando callas está?

- a. La conversación
- b. Un jarrón
- c. El silencio

¿Quién es la que vuela y alas no tiene;
Quien es el que construye y manos no tiene
Porque ni siquiera cuerpo propio tiene?

- a. La imaginación
- b. Un pájaro
- c. Un fantasma

No, es de carne ni es de pasta;
Más se tiene, más se gasta

- a. Un bizcocho
- b. La vergüenza
- c. La voz

- Flash externo, está en el flexo que está en la mesa de la asociación juvenil.
- Batería está dentro de un taxi, tiene que pinchar en el maletero.
- La funda está en el bolso de una persona mayor, que tiene que ayudarlo a llevar las bolsas y montarse en el autobús, una vez lo haya ayudado le dará la funda.
- La cámara, para conseguirla tendrá que localizar en el barrio una fuente, esta contiene tres botones de colores, hay que poner todos los botones en color verde y así saldrá el agua. El perro que está sediento al lado de la fuente se levantará a beber agua y debajo del perro se encuentra la cámara. Hay que pinchar sobre la cámara para conseguirla antes de que el perro vuelva a tumbarse.

Una vez que consigue los 5 objetos, sale un mensaje: "hay que encontrar las instrucciones para utilizar la cámara"

Comienza a pinchar en los personajes y si son los de su propio grupo no ocurre nada y si son del otro grupo le sale una viñeta con una característica de cada personaje. Esta característica es la más superficial Ej: lleva gafas y dos interrogantes que esconde otras características que todavía no puede ver pero aparecen en este documento. Cuando avance el juego se verán estas dos características ocultas.

- Shecro:
 - o Superficial: lleva gafas.
 - o ¿?? Simpático.
 - o ¿?? Deportista.

- Vorha:
 - Superficial: Excesivamente delgado.
 - ¿?? Responsable.
 - ¿?? Buen compañero.
- Mirhe:
 - Superficial: Pelos muy rizado y con pecas.
 - ¿?? Desordenado.
 - ¿?? Le gusta mucho trabajar en grupo.
- Prondi:
 - Superficial: El más moderno.
 - ¿?? Inteligente.
 - ¿?? Buen dibujante.

Una vez que se ha pinchado en todos los personajes con los que puede crear el grupo, sale un mensaje "debes conocer bien a las personas antes de elegirlos para formar el grupo", "debes encontrar unas gafas".

Va pinchando hasta que pincha en una óptica que está en el barrio y sale un mensaje: "aquí no puedes encontrar esas gafas, porque son gafas especiales para conocer a las personas en profundidad". Sigue pinchando y cuando pincha en Levon que está en la asociación, sale un mensaje: "leyendo un libro lo verás todo más claro" va pinchando en los diferentes libros de las estanterías y pincha en uno que se titula: *Yo sí te veo*. Pincha en el libro y se abre un Texto: "Todas las personas somos diferentes y a la vez todas tenemos semejanzas. Nos pueden diferenciar las características del cuerpo, color del pelo y de la piel, la altura... pero aunque parezca que es mucho lo que nos diferencia, hay más aspectos que nos unen, por ejemplo las ideas, que nos gusten los mismos juegos, los deportes, ser del mismo equipo de fútbol, la ropa..."

Una vez que lee el texto ya obtiene las gafas. Ahora vuelve a pinchar en cada uno de los personajes anteriores y ya sí puede ver las otras 2 características que estaban ocultas. Ya tiene al grupo de nuevos amigos formado. Vuelve a salir el mismo mensaje: "hay que encontrar las instrucciones para utilizar la cámara".

Para conseguir las instrucciones deben ir otra vez a la tienda de fotografía y se encuentra que Arresi, el vendedor, no puede entrar porque no tiene las llaves. Las llaves están en la cesta, debajo de la pelota, en la asociación juvenil. Hay que pinchar en la pelota y sale un mensaje: "ya has conseguido las llaves de la tienda de fotografía".

Después de pinchar en el vendedor de la tienda, sale un mensaje de enhorabuena porque hemos conseguido las instrucciones de la cámara".

Sale una pista: ¿Qué podríamos fotografiar? ¿Qué dice ese cartel?

Esta pregunta se refiere al cartel que está al lado del grupo de amigos nuevo

Hay una conversación:

Shecro: ¡¡qué bien!!

Vorha: ¿por qué te alegras tanto?

Shecro: porque podemos hacer las fotos en la verbena

Mirhe: ¿en la verbena? ¿Cómo?

Shecro: pues cuando las diferentes familias traigan las comidas, los tipos de comidas y bebidas,

Prondi: seguro que también hay mucha diferencia en la música.

Vorha: claro, porque a mi familia le encanta el flamenco.

Mirhe: el flamenco? Pues vaya rollo, en mi casa se escucha pop

Vorha: Pero es nuestra oportunidad, tenemos a todo el vecindario aquí reunido, con sus comidas, sus músicas, en familia...puede ser una ocasión única para fotografiar algo tan cotidiano como la comida, y las relaciones familiares.

A partir de esto salen varias fotografías relacionadas con el tema en toda la pantalla como conclusión del mundo.

Fin...

2.2 Cuestionario Final

Señala qué apreciación es la correcta:

- 1- La diversidad solo está presente en lugares donde conviven personas que han nacido en diferentes países:
 - No, la diversidad está presente en todos los lugares ya que no depende solo del país en el que hemos nacido. Todas las personas son diversas.
 - Sí, la diversidad hace referencia a un lugar en el que conviven personas procedentes de diferentes países.
 - La diversidad quiere decir que somos diferentes físicamente.
- 2- Las personas que han nacido en el mismo lugar suelen tener un comportamiento muy parecido:
 - Falso, el comportamiento y la forma de ser de las personas no depende del lugar donde hayamos nacido.
 - Verdadero, puedes imaginarte cómo es una persona aunque no la conozcas, dependiendo del lugar donde haya nacido.
 - Falso, el comportamiento y la forma de ser depende de cómo sea tu familia.
- 3- Las relaciones de amistad se pueden establecer entre personas:
 - Del mismo sexo y del mismo lugar de origen.
 - El sexo y la procedencia de las personas no influyen para establecer una buena relación de amistad.
 - De diferente sexo y lugar de procedencia.
- 4- Para ser buenos amigos y amigas lo mejor es parecerse:
 - No, porque todas las personas somos diferentes, las diferencias nos hacen aprender y enriquecernos mutuamente.
 - Sí, cuantas más cosas tengamos en común con las personas que nos rodean mejor, porque así habrá menos conflictos.
 - Con las personas que no tienes cosas en común es muy difícil establecer una relación de amistad.
- 5- Las personas son discriminadas dependiendo de si son hombres o mujeres:
 - Sí, aunque se ha avanzado mucho hacia la igualdad entre mujeres y hombres, las mujeres siguen siendo discriminadas en ocasiones y en determinados ámbitos.
 - No, las personas ya no son discriminadas en función de su sexo. Esta discriminación está completamente superada.
 - No se les discrimina, sino que las oportunidades son diferentes porque dependiendo de si eres hombre o mujer tienes unas capacidades u otras.

2.3 Glosario Específico

Convivencia positiva

Es el proceso que tiene lugar entre personas y grupos en un mismo espacio físico y temporal donde se comparten unas normas comunes. Se basa en el análisis del propio marco de referencia, desde una actitud asertiva, así como en el conocimiento y reconocimiento del *otro* en igualdad, y a la vez respetando las diferencias.

Diversidad

Hace referencia a la diferencia, la variedad, la abundancia de cosas distintas que conviven en un contexto en particular.

Gestión de la diversidad

Es el desarrollo activo y consciente de un proceso de aceptación y utilización de ciertas diferencias y similitudes como potencial, un proceso que crea valor añadido a la misma, un proceso de gestión comunicativa, estratégicamente basado en valores y orientado hacia el futuro, resolviendo los problemas de forma creativa y constructiva.



CLOSARIO GENERAL

Aculturación

Proceso por el cual una persona o grupo de personas adapta gradualmente sus patrones culturales, motivado por la necesidad de dar respuesta a las nuevas exigencias externas ante el contacto continuo y directo entre grupos de personas que tienen culturas diferentes. El proceso tiene varias formas de manifestarse pudiendo producirse cambios en uno o varios grupos de contacto.

Asimilación

Proceso de cambio que puede experimentar un grupo minoritario cuando se desplaza a un país donde hay otra cultura dominante con lo cual, es un proceso de aculturación en el que la persona o grupo adopta los patrones culturales de la cultura de destino abandonando los suyos propios, sin que ello implique modificación e intercambio con las personas de la cultura del país de recepción.

Choque cultural

Proceso de reajuste entre los códigos culturales a partir de un conflicto interno en el contacto con culturas diferentes a la propia, al percibir que las herramientas adquiridas no son útiles en determinadas situaciones y teniendo que desarrollar otras nuevas. Como todo conflicto podrá ser enriquecedor y constructivo dependiendo de la manera en que se resuelva y estará condicionado por factores personales y ambientales.

Ciudadanía

Desde el punto de vista jurídico: Conjunto de derechos y deberes que posee un conjunto de personas que pertenecen a un país, es un estatus atribuido por el Estado a los que tienen su nacionalidad (relacionado con nacionalidad).

Desde el punto de vista social: Este concepto debe ir más allá de los derechos y obligaciones de los nacionales de un país. Debe entenderse la figura del ciudadano como la persona que siendo residente, nacional o no, en un estado concreto se implica en su desarrollo social y económico asumiendo sus responsabilidades e implicándose de manera activa en la sociedad.

Codesarrollo

Es "una propuesta para integrar inmigración y desarrollo de forma que ambos países, el de envío y el de acogida, puedan beneficiarse de los flujos migratorios. Es decir, es una forma de relación consensuada entre dos países de forma que el aporte de los inmigrantes al país de acogida no se traduzca en una pérdida para el país de envío".

Sami Nair, 1997.

Códigos culturales

Conjunto de significados compartidos por un grupo de personas con unas referencias culturales comunes, siendo transmitidos en el proceso de socialización.

Comunidad educativa

Conjunto de agentes sociales y educativos que participan en el proceso educativo y de socialización de los y las menores, encaminado a formar y fortalecer la capacidad de pensar, sentir y actuar del alumnado, esta compuesta básicamente por alumnado profesorado y familias. También pueden incluirse agentes de entorno social ligados al desarrollo educativo del alumnado.



Convivencia

La convivencia es el proceso que tiene lugar entre personas y grupos en un mismo espacio físico y temporal donde se comparten unas normas comunes. Se basa en el análisis del propio marco de referencia, desde una actitud asertiva, así como en el conocimiento y reconocimiento del *otro* en igualdad, y a la vez respetando las diferencias.

Convivencia intercultural

Plantea las relaciones entre personas y grupos con diferentes pertenencias, patrones y orígenes culturales como factor de enriquecimiento mutuo. Implica relativizar la propia cultura y entender que el intercambio puede ser beneficioso para todas y todos. Parte del entendimiento de la igualdad básica entre las personas y grupos más allá de la discriminación en base a origen o pertenencia.

Cultura

"Es el conjunto de pautas de conducta, modos de significación de la realidad (normas, valores, creencias, etc.), expresados simbólicamente y formando un todo relativamente estructurado, que una población comparte –de forma diferenciada según sexos, edades, clases, etc.- y que se transmite de generación en generación, siendo un dispositivo de adaptación al medio natural y humano, y por lo tanto una realidad cambiante". C. Giménez R. (2003)

Desigualdad social

Situación de desequilibrio en el acceso y desarrollo de derechos, obligaciones, bienes o beneficios en base a diferentes papeles sociales, estratificaciones de tipo económico, clase social, género, de origen cultural, ideológico... etc

Deslocalización empresarial

"La deslocalización, en sentido amplio, incluye diversas situaciones:

- El traslado de todas las actividades, o parte de ellas, desde una empresa del Norte hacia un país emergente de bajos salarios (PEBS), vendiendo sus productos en los países del Norte, bien instalando una nueva empresa, o bien recurriendo a la subcontratación.*
- Cuando una empresa del Norte instala una nueva unidad productiva en el Sur, pudiendo haberla instalado en el Norte, y su producción se vende en el Norte.*
- Cuando una empresa del Norte reemplaza un subcontratante del Norte por un suministrador de un PEBS en sus compras de productos intermedios.*
- Cuando una empresa comercial del Norte sustituye a un proveedor instalado en un país del Norte por un proveedor instalado en un país del Sur". (Hegoa deslocalizacion de empresas: ¿temores excesivos o peligros reales? Antón Borja. UPV-EHU)*

Duelo migratorio

Periodo que experimentan las personas que emigran en el que se produce una reubicación, reorganización y reestructuración entre lo que deja atrás y la nueva vida en el país de recepción. Habrá más dificultad de superar el duelo cuanto más se distancie el proyecto migratorio del proceso migratorio, y será más fácil superarlo cuando la nostalgia y el significado de lo anterior se contrarresten con la consecución de las metas en el nuevo lugar.



Educación en valores

Proceso educativo orientado a la transmisión y desarrollo de actitudes, aptitudes y cualidades positivas, fundamentalmente de orden ético, y a la formación para la construcción de la ciudadanía, promoviendo el aprendizaje de los valores del pluralismo y la activa participación cívica.

Escuela inclusiva

La escuela inclusiva es un enfoque educativo basado en la diversidad como una oportunidad en el proceso de enseñanza aprendizaje. El alumnado se beneficia de una educación adaptada a las necesidades de cada uno. La escuela inclusiva persigue el reconocimiento de todos y todas y el sentimiento de pertenencia.

Etnocentrismo

Consiste en el acercamiento a otras culturas analizándolas desde la propia, utilizándose esta como la medida de todas las demás. Está vinculado a la creencia de que la etnia propia y sus prácticas culturales son superiores a los comportamientos de otros grupos culturales.

Género

Es la construcción social y cultural que, en función del sexo del biológico de la persona le atribuye determinadas características y/o cualidades comportamentales, psíquicas, aptitudinales, actitudinales, culturales y sociales.

Gestión de la diversidad

Concepción, tratamiento y procedimiento por el que se reconoce la diferencia desde la equidad de oportunidades. Constituyéndose los temas vinculados con interculturalidad, género y discapacidad como unos de los ejes centrales de dicha gestión.

Identidad

Conjunto de valores, tradiciones, símbolos, creencias, modos de comportamiento, expectativas que configuran las múltiples pertenencias de un individuo. La identidad no está determinada por el lugar de nacimiento y es cambiante en el tiempo y en el espacio, cada pertenencia que constituye la identidad de un individuo es vivida con diferente intensidad. Una persona puede definirse a través de varias filiaciones identitarias.

Interculturalidad

Relación positiva de comunicación, intercambio y enriquecimiento entre personas y grupos de diferentes orígenes culturales que comparten un mismo marco geográfico, político, social y cultural. Se produce cuando dos o más grupos culturales diferentes comienzan a interactuar de manera que ningún grupo se encuentra por encima del otro, todos están en igualdad de condiciones, lo que contribuye a la integración y a la pacífica convivencia entre todas las personas de una sociedad determinada, así como a su interacción positiva e intercambio cultural. Es decir, desde este enfoque se promueve la no discriminación por razones de etnia o cultura, la celebración y el reconocimiento de la diferencia cultural así como el derecho a ella.

Identidad sexual

Con el término **identidad sexual** se alude a dos conceptos bien diferenciados: primero, relativo a la **identidad** (el autoconcepto de cada persona según se relacionan el sexo, género, orientación sexual, Identidad de género y el conjunto de habilidades



con las que esta persona se desenvuelve en su vida y en relación a la sexualidad); y el segundo, **sexual** más en relación con la experiencia interna de pertenecer a un sexo u otro, es decir, ser varón o mujer (ser macho o hembra) independientemente de la identidad de género (sentirse como varón o mujer) o su orientación sexual (tendencia o inclinación sexual).

Migración

Desplazamiento de la población que se produce desde un lugar de origen a otro destino y lleva consigo un cambio de la residencia habitual en el caso de las personas. Las migraciones de seres humanos se estudian tanto por la Demografía como por la Geografía de la población.

Multiculturalidad

Existencia de diferentes culturas en un mismo espacio geográfico y social; cohabitan pero influyen poco las unas sobre las otras y no suelen ser permeables. Este enfoque promueve el respeto hacia los diferentes grupos culturales y su aceptación como tales, pero se conforma con la coexistencia y el respeto a dichas diferencias, ya que las personas y grupos no se relacionan de forma activa. La convivencia, si surge, se espera que lo haga por el respeto hacia el otro y su aceptación.

Orientación sexual

La orientación sexual es una atracción emocional, romántica, sexual o afectiva duradera hacia otros u otras. Se distingue fácilmente de otros componentes de la sexualidad que incluyen sexo biológico, identidad sexual y género.

Persona en situación administrativa irregular

Persona extranjera de terceros países que se encuentra en una situación definida desde la soberanía de los estados nacionales. Dependiendo de los diferentes modelos migratorios se define el campo conceptual, atribuyéndoles diversos significados. Estos modelos migratorios pueden ser cambiantes en el tiempo y en el espacio, atendiendo a la situación político social del estado.

Point and click

Significa en inglés apuntar y clicar, es el método usado en los videojuegos que consiste en pulsar un botón del ratón (normalmente el izquierdo) sobre los objetos del escenario y con esto se obtienen pistas u objetos.

Racismo

Se utiliza para designar a un conjunto de comportamientos discriminatorios hacia ciertos colectivos a los que se le atribuyen determinadas características que permiten configurarlos no solo como diferentes sino como inferiores.

Segregación

Separación forzada de un grupo minoritario con respecto al grupo mayoritario, que se realiza en base a unas relaciones de poder y desigualdad. Esta separación y relaciones de poder se pueden manifestar a través del espacio físico, de las dificultades de acceso a recursos, según las relaciones de poder y atendiendo al tipo de separación, así como a la situación que vive el grupo segregado y como éste elabora estrategias de reacción y/o adaptación.



Vulnerabilidad social

Diversidad de situaciones que sufre una persona o grupo de personas, que por su menor disponibilidad de activos materiales y no materiales quedan expuestas a sufrir alteraciones importantes en la satisfacción de su bienestar, entendido éste, no solo como la cobertura de las necesidades básicas. La zona de vulnerabilidad social se encuentra situada entre la zona de integración y la zona de exclusión.

Xenofobia

Aversión, rechazo u hostilidad hacia la persona extranjera. Se diferencia del racismo por proclamar la segregación cultural y aceptar a las personas extranjeras e inmigrantes solo mediante su asimilación sociocultural.



BIBLIOGRAFIA

ÁLAMO CANDELARIA, José María (2010): "Activa el Respeto". Ed. Andalucía Acoge. Sevilla.

AMNISTÍA INTERNACIONAL. "Derechos humanos y diversidad afectivo-sexual".

ANDALUCIA ACOGE: "20 años de inmigración y Andalucía Acoge (1991-2001). Por una ciudadanía intercultural.

CARRETERO PALACIOS Amparo (Coor.), GARCÍA GARCÍA Jesús, MAYOR ZARAGOZA Federico, MORALES GARCÍA J.Miguel, MORALES MORENO Fco.: "TENDIENDO PUENTES. Experiencias de mediación social intercultural desde el ámbito educativo". Ed. Andalucía Acoge. Sevilla

CEA D'ANCONA M^a Ángeles (2007): "Inmigración, racismo y xenofobia en la España del nuevo contexto europeo". Ed. Ministerio de Trabajo y asuntos Sociales. Madrid.

Dra ESNAOLA HORACEK Graciela, Dr REVUELTA DOMÍNGUEZ Francisco: "videojuegos y aprendizaje: formación profesorado en entornos inmersivos. Herramientas colaborativas y desarrollo de contenidos". Universidad de Salamanca-Universidad Tres de Febrero.

FDEZ. OCÓN Alicia (Coor.), (2007): "EMPLEADA, ni sirvienta, ni criada". Dossier informativo, propuestas y buenas prácticas en el empleo doméstico". Ed. Andalucía Acoge. Sevilla.

GARCÍA, Alfonso y SÁEZ Juan (1998): "Del racismo a la interculturalidad". Ed. Narcea. Madrid.

GIMÉNEZ ROMERO, Carlos (2003): "¿Qué es la inmigración?: ¿problema u oportunidad? ¿Cómo lograr la integración de los inmigrantes? ¿multiculturalismo o interculturalidad". Ed. RBA Libros. Barcelona.

GRAÑERAS PASTRANA Montserrat: "Guía didáctica para el análisis de los videojuegos". Ed. Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales). Madrid.

JUNTA DE ANDALUCÍA, Consejería de Educación: "LA EDUCACIÓN EN ANDALUCÍA. Un compromiso compartido, una apuesta por el futuro". Junta de Andalucía. Sevilla.

KOTTAK, C.P. (2006): "Antropología Cultural 11" Ed.. Jose Manuel cejudo. McGRAW-HILL/INTERAMERICANA DE ESPAÑA, S. A. U.

MALGESINI Graciela, GIMÉNEZ, Carlos (1997): "Guía de conceptos sobre migraciones, racismo e interculturalidad". Ed. La cueva del oso. Madrid

MALIK LIÉVANO Beatriz, HERRAZ RAMOS Mercedes (2005): "Mediación intercultural en contextos socio-educativos". Ed. Algibe. Málaga.

MINISTERIO DE SANIDAD, POLÍTICA SOCIAL E IGUALDAD "La discriminación empieza en ti".



NAÏR Sami (2006): "Y vendrán... Las migraciones en tiempos hostiles". Ed. Planeta. Barcelona.

O. Decroly y E. Monchamp: "El juego educativo". Ed. Morata, Madrid, 1986

OLLER Carles, COLOME Eva (2010): "Alumnado de otras culturas. Acogida y escolarización". Ed. GRAÓ. Barcelona.

PAJARES Miguel (2005): La integración ciudadana. Una perspectiva para la inmigración". Ed. Icaria Antrazyd. Barcelona.

RED ACOGE, ANDALUCÍA ACOGE "La gestión de la multiculturalidad en la escuela. Formación del profesorado". Sevilla 2002

VILAR RUBIANO Diana Mabel, CARRETERO PALACIOS Amparo (2008): "Vivir Convivir. Convivencia intercultural en centros de educación primaria." Ed. Federación de Asociaciones Pro-Inmigrantes Extranjeros en Andalucía, Andalucía Acoge. Sevilla

VILAR RUBIANO, Diana (2007): "Diálogos. Elementos y estrategias para la orientación laboral desde la perspectiva de la mediación intercultural". Ed. Andalucía Acoge. Sevilla.

VV.AA. (2006): "Interculturalidad, feminismo y educación". Ed. La Catarata. Madrid.



ENLACES WEB CONSULTADOS

<http://es.scribd.com/doc/21533732/Videojuegos-Educativos-Manual-Para-Docentes>
<http://lanzarote.cuadernosciudadanos.net/E>
<http://www.acoge.org/>
<http://www.aulaintercultural.org/>
<http://www.eumed.net/rev/china/06/jams.htm>
<http://www.generacionesinteractivas.org/?p=1399>
<http://www.google.es/>
<http://www.guiavideojuegos.es>
<http://www.hoytecnologia.com/noticias/Mucho-videojuegos-portal-educativo/10696>
<http://www.juntadeandalucia.es/educacion/>
<http://www.juntadeandalucia.es/organismos/presidenciaigualdad.html>
<http://www.juntadeandalucia.es/organismos/saludybienestarsocial.html>
<http://www.msf.es/juega/es/index.html>
<http://www.rae.es/rae.html>
<http://www.slideshare.net/ainhoaezeiza/videojuegos-y-educacion>
http://activeden.net/item/bubble-game/full_screen_preview/75467
http://activeden.net/item/falling-objects-game/full_screen_preview/80035
http://activeden.net/item/knock-down/full_screen_preview/674735
http://activeden.net/item/smily-golden-basket/full_screen_preview/514658
http://activeden.net/item/puzzled-marbles/576919?WT.ac=category_item&WT.seg_1=category_item&WT.z_author=Innovation
http://activeden.net/item/rolling-ball/full_screen_preview/451663
http://activeden.net/item/balloons-shooting/2406031?WT.ac=item_more_thumb&WT.seg_1=item_more_thumb&WT.z_author=Innovation
http://activeden.net/item/archery/full_screen_preview/478188
http://activeden.net/item/snake-game/20544?WT.ac=category_item&WT.seg_1=category_item&WT.z_author=dx381
<http://www.fastgames.com/littlewheel.html>
<http://amanita-design.net/samorost-1/>



<http://amanita-design.net/samorost-2/>

<http://www.minijuegos.com/Musaic-Box/11725>

<http://www.freewebarcade.com/game/another-small-favor/>

<http://www.freewebarcade.com/game/abuba-the-alien/>

<http://www.freewebarcade.com/game/a-demons-day-out/>

<http://www.youtube.com/watch?v=4Zbod97nW90>

<http://www.youtube.com/watch?v=-bH2qmXSOJQ&feature=related>

http://www.enredate.org/cas/educacion_para_el_desarrollo

<http://www.wikipedia.es>