

INTRODUCCIÓN

Actualmente desarrollo mi trabajo profesional como Coordinador de Juventud del Ilmo. Ayuntamiento de Granadilla de Abona, municipio del Sur de la Isla de Tenerife. Tradicionalmente, Granadilla se nutrió de habitantes de la Isla de La Gomera que mayoritariamente en los años 60 emigraron a Tenerife buscando mejores oportunidades, especialmente para trabajar en la agricultura. Si bien ha sido desde los años 90 cuando ha habido una mayor afluencia de personas, en principio europeas y magrebíes, y ya más recientemente sudamericanas, formando una parte muy importante de las 35.000 personas censadas, desarrollando una economía más tendente al sector servicios.

Ello quiere decir que mi labor a lo largo de estos años ha debido de tener en cuenta cada vez más la realidad multicultural con la que me encuentro, integrando recursos que favorecieran ese intercambio cultural existente y potenciaran la tolerancia entre estos-as. Esta realidad juvenil cada vez más compleja hace dedicar al ayuntamiento granadillero más recursos que trabajen desde el ámbito cultural, (Festival Folklórico Internacional todos los Veranos), el educativo, (colaborando con los tres Institutos de Enseñanza Secundaria radicados en Granadilla de Abona), a nivel de Servicios Sociales, (creando un Observatorio de la Inmigración o a través de la Ed. de Calle), o a nivel de Juventud, (favoreciendo en barrios un Programa de Dinamización de Asociaciones y Colectivos Juveniles, que en el ámbito del Tiempo Libre, trabaje actitudes de respeto hacia los-as demás, introduciendo en nuestras actividades días internacionales, solidaridad, etc.

En la Jornadas de Mediación Intercultural, se diseñó un Taller de Recursos de Animación Juvenil en contextos multiculturales, para hacer hincapié en el amplio abanico de posibilidades que existen para trabajar con este segmento de población. A lo largo del presente taller se hará un somero repaso a tales

recursos, partiendo desde una rápida visión de los postulados que definen a la Animación Sociocultural y a los fundamentos que esta tiene.

ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL Y FUNDAMENTOS

Según M^a Jesús Morata la Animación Sociocultural es una *estrategia de intervención* que trabaja por un determinado *modelo de desarrollo comunitario*. Este modelo de desarrollo en, desde y para la comunidad, tiene como finalidades últimas promover la participación y dinamización social, desde los procesos de responsabilización de los individuos en la gestión y dirección de sus propios recursos. Un desarrollo entendido como «integral y endógeno; integral en cuanto capaz de unir entre sí los progresos económicos, sociales, culturales, morales, reforzándolos en su mutua relación. Endógeno, como el paso de sí mismo a un nivel superior, en unas relaciones de suma positiva con los demás ... » (Lenoir, 1989, p. 50).

La Animación Sociocultural es *un instrumento* adecuado para *motivar y ejercer la participación*. Ésta se concibe como una toma de conciencia hacia el cambio personal y estructural; como proceso dialéctico y dinámico entre la Administración, los técnicos y la población, organizada a través de asociaciones, movimientos sociales, partidos políticos, plataformas y redes interasociativas. Esta visión de desarrollo comunitario parte de la necesidad de una adecuada articulación de la sociedad, en la que los tres ejes que la constituyen: Estado, mercado y tercer sector, trabajen de forma complementaria y donde la solidaridad circule en el interior de cada uno de ellos. Esta articulación se hace posible cuando se construye un sistema capaz de desarrollar a la vez la adaptación, la innovación y los cambios cualitativos; cuando presenta poca rigidez en su estructura, con una organización de abajo arriba, aspirando, en última instancia, a la autonomía y a la actualización de los sujetos.

Según Xavier Úcar, Las fuentes teórico-prácticas fundadoras de la animación sociocultural provinieron de, al menos, seis corrientes: 1. *La corriente culturalista* proveniente de los países francófonos. De nuestro país vecino nos llegó la idea de que la cultura podía ser un motor de desarrollo y de que la acción sociocultural era un instrumento apropiado para posibilitar y generar procesos de autoorganización y dinamización de territorios y comunidades. Nombres ya clásicos en nuestro contexto son Malraux, Moulinier, Besnard, Simonot, Poujol, Peuple et Culture, etc

2. *La corriente del trabajo social* -de origen latinoamericano- que apostaba claramente por la animación sociocultural como metodología de trabajo comunitario. Desde esta perspectiva aquella era entendida e interpretada como una tecnología social. El ajuste del proyecto de animación a las características específicas del territorio y la comunidad objeto de la intervención; la disposición de unos objetivos concretos y claros previamente definidos; y el dominio por parte de los animadores de un arsenal técnico lo suficientemente amplio y diverso para acometer los imprevistos de la acción interventora, entre otros factores, caracterizan a las prácticas de animación sociocultural en el marco de esta corriente. El representante principal, dinamizador e inspirador de buena parte de los trabajos de animación sociocultural desarrollados en España ha sido Ezequiel Ander-Egg.

3. *La corriente de la educación popular y de adultos*, también de origen latinoamericano, estuvo liderada por las ideas de Paulo Freire que vino a representar, a defender y a mostrar toda una nueva forma de hacer en educación. Este autor proporcionó tanto un marco filosóficoantropológico para la intervención sociocultural y educativa como los instrumentos metodológicos apropiados para actualizarla. Sus ideas y sus acciones pedagógico-políticas se gestaron en un ambiente de falta de libertades muy similar al que en aquellos tiempos estaba viviendo la sociedad española; cosa que facilitó tanto su aceptación como su rápida y generalizada difusión. Las prácticas socioculturales propias de esta corriente son críticas, políticas y buscan generar procesos consensuados de

emancipación y autodeterminación en las grupos, comunidades y territorios en los que se producen.

4. *La corriente de la educación popular en España* que, desde finales del siglo XIX pretendía la democratización de la cultura y la participación de jóvenes y adultos en la vida social; todo ello a partir de la comprensión de los fenómenos sociales y culturales en los que aquellos se hallaban inmersos.

5. *La corriente del desarrollo comunitario* que, procedente del ámbito anglosajón, hace su aparición en España a principios de la década de los 60. Más ligada desde el principio al trabajo social y sociológico que al propiamente socioeducativo se interpreta en nuestro país como el equivalente anglosajón de las experiencias y prácticas de animación sociocultural que nos llegaban de contextos francófonos. El autor más representativo en España de esta corriente ha sido a lo largo de todos estos años Marco Marchioni.

6. *La corriente de la educación en el tiempo libre y de la pedagogía del ocio.* Difícilmente puede hablarse en el conjunto del Estado español de un desarrollo homogéneo de experiencias de este tipo, si bien hay asociaciones como los Scouts que tienen muchísima importancia.

ANIIMACIÓN SOCIOCULTURAL SÍNTESIS DE LA PEDAGOGÍA CONTEMPORÁNEA

La revolución francesa inicia en 1789 lo que podríamos llamar la Era contemporánea, cambiando el aspecto de la sociedad, aboliendo los privilegios y extendiendo la igualdad de derechos a todas las clases sociales. A la par que la sociedad entera, la Escuela emprendió una nueva vida, guiada por ilustres pedagogos que han sido como faros en la marcha de las nuevas generaciones, hasta que la animación concreto los postulados pedagógicos contrastados por la experiencia como los más eficaces en orden a la más acertada educación en el tiempo libre del niño-a. La Animación toma de “El Emilio” de Rousseau el conocimiento psicológico del niño, como período de significación propia, y lo sumerge en la naturaleza, para que se desarrolle espontáneamente. La animación

realiza la aspiración de Kant de que el niño goce de libertad conciliada con la disciplina, de que se acostumbre a las incomodidades para fortalecerse, de que agudice sus sentidos y de que forme su carácter, habilitándolos a cumplir los deberes que tienen consigo mismo y con los demás. Cada joven es un "Philanthropinum" donde se hacen los más diversos trabajos manuales, con sentido suave. Una sana alegría y una franca cordialidad y respeto mutuo completa el parecido. El trabajo y la actividad de Pestalozzi se reflejan en la educación que dan a los muchachos su monitorado. Tienen el mismo concepto de la disciplina que Herbart, como educación inmediata de la Voluntad y el mismo que tenía Froebel del "juego" como la "fuente de donde manan la bondad del niño y su alegría, libertad, contento, paz y armonía en el mundo". María Montessori basa su sistema educativo en procurar la independencia del joven y nadie procura mejor esta independencia que la animación cuando hace que las personas cosan, guisen, trepen, anden, hagan toda índole de trabajos y sean capaces de valerse por sí mismos en cada uno de los azares de la vida. En fin, por no hacer más extenso este escrito, termino diciendo que quien quiera ver la realización práctica de las escuelas activas, socializadoras de Dewey, de las escuelas de trabajo de Kerschenal, de los métodos de proyectos, de los centros de interés de Decroly, del plan Dalton y de todo lo más nuevo y eficaz en el campo de la educación, que observe la vida de los chicos-as en sus locales sociales, en sus excursiones, en sus campamentos y se convencerá de que es cierto lo que digo. Influenciado por el método activo desde su inicio, es eminentemente kraussista.

TALLER DE RECURSOS DE ANIMACIÓN JUVENIL EN CONTEXTOS MULTICULTURALES

Vivimos en una sociedad cada vez más diversa y esto no es nada nuevo porque la imagen de la diversidad se va imponiendo en la comunidad. Sin embargo, lograr que esta diversidad sea enriquecedora es un desafío para todos-as. Se precisa para ello que tengamos una mente abierta y el deseo de conocer mejor a aquellos-as con quienes convivimos.

En un mundo en el que las fronteras parecen diluirse y el intercambio cultural se hace, irremediable pero afortunadamente, imparable, es preciso reconocer la diferencia como elemento de enriquecimiento social; defender la libertad para elegir y proteger la propia identidad e intentar conocer al otro, creando más lazos de encuentro. Todo ello nos ayudará a sentir que el diferente no es un desconocido y a valorar lo positivo de su persona y de su cultura.

Por ello ha de corresponder a toda la comunidad el logro de un conocimiento compartido de toda la riqueza cultural que existe, valorando lo que de positivo nos aporta. Este empeño nos exigirá a veces desenmascarar y neutralizar ideas preconcebidas y prejuicios sobre este grupo o aquel y abrirnos a lo que cada persona nos ofrece de sí misma. Una vez que llega el momento de pasar de la teoría a la praxis, se nos hace difícil adecuar nuestras actividades a los objetivos trazados. Sólo dos pistas que la experiencia de haber trabajado en los scouts: a la juventud actual hay que ofrecer lo más sencillo para llegar a ella, darles experiencias donde compartan, vivencien valores y sobretodo que se diviertan; y darles recursos atractivos, centrados en sus centros de interés, donde ellos y ellas sean protagonistas de las acciones. Eso no se conseguirá con recursos caros, ... igual es tan simple como hacer juegos cooperativos con un paracaídas de colores, colores que simbolizan la diversidad de un arcoiris, igual a la existente en cualquiera de nuestros pueblos y ciudades de hoy. Una cosas más, usen la cabeza, usen creatividad e imaginación.

Algunos materiales que se han ido recopilando por diferentes autores y que pueden ayudarte, distribuidos en los siguientes apartados, son:

- Culturas y religiones
- Calendarios multiculturales
- Cuentos del mundo
- Juegos del mundo
- Inmigración
- Identidad

▣CULTURAS Y RELIGIONES

Una vez me dijo un buen amigo que es guarda forestal del Parque Nacional del Teide, que no se respeta, valora y recupera lo que no se conoce. Para la juventud, ávida de conocimientos de forma continua, es imprescindible hacerles participe de que conozcan otros pueblos, para así perder miedos, tener nuevas experiencias.

Materiales para una acción educativa intercultural Vivamos la Diversidad.

Los libros de la catarata. 1998.

Página Web http://clic.xtec.net/db/act_es.jsp?id=1468

El Islam explicado a nuestros hijos.

Tahar Ben Jelloun, Ed. RBA Libros

El Islam explicado a los niños.

Juegos y actividades para fomentar la convivencia.

Günther, Sybille

United Religion Initiative.

Página web con información sobre distintas religiones y actividades didácticas (en inglés)

<http://www.uri.org/kids/world.htm>

Enlaces sobre los diferentes países hispanohablantes

Página web http://lang.rice.edu/janv/Paises_links/Paises_links.html

Taller "Pueblos y ciudades". Educ@lia, Talleres Sociedad.

Mediante la creación y el envío de una postal electrónica, da la posibilidad de hacer la descripción de distintos pueblos o ciudades.

<http://www.educalia.org/taller/detailTaller.do?idTaller=62&i=es>

▣CALENDARIOS MULTICULTURALES

He ido observando que muchos centros educativos incorporaban a sus cursos de forma anual, numerosas semanas culturales, en las que se hacía necesario contar con esos días que remarcaban fechas significativas. Esto aplicado a la animación dentro de un municipio se hacía de forma intuitiva o esporádicamente, (día de la solidaridad internacional, fiestas nacionales de otras comunidades en nuestro municipio, etc). Si bien ya se hace muy necesaria el incorporarlos a nuestros cronogramas definitivamente.

Taller para Ed. Secundaria. Educ@lia. Fundación La Caixa

<http://www.educalia.org/taller/detailTaller.do?idTaller=185&i=es>

Kidlink : colección de descripciones de días de fiestas escritas por estudiantes y adultos del mundo entero

http://www.globalclassroom.org/peru98_s.html

Calendario (en Inglés) <http://www.kidlink.org/KIDPROJ/MCC/>

Días festivos en el mundo <http://www.dias-festivos.com/index.htm>

Calendar Diversity <http://www3.kumc.edu/diversity/>

Earth Calendar <http://www.earthcalendar.net/index.php>

Naciones Unidas. Días que se celebran anualmente
<http://www.onu.org/Agenda/dias1.htm>

Calendar zone. Múltiples calendarios en relación con temas culturales. (en inglés)
<http://www.calendarzone.com/>

■ CUENTOS DEL MUNDO

Los cuentos, la narrativa, el teatro, son elementos super interesantes para trabajar con juventud. Dan ese punto de dinamismo e interés, incluso de alternativo, de show. Debemos tener cuidado a veces, con algunos de los valores que determinados cuentos tienen. Pero... trabajen estos. Dicen que se aprende lo que se hace y yo añadiría que se aprende lo que se ve, se toca, se practica y se representa en forma de historia, como lo hacían los juglares transmisores de la tradición oral. Según Ferran Puertas el teatro y los cuentos son actividades ideales para la juventud, experimentando juntos-as aprendiendo de la diversidad. Es una herramienta fundamental.

Fundación Germán Sánchez Ruipérez"De aquí y de allí" Relatos de diferentes culturas. Selecciones bibliográficas para Primaria y Secundaria
<http://www.fundaciongsr.es/guias/seleccion.htm>

<http://www.waece.org/cuentos/>

<http://home.cc.umanitoba.ca/~fernand4/index.html#anchor206411>

Historias de debajo de la luna, (provenientes de personas de distintas nacionalidades que viven en España) Centro Virtual Cervantes.Página Web
<http://cvc.cervantes.es/aula/luna/>

El viaje de Ana. Historias de migración contadas por jóvenes. Consejo de la Juventud de España. Índice Libros 1 y 2

Página

Web

<http://www.cje.org/publicaciones.nsf/docs/5EDD3PISAZ!opendocument>

El león y el ratón. Cuento trilingüe elaborado por CEIP Andrés Manjón.

Un proyecto de explotación de cuentos en Ed. Infantil:"Cuentos para jugar, para crecer, para vivir"

Diccionario de mitos y leyendas de América http://www.cuco.com.ar/menu_a.htm

■ JUEGOS DEL MUNDO

La idea de juego se relaciona con la infancia. Nada más alejado de la realidad. El juego es una forma de transmitir cultura, de fomentar valores. El término “*in-lusio*” significa entrar en juego. Autores como Elkonin, Piaget y otros refuerzan el sentido de jugar, en sus formas básicas, o complejas, (Juegos Cooperativos, Grandes Juegos, etc). Yo me centraría básicamente en lo que me ha dado más éxito, es decir, en los Juegos para la Paz y en los Juegos Cooperativos, con autores como Orlick o Paco Cascón / Carlos Martín.

Alvarez, Ch. (2000): Baraja contra el racismo. Ed. Consejería Cultura de Extremadura.

Cascón Paco ; Martín Carlos (1998): La Alternativa del Juego I y II, Edupaz – Libros de la Catarata, Madrid.

El Juego Consciente, (1995), Editorial Integral, Madrid

Juegos de tablero tradicionales de distintas partes del mundo: El Wari , el Puluc,

Juegos marroquíes. Carmen García Garín, Aula intercultural.

<http://www.juegosdetiempolibre.com/>

<http://www.mundolatino.org/rinconcito/arcoiris.htm>

http://www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos_paz/index.htm

Juegos del Mundo – Página muy dinámica <http://www.joves.org/jocs.html>

Juegos de otros Países
<http://www.barcelona2004.org/esp/eventos/juegos/mancala.htm>

Orlick, Tierry: Juegos y Deportes Cooperativos, Ed. Popular, Madrid.

VVAA “Juegos de todas las culturas”. Juegos, danzas, música... desde una perspectiva intercultural. Inde Publicaciones 2002

Página Web Juego de la Oca Intercultural – Camino de Santiago

<http://www.ucm.es/info/especulo/ele/xacobeo.html>

Juegos del Mundo I – González Sánchez

http://www.cnice.mecd.es/interculturamet/archivos/ud_jmun.doc

Juegos del Mundo II – González Sánchez

http://www.cnice.mecd.es/interculturamet/archivos/jgs_mndo.doc

Juegos del Mundo III – Carlos Velásquez

http://www.cnice.mecd.es/interculturamet/archivos/int_jueg.doc

DESARROLLO DE JUEGOS MULTICULTURALES

Cuando hablamos de juegos multiculturales, hacemos referencia a un conjunto de juegos tradicionales y populares procedentes de diferentes lugares alrededor del mundo. Debemos hablar de juegos tradicionales y populares porque son juegos que se transmiten de generación en generación mediante la tradición oral y porque son conocidos por un gran número de personas (C. Moreno Palos, 1992). Aunque la introducción de estos juegos tradicionales y populares dentro del marco escolares reciente, sí que podemos ver cómo cada vez están apareciendo nuevas publicaciones y recursos vinculados a juegos multiculturales de todo el mundo, como O. Ripoll (2002), J. Bantulà (2002), J. Ortí (2003), etc.

Dentro del área de educación física, la introducción de estos juegos puede ayudarnos a la consecución de diferentes objetivos, como:

Desarrollar las capacidades condicionales y coordinativas.

Conocer juegos para la ocupación del tiempo libre.

Respetar las nuevas culturas y las diferentes formas de juego.

Ejecutar acciones motrices con implementos alternativos.

Estos juegos también pueden permitir la consecución de diferentes objetivos didácticos para otras áreas, como por ejemplo el de las ciencias sociales, favoreciendo el conocimiento de las diferentes culturas, así como la consecución

de desarrollo de algunos contenidos transversales como educación por la paz, educación cívica y social, etc.

LOS JUEGOS MULTICULTURALES Y LA ANIMACIÓN JUVENIL

Diferentes experiencias en ámbitos de educación formal y no formal nos han dado las siguientes fases. En la primera etapa el monitorado debe recoger juegos tradicionales de los países de origen de la juventud presente en su municipio. Para elaborar y recoger los juegos, los-as jóvenes se pueden dividir en diferentes grupos en función de la procedencia y ellos-as mismos eran los-as encargados-as de rellenar la ficha de juego creada para la recogida de los mismos.

La ficha del juego estaba compuesta de los siguientes apartados:

NOMBRE DEL JUEGO: Este apartado se rellena con el nombre del juego, en su lengua natural, y la traducción literal a cualquiera de las lenguas oficiales del territorio. Así, por ejemplo, se encuentra el juego magrebí llamado "incad", que significa "rescate" en castellano.

DÓNDE SE JUEGA: Aquí se pretendía recoger la procedencia del juego, es decir, el país de origen. No se puede decir que este juego será autóctono de ese país, porque muchas veces hay auténticos problemas para determinar el origen. Los juegos nacieron y se han ido intercambiando entre las diferentes civilizaciones; es más, muchos juegos comparten las mismas reglas aunque su nombre sea diferente. Por ejemplo, la "Rayuela" en castellano, con algunas pequeñas modificaciones, se llama "Xarranca" en Catalán, "Lamary" en Argelia, "Buat Rumah Batu" en Malasia, etc. Así pues, es necesario hablar de dónde se puede encontrar este juego y cuál es su origen.

NÚMERO DE JUGADORES: Cuántos participantes son necesarios para poder desarrollar el juego.

DESCRIPCIÓN: La Descripción del juego con todas sus reglas es fundamental para poderlo realizar.

DIBUJO O REPRESENTACIÓN GRÁFICA: La ayuda de un dibujo o la representación de los movimientos de los participantes permite identificar de forma rápida la coherencia y las características del juego. Este punto es fundamental para completar la descripción y permitir la comprensión del mismo. Una vez diseñados los juegos, en una segunda etapa el monitorado se encarga de interpretarlos y dinamizarlos con la totalidad del grupo juvenil. Así pues, estos juegos, que sólo eran conocidos por unos pocos, pasaran a ser jugados por la totalidad del grupo.

CONCLUSIONES:

La utilización de juegos tradicionales nuestros, junto con juegos tradicionales de diferentes lugares del mundo, puede ser una herramienta muy positiva para desarrollar diferentes objetivos didácticos tanto dentro del marco escolar normalizado como en la animación juvenil. Pueden servir para:

desarrollar la condición física,

desarrollar las habilidades motrices,

enriquecer los juegos con algunos nuevos para ocupar el tiempo libre, etc.

En el caso de encontrarnos con personas llegadas de otros países, se puede utilizar este tipo de juegos: para facilitar su integración y para hacer posible una aceptación favorable del nuevo marco social en el cual se integra. También es una forma de que el resto de jóvenes conozcan más cosas de las culturas de sus nuevos compañeros-as, para que se familiaricen con ellas.

■ INMIGRACIÓN

http://www.cnice.mecd.es/recursos/secundaria/transversales/viaje_esperanza/home.htm

Las migraciones humanas.

Testimonios de migrantes. BBC mundo. Página Web

<http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/specials/2004/emigracion/default.stm>

“La inmigración explicada a mi hija”. Sami Nair, Ed. DeBolsillo. Plaza y Janés.

Talleres sociedad. Página web Educ@lia, Fundación La Caixa.

- Ponte en mi lugar. La inmigración en Europa
- Trabajar en Europa para ciudadanos miembros
- Flujos de población

IDENTIDAD

Talleres sociedad. Educ@lia, Fundación La Caixa.

- Identidad grupal.
<http://www.educalia.org/taller/detailTaller.do?idTaller=154&i=es>
- Álbumes de familia .
<http://www.educalia.org/taller/detailTaller.do?idTaller=65&i=es>
- Personajes de diferentes culturas.
 - Figuras históricas
<http://www.educalia.org/taller/detailTaller.do?idTaller=153&i=es>
 - Personajes de ficción.
<http://www.educalia.org/taller/detailTaller.do?idTaller=184&i=es>
 - Itinerarios. Viaje a través de la Historia.
<http://www.educalia.org/taller/detailTaller.do?idTaller=141&i=es>

BIBLIOGRAFÍA GENERAL TRABAJADA EN EL TALLER

ANDER-EGG, E. (2000). Metodología y práctica de la Animación Sociocultural, (decimoquinta edición). Madrid: CCS.

AA.VV. (1989): *Sociedad civil e instituciones democráticas*, Madrid, Popular.

Jares, X. (1992): El placer de jugar juntos, Ed. CCS, Colecc. Materiales para Educadores, Madrid.

Lenoir, R. (1989): «La notion de développement», *Foi et Développement*, 175-176.

Marchioni (1994): *La utopía imposible*, Santa Cruz de Tenerife, Hernández García.

Mora Verdeny, JOSEPH M^a Y Bantula Janot, JAUME, (2002): *Juegos Multiculturales*, 225 Juegos, Ed. Paidotribo, Barcelona

Puig, T. (1994): *La ciudad de las asociaciones*, Madrid, Popular.

Rezsohazy, R. (1988): *El desarrollo comunitario*, Madrid, Narcea.

Sáez Ortega, P. (2005): *Educación en la escuela multicultural*, Ed. CCS, Colección Ed. Social, Madrid.

Sánchez Alonso, M. (1991): *La participación. Metodología y práctica*, Madrid, Popular.

Úcar Martínez, Xavier: *Formación y profesionalización de la animación...OEI-Revista Iberoamericana de Educación* (ISSN: 1681-5653)

EJEMPLIFICACIONES, A MODO DE MODELOS

Como ayuda, vamos a citar algunas ejemplificaciones de Juegos que he constatado que tienen muy buen resultado, así como aspectos a tener presente en su desarrollo:

OBJETIVOS GENERALES

Identificar los valores del encuentro y la relación con los demás.

Suscitar mediante el diálogo y las actividades una adhesión positiva hacia esos valores.

Crear hábitos de solidaridad y educación para establecer las bases de convivencia en su entorno.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Valorar las posibilidades que nos ofrecen lugares de la vida cotidiana para ponernos en relación con los demás.

Descubrir los gustos y actividades que tenemos en común con otros niños y niñas.

Potenciar actitudes de diálogo en grupo.

CONTENIDOS

Encuentro: en muchos de los lugares en los que estamos nos relacionamos con niños y niñas. No estamos solos.

Diálogo: Nos gusta jugar y pasarlo bien con ellos. Nos ponemos de acuerdo en los juegos.

Amistad: Me gusta estar con los demás porque me siento mejor.

METODOLOGÍA

La dinámica parte de diversos contextos en los que aparecen los valores que queremos trabajar.

La exposición de dichos valores en un ambiente de diálogo y razonamiento posibilitan a los alumnos su identificación y aceptación.

El siguiente paso consiste en generar una visión optimizadora de estos valores, que

genere el interés de los alumnos por vivirlos, para que posteriormente se pongan de manifiesto en actitudes acordes a dichos valores.

Actividad

"La caja de los juegos"

GUÍA PARA DESARROLLAR LA ACTIVIDAD:

a) *Ya que necesitamos a los demás, ¡vamos a compartir! Cada niño tendrá que diseñar una ficha en la que explique el juego que más le guste. Una vez hayan acabado las fichas, se meterán todas en una caja y una mano inocente las irá escogiendo de una en una. Cada niño saldrá a explicar su ficha, según el orden de salida.*

Metodología:

Las fichas deberán seguir la siguiente estructura:

TÍTULO:

MATERIALES:

EXPLICACIÓN:

Tiempo:

1 hora aprox. (30 minutos para cada una de las partes de la actividad).

Material: Una ficha por cada niño y una caja, que se puede adornar.

EJEMPLOS DE ALGUNOS JUEGOS:

EL PAÑUELO DE SEDA

(China): Se forma un grupo de cuatro jugadores. Dos estarán quietos (tienen liado en el brazo un pañuelo), mientras que los otros dos serán los que participen de manera más activa. Estos tendrán que ir al brazo del compañero, al cual le desatarán y volverán a atar el pañuelo. Después, el que antes acabe perseguirá al compañero del otro equipo. Ganará el que consiga coger a otro compañero una vez cambiados los pañuelos de brazo.

EL ÁGUILA Y LOS POLLITOS

(China): El primero de la fila será el gallo, mientras que el resto serán los pollitos, cogidos al de delante por la cintura. El águila será el que queda fuera de la fila. El águila tiene que coger el último pollito de la fila. Cuando el pollito sea cogido, quedará eliminado. Así sucesivamente hasta que el águila consiga coger todos los pollitos.

EL RESCATE

(Marruecos): Serán dos grupos de cuatro jugadores. Un grupo defenderá un árbol. El otro grupo, saldrá de uno en uno de su casa y tendrá que ir a tocar el árbol para después volver. Sus compañeros no podrán salir hasta que él no haya regresado a casa o sea atrapado por sus adversarios.

EL LÁTIGO

(Suramérica): El compañero situado en medio de un corro de niños va moviendo una cuerda cogida por un extremo, arrastrándola por el suelo y dando vueltas sobre sí mismo. El resto de compañeros deben saltarla sin tocarla.

BALOMPIÉ INDIO O TARAHUMARA

(Suramérica): Dos equipos de 3 a 6 jugadores tienen que ir chutando la pelota hasta el otro campo situado a una distancia aproximada de 1,5 Km. Cada vez la tiene que chutar un jugador. El terreno de juego suele estar en malas condiciones.

PETEKA o INDIACA

(Suramérica): Individualmente, o por equipos de dos personas, se tiene que lanzar la Indica, mediante un golpe, al campo del equipo contrario, allí donde no la puedan coger.

VIDEOS PARA TRABAJAR LA INTERCULTURALIDAD

Autores varios (2000): Mala prensa. Migramedia

O.E.A. para la Ed., la Ciencia y la Cultura (1997): Ed. En valores. Vídeo 1, ICE Univ. de Barcelona

O.E.A. para la Ed., la Ciencia y la Cultura (1997): Ed. En valores. Vídeo 2, ICE Univ. de Barcelona

MALETAS PARA TRABAJAR LA INTERCULTURALIDAD

Autores varios (2000): Ed. Ahora = Maleta pedagógica de primaria. Intermon.

INTERMON (1986-87): Redescubrir América. Iepala.

MANOS UNIDAS (1992): África. La Gran Esperanza.

MANOS UNIDAS (1992): América Latina = en la búsqueda de su destino.