

Juegos para la evaluación inicial o final

Recopilados por Guida Al·lès



Juegos útiles para:

- Inicio. Detectar los conocimientos previos, los supuestos.
- Tomar conciencia del proceso de aprendizaje
- Final. Valorar los conocimientos adquiridos o evaluación final

Índice

FUENTES:.....	2
INTERACCIÓN GRAN GRUPO Y MOVIMIENTO	3
¿TE GUSTAN TUS VECINOS? O QUIERO SER AMIGO DE.....	3
***Sentados en círculo cuando das un nombre tus dos vecinos y los dos suyos deben cambiar de sitio. Tu también. El que queda de pie debe contestar a preguntas.	3
LARA-LA-LERO	3
Sentados en círculo cantar la canción. El que se equivoca responde a las preguntas	3
ARDILLAS A SU CUEVA	3
SALUDOS CON LAS PARTES DEL CUERPO, RULETA DE PRESENTACIÓN, PLASH, LA RUEDA, ENTREVISTAS SIMULTÁNEAS	3
ENTREVISTA POR PAREJAS	3
BINGO.....	3
Rellenar preguntando a los compañeros.....	3
¿CUÁL ES TU POSTURA?.....	3
Situarse bajo carteles DE ACUERDO, EN DESACUERDO y argumentar	3
LA TELARAÑA.....	4
Formar una telaraña con un rodillo de lana.....	4
LA PELOTA PREGUNTONA	4
Pasarse una pelota grande que lleva preguntas pegadas. Al parar contestarlas	4
LA PELOTA CANTARINA O LA PELOTA CIEGA	4
Una persona en el centro con ojos tapados tira el balón. El que lo recoge contesta y no puede ser reconocido.....	4
LOS CARTEROS PREGUNTONES.....	4
En la pared hay 7 carteros con una letra. Cada persona recoge una targeta con una de las letras y debe ir al cartero correspondiente a buscar un sobre con la pregunta.	4
LUGARES, PERSONAS Y COSAS IMPORTANTES.....	4
ESCULTURAS	5
Modelar esculturas con personas que representen lo que evaluamos	5
JUEGO DE PRUEBAS.....	5
En diversas habitaciones sobres con pruebas: teatro, decir algo con polvorón, canción... ..	5
CON IMÁGENES	5
UNIR IMAGEN CON TEXTO.....	5
PONER TÍTULO A IMÁGENES Y DISEÑAR POSTER.....	5
PORTADA.....	6
Diseñar portada de un periódico	6
INVENTAR DIÁLOGOS EN CÓMICS.....	6
Repartir fotocopias de cómics. Deben elegir uno y explicar por qué lo eligen.....	6
EXPOSICIÓN FOTOGRÁFICA SOBRE INMIGRACIÓN	6
EXPOSICIÓN FOTOGRÁFICA EN INTERNET SOBRE LA GUERRA.....	6
DOCUMENTAL SOBRE LA REALIDAD INTERCULTURAL EN LAS AULAS ESPAÑOLAS	6

CUESTIONARIOS ONLINE.....	6
JUEGOS DE MESA	6
PICTIONARY.....	6
<i>Pictionary con palabras seleccionadas por el monitor.....</i>	<i>6</i>
SCRABBLE	6
<i>En grupos hacer un scrabble cruzando palabras a la palabra dada</i>	<i>6</i>
EL RECORRIDO.....	7
<i>Los jugadores crean un recorrido con ficha, mientras expresan sentimientos y opiniones</i>	<i>7</i>
PARTY	7
<i>Representar con mímica lo que sabemos de un tema</i>	<i>7</i>
EL PUZZLE	7
<i>Repartir puzzle con preguntas detrás. Se forman grupos y se contestan.</i>	<i>7</i>
CÍRCULOS CONCÉNTRICOS Y CITAS.....	7
EXPOSICIONES ORALES	7
SÓLO UN MINUTO.....	7
<i>Sacar un tema de un sombrero. Prepararlo durante 5 min. Exponerlo durante 1 min. Sin parar y sin repetir.....</i>	<i>7</i>
EXPERIENCIAS PERSONALES	7
<i>Brainstorming a partir de la palabra. 2. Se exponen experiencias personales relativas al tema.</i>	<i>7</i>
GRUPOS DE CUCHICHEO.....	7
<i>1. Cuchichear por parejas. 2. Poner en común.....</i>	<i>7</i>
LLUVIA DE IDEAS O BRAINSTORMING	8
CON BOLI Y PAPEL	8
ESCRITURA EN LA PARED.....	8
<i>Escriben ideas individualmente en post-it. Luego se pegan y agrupan: mapa conceptual.</i>	<i>8</i>
VARIANTE: RAYANDO MUROS	8
<i>El papelógrafo se diagrama como si fuera un muro y se divide en tantos espacios como integrantes haya en el grupo.....</i>	<i>8</i>
LAS ESTRELLAS	9
<i>Repartir estrellas. Escribir tantas respuestas como puntas tiene la estrella.</i>	<i>9</i>
PROYECTOS DE TRABAJO	9
CLASSIFICACIÓN DE ENUNCIADOS O CITAS DADAS	10
<i>Clasificar 9 enunciados en forma de escala o en forma de diamante</i>	<i>10</i>
TRANSCRIBIR CITAS EN NUESTRAS PALABRAS	10
<i>Leer citas y escribirlas en nuestras palabras.....</i>	<i>10</i>
FRASES INCOMPLETAS	11
<i>Repartir frases incompletas que van circulando de mano en mano y rellenándose.....</i>	<i>11</i>
UNIR FRASES	11
<i>Unir medias frases con sus complementos mediante flechas</i>	<i>11</i>
CRUCIGRAMAS Y SOPAS DE LETRAS.....	11
MINI LAB	11
<i>Contestar preguntas cada 10 min en grupos pequeños.....</i>	<i>11</i>
UN GLOSARIO	11
<i>Realizar un glosario colectivo con todas las palabras que vamos aprendiendo.....</i>	<i>11</i>
CONCURSOS.....	12
A PARTIR DE UN TEXTO.....	12

Fuentes:

Juegos recopilados por guida@ibacom.es a partir de:

- Leticia Sánchez (Madrid, 2005)
- COMPASS, *Manual de educación en DDHH para jóvenes*, Consejo de Europa, 2005
- Consejo de la Juventud de España, *Formación en educación intercultural para asociaciones juveniles*, 2005.
- *Historias de Ana, relatos de jóvenes inmigrantes*. Consejo de la Juventud, 2004, CD-Rom.
- Save The Children, proyecto Miradas del Sur, Video de Marruecos y Colombia, 2004.
- *Educación para la tolerancia*, CJE, 1998

- Save The Children, *Proyecto Miradas del Sur, Cultura Andina, 2005.*

INTERACCIÓN GRAN GRUPO Y MOVIMIENTO

¿Te gustan tus vecinos? O Quiero ser amigo de.....

***Sentados en círculo cuando das un nombre tus dos vecinos y los dos suyos deben cambiar de sitio. Tu también. El que queda de pie debe contestar a preguntas.

PARTICIPANTES: a partir de 5 años.

MATERIALES: Una silla menos que participantes.

CONSIGNAS DE PARTIDA: rapidez.

DESARROLLO: Todos/as sentados/as en círculo. El animador/a sin (silla) dará comienzo al juego.

Acercándose a alguien le preguntará: "¿te gustan tus vecinos?."

Si la respuesta es NO, habrá de decir los nombres de las personas que le gustaría que vivieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha e izquierda, mientras que éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentará ser ocupado por los vecinos escogidos. Durante el cambio de sitios, la personas del centro intentará ocupar una silla. **Si la respuesta es SI, todo el grupo girará un puesto a la derecha. Cuando se oiga el tercer SI (no importa que sean dichos por diferentes personas) se girarán dos puestos a la derecha. Al cuarto, dos a la izquierda, y así sucesivamente. después de cada pregunta, la personas que queden sin silla continúa el juego.**

Lara-la-lero

Sentados en círculo cantar la canción. El que se equivoca responde a las preguntas

Ardillas a su cueva

Ver juegos de autoconocimiento

Saludos con las partes del cuerpo, ruleta de presentación, plash, la rueda, entrevistas simultáneas

****Dos círculos concéntricos. Para la música, saludas con.... y contestas tal pregunta.

- PARTICIPANTES: Más de 12, a partir de 7 años.
- CONSIGNAS DE PARTIDA: Preguntas cortas. Se hacen dos círculos de igual número de componentes.
- DESARROLLO: Las personas del círculo exterior miran hacia dentro, y las del interior hacia fuera, empiezan a girar los círculos en sentido contrario, y a una palmada del educador se paran los círculos, las personas que aparecen juntas comenzarán a hablarse presentándose y contándose cosas de ellos, el educador marcará el tiempo, y a otra palmada comenzarán los círculos a girar de nuevo, así hasta estar todos presentados.
- Pasado un tiempo se intercambian los papeles.
- VARIANTE: Cuando para la música, las parejas se toman de las manos y se sientan en el suelo. La última pareja en hacerlo se elimina.

Entrevista por parejas

Se entrevistan y luego uno presenta al otro al gran grupo.

Bingo

Rellenar preguntando a los compañeros

Cada uno debe rellenar una tira de respuestas preguntando a compañeros diferentes. El que gana grita BINGO.

Fuente: COMPASS, pág. 212

¿Cuál es tu postura?

Situarse bajo carteles DE ACUERDO, EN DESACUERDO y argumentar

Sirve para detectar conocimientos previos. Colgar en dos paredes opuestas los carteles DE ACUERDO y EN DESACUERDO. La monitora lee afirmaciones (ej: es más importante tener un techo que poder

expresar lo que quieres), ante las cuales los miembros se sitúan debajo de uno de los carteles o en el centro (si dudan). Luego cada grupo defiende sus argumentos.
Fuente: COMPASS, pág. 260.

La telaraña

Formar una telaraña con un rodillo de lana

Formar una telaraña con un rodillo de lana. Cada vez que sueltas debes contestar una pregunta.

Fuente: COMPASS, pág. 241

La pelota preguntona

Pasarse una pelota grande que lleva preguntas pegadas. Al parar contestarlas

Materiales: Una pelota grande por equipo (si el grupo es numeroso). Franjas de papel con preguntas. Éstas se adhieren a la pelota, de manera que las preguntas quedan OCULTAS a la vista de los jugadores. Cada pelota debe tener adheridas tantas preguntas como jugadores haya en el equipo. Una campana o un silbato para detener el juego.

Desarrollo:

1. Mientras entonan una canción, se hace correr la pelota de mano en mano. Cuando se escucha la señal (la campana o el silbato), la persona que tienen la pelota retira una de las preguntas, la lee en voz alta y antes de responderla dice su nombre. El juego continúa de la misma manera hasta que se acaban todas las preguntas. En caso de que la misma persona quede otra vez con la pelota, retira otra pregunta.

Fuente: Leticia Sánchez (Madrid)

La pelota cantarina o la pelota ciega

Una persona en el centro con ojos tapados tira el balón. El que lo recoge contesta y no puede ser reconocido.

Se ata una cuerda a un balón que no haga daño (de espuma). Se forma un círculo y una persona se coloca en el interior con los ojos tapados, esta tira la pelota, un miembro del círculo recoge la pelota y ha de contestar preguntas procurando no ser reconocido/a. Si es reconocido/pasa al centro y vuelve a tirar.

Fuente: Leticia Sánchez (Madrid)

Los carteros preguntones

En la pared hay 7 carteros con una letra. Cada persona recoge una tarjeta con una de las letras y debe ir al cartero correspondiente a buscar un sobre con la pregunta.



Materiales: Siete figuras del cartero en tamaño gigante (ver modelo). Las figuras se pegan a cierta distancia en las paredes del salón. Cada figura tiene en el pecho una de las letras de la palabra CARTERO. El bolsón del cartero tiene una bolsa secreta, allí se colocan siete sobres con una pregunta al reverso. Las tarjetas también llevan anotada una de las letras de la palabra CARTERO. Las letras se repiten cuantas veces sea necesario. Todos deben quedar con una tarjeta. Las tarjetas se depositan sobre una mesa en el centro del grupo.

Desarrollo:

1. Mientras se entona una canción conocida por todos, el grupo gira lentamente como una ronda. Repentinamente el animador entabla el siguiente diálogo:

Animador: ¡ Ha llegado una carta !

Grupo: ¡ Para quién !

Animador: ¡ Para este grupo !

Grupo: ¿ Qué dice ?

Animador: Que deben acercarse hasta la mesa para retirar la tarjeta que identifica al cartero. (El grupo se acerca hasta la mesa, retira una de las tarjetas y vuelve a formar un círculo).

A una señal del animador, cada participante ubica al cartero cuya letra coincide con su tarjeta y retira de su maletín uno de los sobres. Responden en voz alta la pregunta que ahí aparece.

Fuente: Leticia Sánchez (Madrid)

Lugares, Personas y Cosas Importantes

Individualmente escribir palabras relacionadas con el tema y pegarlas a espalda. Adivinar qué son.

Antes de comenzar la reunión, escribe los nombres, lugares y cosas famosas relacionadas con el tema que vamos a evaluar en papeles separados.

A medida que llegan los jóvenes, debes colocarle uno de los papeles en la espalda y pegarlo con cinta. Explícales que el nombre en ese papel son ahora, sus nombres, y que deben adivinar quién o qué son. Para averiguarlo pueden hacer toda clase de preguntas, pero la respuesta puede ser solo "sí" o "no". Por ejemplo, alguien puede preguntar: "¿Soy una persona? ¿Un lugar? ¿Una cosa?" Instrúyeles que no deben decirle a nadie lo que dice el papel. Únicamente pueden contestar "sí" o "no". El juego termina cuando todos adivinan lo que está escrito en su papel.

Fuente: Leticia Sánchez (Madrid)

Esculturas

Modelar esculturas con personas que representen lo que evaluamos

De a dos: Una persona es la arcilla de modelar y otra es el escultor. Tiene que modelar sentimientos como temor, gozo, tensión, desesperación, etc.

De a cuatro: Dos son la arcilla de modelar y dos los escultores. Deben modelar ideas relacionadas a desconfianza, confianza, confrontación, amistad, etc.

De a ocho: Cuatro son arcilla de modelar y cuatro los escultores. Deben modelar palabras o escenas. El grupo que acierte ganará un punto, y así sucesivamente.

Juego de pruebas

En diversas habitaciones sobres con pruebas: teatro, decir algo con polvorón, canción...

Se dispondrá de una sala que será el centro de control y el resto de habitaciones donde se esconderán las pruebas. Estas pruebas vendrán en un sobre cerrado con un número. Solo el grupo que le toque esa prueba podrá abrir el sobre. Los grupos tendrán que ir siempre cogidos de la mano para que no encuentren todas las pruebas a la vez. Cuando un equipo encuentre su prueba tendrá que leer el contenido y dejarlo como estaba para que el siguiente lo pueda encontrar igual. En las tarjetas habrá pruebas que tendrán que desarrollarlas en el centro de control.

Algunas pruebas tendrán que ser preparadas antes de entrar y otras no. Si la puerta del centro de control está abierta es que no hay nadie y el equipo puede entrar. Si esta cerrada tendrán que esperar y hacer cola si había algún otro equipo dentro. Los monitores evalúan las pruebas y puntúan también el orden de terminación de todas. Algunos ejemplos de pruebas son:

- * Representar alguna escena
- * Decir algo con un polvorón en la boca.
- * Llevar a uno disfrazado de.....
- * Inventarse una canción....
- * Inventarse una historia con unas palabras determinadas.
- * Carrera de uvas: un monitor toca las campanadas y unos del equipo tendrán que ir a una mesa a coger una uva y dársela en la boca a otras. Cuando se terminen las campanadas cuanto menos uvas dejen mayor puntuación.

CON IMÁGENES

Unir imagen con texto

Repartir 25 fotos o imágenes referidas al tema (ver www.edualter.org). La monitora lee un texto o lo escribe en la pizarra. Los jóvenes tienen que buscar la imagen que mejor representa el texto.

Variante: repartir tantas targetas como imágenes y juntarlas

Variante: que haya más textos que imágenes. Con cada imagen van varios textos.

Variante: Cada persona antes debe escribir las respuestas en una hoja y luego busca las imágenes

Fuente: COMPASS, 2005, p. 194

Poner título a imágenes y diseñar poster

Fuente: COMPASS, 2005, p. 194

Portada

Diseñar portada de un periódico

Repartir 40 fotos periodísticas. Cada grupo se pone el nombre de un periódico. Ha de seleccionar una imagen y decidir cómo diseñar la portada.

Fuente: COMPASS, pág. 141

Inventar diálogos en cómics

Repartir fotocopias de cómics. Deben elegir uno y explicar por qué lo eligen

Variante: Quitarles los textos a los bocadillos. Tienen que rellenarlos

Fuente: COMPASS, 2005, p. 194

Comics sobre racismo: <http://edualter.org/material/guia.htm>

Exposición fotográfica sobre inmigración

<http://www.pliegosdeopinion.net/pdo4/desysolid/nqprimera.htm>

Exposición fotográfica en internet sobre la guerra

<http://www.fotografosconralaguerra.org/> Fotógrafos contra la guerra.

<http://www.msg.es/> Mundo sin guerras

Documental sobre la realidad intercultural en las aulas españolas

Pobladores, video producido por el Ministerio de Educación sobre la realidad intercultural de las aulas españolas

http://www.egeda.es/tusojos/TO_Pobladores_04.asp

CUESTIONARIOS ONLINE

Ver apartado ASSIGNATURAS del blog RECURSOS DIDÀCTICS

JUEGOS DE MESA

Pictionary

Pictionary con palabras seleccionadas por el monitor

Dividirse en grupos. Un representante dibuja la palabra para el grupo, el cual debe adivinarla (Pictionary)

Fuente: COMPASS, pág. 126

Scrabble

En grupos hacer un scrabble cruzando palabras a la palabra dada

Tiempo: veinte minutos.

Procedimiento: Colocados/as en grupos.

- Repartir una cartulina y rotuladores por grupo.
- En el centro de la cartulina escribirán con letras grandes, la palabra intolerancia.
- De forma cruzada, la palabra racismo.
- Tendrán que completar como si se tratara de un crucigrama, escribiendo términos que como "racismo" les parezcan intolerantes.
- En la otra cara de la cartulina, dividir la hoja en dos columnas. Colocar en una columna todo aquello que a vuestro juicio se deba tolerar. Colocar en otra columna lo que os resulta intolerable.

Preguntas para la reflexión

- ¿Cuáles son los límites de la tolerancia?
- ¿Personalmente qué os resulta intolerante?
- ¿Cómo y desde dónde se puede luchar contra la intolerancia?
- ¿Por qué relacionamos la intolerancia con el racismo?
- ¿Por qué medios se aprende a ser tolerante?

Fuente: CJE, 2005, op.cit.

El recorrido

Los jugadores crean un recorrido con ficha, mientras expresan sentimientos y opiniones

OBJETIVOS: Favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de cuestiones que ellos mismos decidirán.

PARTICIPANTES: Grupos de 4-6 personas, a partir de los 6 años.

MATERIALES: Un gran papel, pinturas, bolígrafos y algún dado.

DESARROLLO: cada uno buscará un objeto que sirva de ficha. Colocará ésta sobre el papel y dibujará alrededor del nido. El que empieza tira el dado. Si salen 4, dibujará cuatro casillas a partir de los nidos y colocará su ficha en la cuarta. En esta casilla tiene que poner una misión/prenda (Por ejemplo, contar un sentimiento, un corto episodio del pasado, etc.) que escribirá junto a la casilla (por ej. un viaje, gustos,...). La prenda o misión tiene que ser tan general que todos puedan hablar de ella. Los siguientes jugadores irán sucesivamente tirando el dado y cayendo en las casillas ya escritas o haciendo nuevas. Si la casilla en la que caen está vacía, obrarán como el primer participante. Si aquella tiene mensaje, deberán hablar sobre el ya puesto. Tienen que llegar a formar un circuito cerrado en el que irán jugando hasta que se piense que es suficiente.

Party

Representar con mímica lo que sabemos de un tema

Fuente: COMPASS, pág. 92 (Representálo)

El puzzle

Repartir puzzle con preguntas detrás. Se forman grupos y se contestan.

Materiales: Varios ejemplares de un puzzle. Cada uno de ellos se divide en cuatro partes. Detrás de cada parte va una pregunta. La imagen completa se cuelga en la pared.

Desarrollo: Sobre la mesa hay varias piezas del puzzle del póster colgado en la pared. Cada persona retira una pieza. Después, cuando escuchan una señal, cada uno busca los otros tres que tienen el resto de piezas. Una vez reunidos contestan a las preguntas que están detrás de cada pieza del puzzle. Luego inventan una historia sobre la escena del poster.

Fuente: Leticia Sánchez (Madrid)

Círculos concéntricos y citas

En la pared, un triple círculo concéntrico subdividido en triángulos, cada uno de los cuales contiene un número. Entregar lista de refranes, citas o frases numerada, a las cuales les falta una palabra. Si encuentran la palabra (deben tener la lista de todas las que faltan) la ponen en el número correspondiente de los círculos concéntricos. En Compass encontrareis el juego referido a cómo sería la vida en un mundo perfecto.

Fuente: COMPASS, 166

EXPOSICIONES ORALES

Sólo un minuto

Sacar un tema de un sombrero. Prepararlo durante 5 min. Exponerlo durante 1 min. Sin parar y sin repetir.

Fuente: COMPASS, pág. 156

Experiencias personales

Brainstorming a partir de la palabra. 2. Se exponen experiencias personales relativas al tema.

Fuente. COMPASS, pág. 254

Grupos de cuchicheo

1. Cuchichear por parejas. 2. Poner en común

Este es un método útil si las ideas no se presentan fácilmente en un debate de grupo en plenaria. Pide a las personas que discutan sobre el tema en parejas durante dos o tres minutos, y luego pídeles que compartan sus ideas con el resto del grupo. ¡En breves momentos crearás una atmósfera de “cuchicheo” con muchas conversaciones y la gente “cuchicheando” sus ideas!

Puede hacerse oralmente o escribiendo: Escribir primero individualmente los conocimientos previos, luego en pequeño grupo y finalmente poner en común.

Fuente: COMPASS.

Lluvia de ideas o brainstorming

- Sirve para:
 - Introducir un tema nuevo, detectar conocimientos previos
 - Incitar la creatividad y generar muchas ideas rápidamente
 - Resolver un problema
 - Responder a una pregunta
- **Desarrollo:**
 - Decide sobre el asunto sobre el cual quieras realizar una lluvia de ideas y fórmalo como pregunta que tenga muchas posibles respuestas.
 - Escribe la pregunta en un lugar donde todos la puedan ver.
 - Pide a las personas que contribuyan con sus ideas -sin pensar Indicando las siguientes reglas: todas las ideas se aceptan, no se discute ninguna, lo importante es la cantidad de ideas.
 - Apúntalas en un sitio donde todos puedan verlas, en un póster –o papel grande, por ejemplo. Deben ser palabras sueltas o expresiones breves.
 - Detén la lluvia de ideas cuando las ideas se vayan agotando.
 - Examina las sugerencias, solicitando comentarios. **Debate final.**

Toma nota sobre los siguientes puntos:

§ Apunta CUALQUIER nueva sugerencia. ¡Muchas veces las sugerencias más creativas son las más útiles e interesantes!

§ Nadie debe hacer ningún comentario o juzgar lo que está apuntado hasta el final, y tampoco debe repetir ideas que ya se hayan dicho.

§ Anima a cada uno a que contribuya.

§ Ofrece tus propias ideas solamente si es necesario para alentar al grupo.

§ Si una sugerencia no es demasiado clara, pide a que la clarifiquen.

CON BOLI Y PAPEL

Escritura en la pared

Escriben ideas individualmente en post-it. Luego se pegan y agrupan: mapa conceptual.

Esta es una forma de lluvia de ideas. Los participantes escriben sus ideas en pequeños trozos de papel (*post-it*) y los pegan a la pared. Las ventajas de este método consisten en el hecho de que la gente puede estar sentada y pensar tranquilamente por su cuenta antes de que les influyan las ideas de los demás, y luego los trocitos de papel se pueden recolocar para ayudar a agrupar las ideas.

Fuente: COMPASS.

Variante: Rayando muros

El papelógrafo se diagrama como si fuera un muro y se divide en tantos espacios como integrantes haya en el grupo.

Materiales: Un papelógrafo, marcadores, reglas, lápices de carbón, borrador.

Desarrollo:

1. El animador comenta: En ciertas épocas del quehacer nacional, los muros de las ciudades se ven cubiertos por consignas y propaganda. Se sabe que en algunos colegios se ha destinado uno de los muros interiores a que los alumnos escriban o pinten lo que se les ocurra. Se usa así con fines pedagógicos y terapéuticos. Hoy vamos a vivir esta experiencia, como ustedes pueden observar, en este muro imaginario (se indica el papelógrafo). Cada uno elegirá un espacio y allí anotarán o dibujarán lo que gusten
2. Los participantes disponen de unos minutos para pensar en qué ocuparán su espacio. El animador les señala los marcadores y otros materiales.
3. Luego cada uno se acerca a rayar o dibujar su espacio en el muro.
4. Cuando todos han terminado, el animador invita a uno de los participantes para que inicie este segundo momento. Ahora se trata de comentar lo que cada uno hizo. En cada ocasión, los demás aprovechan para hacer otras preguntas o aportar alguna observación. La dinámica

continúa igual hasta que todos han comentado su trabajo. El último en hacerlo es el animador. Cada persona inicia su participación diciendo su nombre y de donde viene.

Otras formas de realizar esta dinámica: Se recurre a lo mismo, rayar o dibujar el muro, pero se cambia la pregunta:

a) Se tienen que imaginar que el rayado del muro lo harán los integrantes de su familia. Piensan unos instantes sobre qué pondría cada uno de ellos y luego lo anotan en el muro. Comentan al grupo el porqué de lo anotado.

b) Se elige a varios personajes famosos y se pide al grupo que juntos vayan completando el muro, anotando lo que estos personajes dirían al mundo. Se comenta lo escrito.

c) Cada participante se enfrenta a la siguiente situación: "Tu muro lo quieren rayar las personas que más quieres. ¿Qué personas te gustaría que rayaran el muro? ¿Qué crees que dirían?"

Fuente: Leticia Sánchez (Madrid)

Las estrellas

Repartir estrellas. Escribir tantas respuestas como puntas tiene la estrella.

Cada quien recibirá una estrella de un color diferente con una pregunta en el centro. Escribir tantas respuestas como puntas. Luego se reúnen todos y deben pegarlas en la pared uniendo las puntas cuyas respuestas hayan encontrado más coincidencias

Fuente: Guida Al·lès

Proyectos de trabajo

1. En grupos exponen conocimientos previos respecto a un tema. ¿Qué sabemos?
2. Los anotan en targetas y los pegan ordenados como un mapa conceptual
3. Se les entrega un texto escrito
4. En una tabla anotan:

	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4
A. Información que más llamó nuestra atención				
B. Información que conocíamos				
C. Información que necesita de otras fuentes, ¿Qué queremos saber?				
D. ¿Dónde podemos encontrar esta información?				

Fuente: Jennifer Williams, Save The Children, Proyecto Miradas al Sur. Cultura andina.

Variante: Empezar entregando un texto. En grupos alumnos escriben en targetas lo que han aprendido y luego los pegan en un gran mural ordenándolos en forma de mapa conceptual (cada grupo de targetas lleva su título y se relacionan con flechas). **Fuente:** María Becerro Torres, Save The Children, Proyecto Miradas al Sur. Cultura India, pág. 10. Duración: 45 min.

Variante. Se forman grupos. Cada grupo lee un texto distinto. El profesor tiene targetas hechas que contienen frases referidas a los diferentes temas. Las va leyendo y cada grupo debe adivinar si se refiere al suyo, en cuyo caso la pegará al papelógrafo formando un mapa conceptual. **Fuente:** María Becerro Torres, Save The Children, Proyecto Miradas al Sur. Cultura India, pág. 34. Duración: Una hora.

Clasificación de enunciados o citas dadas

Clasificar 9 enunciados en forma de escala o en forma de diamante

Necesitas preparar un juego de cartas de enunciados para cada grupo pequeño. Deben ser nueve cartas por juego. Prepara 9 enunciados breves, simples, relacionados con el tema que quieras que la gente discuta y escribe un enunciado en cada carta.

Los grupos han de discutir sobre los enunciados y luego clasificarlos según la importancia que tengan. Esto se puede hacer o bien en forma de escala, o en forma de diamante.

- En la forma de **escala** el enunciado más importante está en la cima, el siguiente en importancia debajo de él y así sucesivamente hasta el enunciado menos importante que se sitúa en la base.
- En la **clasificación en forma de diamante** las personas negocian cuál es el enunciado más importante, luego sobre cuáles son los dos segundos más importantes, luego sobre los tres de mediana importancia etc., tal como se muestra en el dibujo. Como los temas rara vez están claramente definidos, la clasificación en forma de diamante constituye a menudo un método más apropiado. Ofrece, también, mejores oportunidades para el consenso.
- Una versión del método de clasificación es escribir 8 enunciados y dejar una carta en blanco para que los participantes puedan rellenarla por sí mismos.

Fuente: COMPASS

Transcribir citas en nuestras palabras

Leer citas y escribirlas en nuestras palabras

Orientación de la actividad. Los primeros estudios sociológicos realizados en España acerca de la actitud de los españoles y españolas ante el racismo eran enormemente positivos, sin embargo, y a medida que la presencia de personas de procedencia extranjera se va haciendo más visible, crecen las percepciones y las actitudes xenófobas. Un rechazo que no se corresponde con la realidad, ya que en España el total de personas inmigrantes en este momento no llega al 3%, una cifra muy inferior a las que manejan países como Francia o Alemania, por ejemplo. Las razones por las que una población es más reacia a la convivencia multicultural se encuentran en múltiples y complejos factores como son el origen de la nación, la relación con las colonias, la educación, las leyes migratorias. Contraponiéndose a los discursos alarmistas que hablan de la inmigración como una invasión, son muchas las personas que desde la literatura, los movimientos sociales, la cultura, la política, las ONG están creando un discurso positivo que habla de convivencia,

de igualdad, de solidaridad y de enriquecimiento cultural.

Objetivos: Reflexionar sobre las razones por las que manifiestan actitudes xenófobas y analizar las actitudes contrapuestas.

Metodología: Individual y en gran grupo.

Tiempo: Una hora.

Material necesario: Fotocopias con los textos.

Procedimiento:

1º. Se explica a la clase que la paráfrasis implica traducir el pensamiento de un autor o una autora con vocabulario y sintaxis propios.

2º. Se presentan los fragmentos relacionados con las migraciones y la tolerancia.

3º. Se leen usando el diccionario si fuera necesario.

4º. Se pide que se reescriban usando sus propias palabras. Para ello puede hacerse un ejercicio previo de vocabulario.

5º. Si se considera oportuno, se pide que las personas que han elegido el mismo texto se sienten juntas, lo comenten y hagan una nueva versión.

Instrucciones para el grupo

Antes de empezar:

- ¿Por qué crees que la gente manifiesta xenofobia?
- ¿Se trata en tu país de manera igualitaria a la población nativa y a la extranjera?
- ¿Qué diferencias observas?
- Ahora lee estos textos. Si no lo entiendes todo, usa el diccionario.
- Elige uno de ellos y reescríbelo usando tus propias palabras.

Después de escribir:

- Lee tu paráfrasis y explica por qué has elegido ese texto.
- Siéntate con quien haya elegido el mismo texto que tú y comentadlo. ¿Podéis escribir una nueva versión

común?

Texto 1

Como ciudadanos, como hombres y mujeres de ambas aldeas —la global y la local— nos corresponde desafiar prejuicios, extender nuestros propios límites, aumentar nuestra capacidad de dar y recibir así como nuestra inteligencia de lo que nos es extraño... La lección de nuestra humanidad inacabada es que cuando excluimos nos empobrecemos y cuando incluimos nos enriquecemos.

¿Tendremos tiempo de descubrir, tocar, nombrar, el número de nuestros semejantes que nuestros brazos sean capaces de hacer nuestros? Porque ninguno de nosotros reconocerá su propia humanidad si no reconoce, primero, la de los otros (CARLOS FUENTES, 2002: 323).

Texto 2

Emigrar es desaparecer para después renacer. Inmigrar es renacer para no desaparecer nunca más (SAMI NAÏR y JUAN GOYTISOLO, 2001).

Texto 3

Como mujer no tengo patria. Como mujer no quiero patria. Como mujer, mi patria es el mundo entero

(VIRGINIA WOOLF).

Preguntas para la reflexión:

- ¿Crees que es necesario crear un discurso ante el racismo?
- ¿Has sentido alguna vez situaciones de discriminación? Si es así, ¿por qué razón? ¿Qué sentiste?
- ¿Por qué hay jóvenes que se unen en bandas violentas y atacan a las personas inmigrantes?
- ¿Qué les dirías a las personas que tienen actitudes racistas o xenóforas? ¿Cuál es tu compromiso ante el racismo?

Fuente: CJE, 2005.

Frases incompletas

Repartir frases incompletas que van circulando de mano en mano y rellenándose

Complejidad: Nivel 1 **Tamaño del grupo:** cualquiera **Duración:** 3 ó 4 minutos por ronda

Instrucciones

1. Di a las personas que se sienten en círculo.
2. Recuérdales brevemente lo que han estado haciendo.
3. Elige uno de los pares de enunciados de abajo.
4. Ve alrededor del círculo, pide a cada persona, por turno, que complete su enunciado.

No se permiten comentarios ni debates.

5. Realiza más rondas si tienes tiempo o si quieres obtener más retroalimentación.

Ejemplos de enunciados:

§ Lo mejor de la actividad fue... Y lo peor fue...

§ Lo más interesante fue... Lo más aburrido fue...

§ Lo que más me molestó fue... Lo que más valoré fue...

§ Lo más divertido... Lo más serio...

§ Me habría gustado más si... y menos si...

§ Lo que más disfruté haciendo...Lo que menos disfruté haciendo...

§ Me sentí de lo más seguro haciendo... y de lo más inseguro haciendo...

Variante: completar de dos en dos, uno no puede hablar o es ciego

Unir frases

Unir medias frases con sus complementos mediante flechas

Crucigramas y sopas de letras

MINI LAB

Contestar preguntas cada 10 min en grupos pequeños

Grupos pequeños van contestando a preguntas que se les entregan cada 10 min, con tiempo limitado.

Duración, entre 45 y 90 minutos.

Elegir representante que expone ante el gran grupo.

Funciona bien en la fase inicial.

Un glosario

Realizar un glosario colectivo con todas las palabras que vamos aprendiendo.

COMPASS, pág. 75

CONCURSOS

A partir de un texto

1. Se entrega un texto para aprender
2. Se forman grupos, los cuales se ponen nombres diferentes
3. El profesor va realizando las preguntas. El grupo que sabe la respuesta la escribe en un papelógrafo y tiene un punto si es correcta.
4. Texto final que puede trabajarse con otro juego.

Fuente: María Becerro Torres, Save The Children, Proyecto Miradas al Sur. Cultura India, pág. 38-39