



# imaginarios

**“CONSTRUYENDO CIUDADANÍA GLOBAL DESDE LA  
MIRADA INFANTIL”**

**GUÍA DIDÁCTICA**



Centro de Iniciativas para la Cooperación



Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el Desarrollo  
CONSEJERÍA DE IGUALDAD Y POLÍTICAS SOCIALES

“Tenemos que promover una visión positiva de la diversidad cultural y fomentar la alfabetización cultural a través del aprendizaje, los intercambios y el diálogo. Estos son esenciales para luchar contra la discriminación, los prejuicios y el extremismo. La diversidad y la alfabetización culturales son fuerzas esenciales para la renovación de nuestras sociedades.”Irina Bokova, directora general de la UNESCO

## **IMAGINARIOS**

### **“Construyendo Ciudadanía Global desde la mirada Infantil”**

¿Qué imaginan, piensan y opinan los niños y las niñas sobre temas como género, diversidad cultural y medio ambiente?

¿Cómo se construyen y se expresan esos imaginarios; qué papel juegan la tele, el cine, la escuela en la construcción de esos imaginarios?

¿Qué pensarán los niños y las niñas de otros lugares sobre estos mismos temas?

¿Qué acciones cotidianas y propuestas podemos compartir para hacer de este mundo un lugar mejor?



## PRESENTACIÓN

Imaginarios busca favorecer los espacios de participación infantil y promover alternativas que posibiliten que los niños y las niñas expresen y compartan su visión del mundo desde la perspectiva de la diversidad cultural, el género y el medio ambiente. Intercambiando opiniones, ideas y propuestas con niños y niñas de Colombia, México y El Sahara.

## CONTENIDOS

### Diversidad cultural

“La diversidad cultural es un fenómeno positivo y un factor de enriquecimiento y desarrollo para la sociedad, que surge de la conjugación de un amplio espectro de visiones del mundo, explicaciones, ideologías y manifestaciones de creatividad, que ofrecen a los ciudadanos variados modos de vida, individuales y colectivos y múltiples vías de evolución y desarrollo. La diversidad cultural es fuente de intercambios, innovación y de creatividad, tan necesaria para el género humano como la diversidad biológica para los organismos vivos. En este sentido, constituye el patrimonio común de la humanidad y debe ser reconocida y consolidada en beneficio de las generaciones futuras”

(Declaración Universal de la UNESCO sobre Diversidad Cultural, Art.1).

“Para aprender mejor a vivir juntos es necesario fomentar las competencias interculturales, incluyendo las inherentes a las prácticas cotidianas de las comunidades, con miras a mejorar los enfoques pedagógicos de las relaciones interculturales”. Conclusiones informe sobre diversidad cultural 2017 UNESCO

“Las competencias interculturales incluyen: respeto, empatía, apertura de ideas, curiosidad, toma de riesgos, flexibilidad y tolerancia a la incertidumbre/ambigüedad”. Competencias interculturales Unesco 2013.



En esta propuesta abordaremos la diversidad cultural desde la riqueza del encuentro entre culturas y el desarrollo de las competencias interculturales.

## Género

“Género se refiere a las ideas, normas y comportamientos que la sociedad ha establecido para cada sexo, y el valor y significado que se les asigna. La construcción de género y la aceptación de las normas y roles que lo sustentan se adquieren a lo largo del desarrollo social de las personas. La socialización de género es el proceso a través del cual a lo largo del desarrollo social los niños y las niñas van aprendiendo conductas específicas para cada sexo, estableciendo lo que es propio de los niños y lo que es propio de las niñas. A medida que vamos creciendo, vamos incorporando a nuestro repertorio conductual los denominados “roles de género” que imponen y determinan, un patrón de conducta adecuado para cada sexo.

La acción educativa se convierte en un instrumento que puede contrarrestar la repetición de éstos estereotipos sexistas y transformarse en un sistema deconstructivo del ideario de género.”  
Rocio Amorin.

En esta parte específica de la guía hemos contado con la colaboración y asesoría de Rocio Amorin, Diplomada en Educación Social, magíster en Estudios Interdisciplinarios de Género y Políticas de Igualdad (Agente de igualdad).

## Medio Ambiente - Bien común

El medio ambiente es el **entorno en el que viven los seres vivos y que los condiciona**. El medio ambiente engloba la naturaleza, la sociedad y la cultura existente en un determinado lugar y tiempo. Incluye a los seres vivos, los materiales y las relaciones que se establecen entre todos ellos.

“Cuanto más estrecha es la relación entre las personas y su entorno natural, más probabilidades hay de que esas personas valoren la importancia de la naturaleza y su diversidad biológica, el patrimonio y los recursos hídricos para su bienestar personal y el futuro del planeta”  
UNESCO



En esta propuesta abordaremos el medio ambiente desde el enfoque del bien común y desde la responsabilidad de todas las personas en la sostenibilidad y conservación de entornos saludables.

## OBJETIVOS

- Visibilizar la diversidad cultural existente en el centro poniendo en valor su contribución a los procesos educativos, comunicativos y sociales.
- Valorar como nuestras acciones cotidianas contribuyen al cuidado y conservación del medio ambiente desde lo local hasta lo global.
- Promover la igualdad y la equidad de género.

## METODOLOGÍA

Partimos del enfoque de la educación popular que propone la participación y la creación colectiva como eje de los procesos educativos, del enfoque socio afectivo: conocer-pensar-actuar y de la ludopedagogía proponiendo el juego como elemento creativo y transformador; y la utilización de herramientas comunicativas como la radio, el audiovisual o la expresión plástica que nos posibilitan expresar ideas, pensamientos y opiniones sobre los temas propuestos en diferentes formatos.

Un aspecto fundamental en la metodología está dado por los intercambios con niños y niñas de otros países que nos permite confrontar y ampliar visiones sobre nuestras maneras de ser-hacer y estar en el mundo desde una visión positiva y proactiva. Los materiales elaborados para los intercambios se irán presentando en cada una de las sesiones para estimular las creaciones colectivas y los diálogos en las clases.

La educación emocional es transversal a la propuesta, es el punto de partida para abordar y trabajar los diversos temas.



Cada centro elige qué temática- Género - Diversidad Cultural -Medio Ambiente - es la que más se adapta a su plan de centro o a los proyectos específicos que están desarrollando.

Para el desarrollo de la propuesta se proponen 6 sesiones de 45 minutos cada una, en la que a través del juego y herramientas comunicativas, desarrollaremos los contenidos buscando llegar a resultados y materiales concretos que podamos intercambiar y compartir con otros centros y países.

Dentro del proceso Imaginarios un aspecto fundamental es el juego; por lo que hemos construido el juego Imaginarios, en formato lona que se adapta a los 3 ejes temáticos y se encuentra disponible en la web. Además se ha hecho una selección de juegos de mesa, de la editorial Ekilikua, que se adapta a los contenidos y metodología propuesta y se han entregado a los centros educativos para que den continuidad a la propuesta una vez se terminen las sesiones previstas.

Al final de todas las sesiones realizaremos en el centro una muestra en la que compartir los resultados del proceso vivenciado.



## DESARROLLO DE LAS TEMÁTICAS POR SESIONES

### DIVERSIDAD CULTURAL

#### Sesión 1.

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer el valor de la diversidad como elemento enriquecedor.
- Fomentar la escucha activa tanto en los juegos como en las presentaciones, exposiciones y trabajos grupales.

#### COMPETENCIAS

##### Competencia en comunicación lingüística:

Los niños y niñas dialogan entre si y con el profesorado sobre sus gustos, sus lugares de procedencia, sus costumbres.

##### Competencia digital:

Se establece un acercamiento a través de la realización de un vídeo, una foto o un spot de radio, dónde describen al grupo.

##### Competencias sociales y cívicas:

Al interiorizar e indagar acerca de sus diferencias culturales, pueden observar que tales diferencias en gustos, costumbres, etc son elementos de los que pueden aprender y enriquecerse como grupo.

##### Competencia cultural y artística:

Al jugar con los juegos de mesa identifican la diversidad que puede haber dentro del aula, a la vez que reconocen rasgos culturales propios y de otras culturas.

##### Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Participaran de forma individual y autónoma tanto en el diálogo grupal, como en los juegos de mesa. Realizarán colectivamente un vídeo de presentación de la clase, poniendo en practica la empatía, el respeto, deseo de participar, de cooperar y conocer otras culturas.



## **DESARROLLO DE LA SESIÓN:**

Juegos de acercamiento y creación de grupo que permitan ir abordando y vivenciando la diversidad:

Utilizamos juegos como los trenes o los barcos buscando que la forma de unir los trenes y los barcos sea a través de características que reflejan las diversidades en el grupo, por ejemplo: nos juntamos de a 4 por edades, de a 5 por gustos en deporte, de a 2 por color de la ropa, de a 8 por comida preferida, de a 3 por lugares que conocemos etc. Estos juegos nos permiten conocernos más y evidenciar que aunque estamos en el mismo centro y grupo hay cosas que nos unen y otras que nos diferencian pero todas nos enriquecen.

- A través de juegos de mesa que repartiremos por grupos como la torre de Babel, el Juego de la diversidad y ¿Quién vive aquí?, nos acercaremos a diversas personas, familias y culturas .

- Para finalizar la sesión buscamos colectivamente la manera de presentarnos a los demás países participantes, puede ser un spot de radio, un vídeo, una fotografía, un dibujo que exprese quienes somos, donde estamos, que hacemos, que nos gusta y que no nos gusta, etc. La presentación debe durar entre 3 y 5 minutos.

## **Sesión 2.**

### **OBJETIVO ESPECÍFICO**

- Acercarse al concepto de diversidad cultural de forma participativa y activa.

### **COMPETENCIAS**

#### Competencia en comunicación lingüística:

Los niños y niñas van a dialogar acerca de lo que entiende por diversidad cultural. El juego permite llevar a cabo intercambios comunicativos entre el alumnado y el profesorado para la resolución de las pruebas propuestas en él.





Competencia cultural y artística:

El juego permite desarrollar la imaginación y la creatividad al tener que responder a las preguntas mediante dibujos, mímica, etc y fomenta el acercamiento a nuevas realidades culturales.

Competencia para aprender a aprender:

El grupo aprenderá sobre lo que es la diversidad cultural, y como tratarla en la sociedad en la que vivimos.

Competencias sociales y cívicas :

Participaran en las actividades propuestas con ánimo de socializar con el grupo de clase, entenderse y respetarse, facilitando un ambiente adecuado para el aprendizaje.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Desarrollo de la empatía, el respeto y el deseo de participar y cooperar con el grupo.

## **DESARROLLO DE LA SESIÓN**

Juego de Imaginarios (lona/tablero en PDF que se descarga [aquí](#) con preguntas y pruebas que nos llevan a definir los conceptos relacionados con la diversidad y desde los imaginarios individuales y colectivos. Se proponen 4 posibilidades de acción en el juego: Pinta, Imagina que..., Mímica y del revés.

- En grupos hacemos un dibujo sobre la diversidad cultural, fruto del dialogo y la reflexión que hemos mantenido durante el juego; dibujo que compartimos con los demás grupos.

## **Sesión 3. CREANDO HISTORIAS**

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Interiorizar el concepto de diversidad y aprender a apreciar su riqueza e importancia.
- Utilizar la radio como instrumento de difusión de ideas y sentimientos, así como un recurso importante para recibir y compartir información relacionada con la diversidad cultural.



## COMPETENCIAS

### Competencia lingüística:

Desarrollo de la comprensión lingüística y la comunicación escrita, poniendo especial atención en el esfuerzo por escribir una historia coherente. Importancia de la comunicación y la obtención de información a través de los medios de comunicación, como la radio.

Competencia digital: uso y fomento de las nuevas tecnologías para hacer una presentación a través de grabaciones de audio.

### Competencias sociales y cívicas:

Los niños y niñas van a ser escuchados y participaran de forma colectiva acerca de lo que para ellos y ellas significa la diversidad cultural, y como abordar este tema en la actualidad.

### Competencia cultural y artística:

Fomento de la escritura desde una perspectiva artística y conocimiento sobre otras culturas.

### Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Cooperación con el grupo para alcanzar un objetivo común. Iniciativa hacia la transmisión de un mensaje por radio en expresión de unas ideas propias.

## DESARROLLO DE LA SESIÓN

Creando historias. Se parte de las imágenes del juego de ¿Quién vive aquí? y se les reparten un número de cartas por grupo para que cuenten una historia y luego la narran a través de la radio. Se trabajan y caracterizan los personajes, y su contexto. Se escribe primero la historia, se trabaja en grupo los elementos que hacen que se considere una historia que pone en valor la diversidad y se graba a través de la radio.



## Sesión 4.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar la escucha activa, la comprensión lingüística y la expresión oral mediante la escucha y creación de diversas historias.
- Fomentar la expresión artística a través de la creatividad.
- Comprender y empatizar con diversos estilos de vida. Ejercer una actitud de respeto las demás personas.

### COMPETENCIAS

#### Competencia lingüística:

Uso de la capacidad lingüística para escuchar y reflexionar sobre las cuestiones o realidades pensadas sobre la diversidad.

#### Competencias sociales y cívicas:

Acercamiento al estilo de vida de personas de diversas partes del mundo, generando empatía hacia ellas y curiosidad por conocer el mundo.

#### Competencia en conocimiento y la interacción con el mundo físico:

Identificación geográfica sobre lugares del mundo y sus diferentes costumbres.

#### Competencia cultural y artística:

Desarrollo de la creatividad al desarrollar una historia en imágenes. Conocimiento sobre otras culturas y lugares del mundo.

#### Competencia en aprender a aprender:

Fomento de la curiosidad y de la necesidad de aprender continuamente cosas sobre el mundo en el que se vive, lo que tenemos más cerca y más lejos.



## DESARROLLO DE LA SESIÓN

¿Qué pasaría si? ¿En los zapatos de?

Nos acercamos al mapa del mundo ([web](#)), en el que lanzamos una ficha y jugamos a que pasaría si en lugar de nacer donde nacimos, hubiésemos nacido en otro lugar, por ejemplo:

- Nací en una población indígena
- Vivo en un Iglú
- Estoy en la sabana africana
- Nací en un poblado de China...

Nos imaginamos cómo sería nuestra vida en esos espacios, nos dibujamos y caracterizamos.

Leemos cuentos e historias de diferentes culturas y planteamos colectivamente elementos que nos enriquecen.

### Sesión 5.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar la imaginación a través del juego, dónde los niños y niñas descubrirán juguetes de otros lugares del mundo.
- Aprender a construir juguetes con material reciclado atendiendo a la importancia del cuidado del medio ambiente.

## COMPETENCIAS

### Competencias sociales y cívicas:

Desarrollo de la empatía hacia personas de diferentes países y con distintas costumbres, fomentando el respeto. Sensibilización medioambiental a través del reciclaje y la reutilización.

### Competencia cultural y artística:

Adquisición de saberes sobre diversos juegos y estilos de vida de niños y niñas de distintos países del mundo.

### Competencia para aprender a aprender:

Aprendizaje de la reutilización de materiales usados, para construir juguetes.



## DESARROLLO DE LA SESIÓN

Juegos y juguetes del mundo

Una sesión dedicada a los [juegos del mundo](#) y a construir con material reciclado juguetes de diversos lugares, creando una exposición que puede disfrutar todo el centro.

Cada grupo decide con anterioridad a la sesión que tipo de juguete van a elaborar y en la sesión previa se recogen los materiales necesarios para el desarrollo de la actividad.



Anexo: [Juegos y juguetes del mundo](#).

## Sesión 6.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fomentar una sana convivencia desde la diversidad cultural.
- Valorar la importancia de los medios de comunicación, como la radio, para expresar ideas y opiniones.

#### Competencia lingüística:

Vivencia y experiencias con diversas formas de expresarse, utilizando herramientas comunicativas como la radio, el vídeo, la fotografía, el dibujo, el teatro, etc.

#### Competencias sociales y cívicas:



Se trabajan las habilidades sociales y se fomenta del respeto hacia personas de otros lugares, tomando conciencia de la importancia que tiene enriquecernos del conocimiento sobre otras formas de vida y costumbres.

Competencia cultural y artística:

Desarrollo de la creatividad y competencia artística mediante el dibujo.

Competencia para aprender a aprender:

Indagan y se informan acerca de las costumbres y cómo viven las personas que aparecen en las imágenes con las que se ha realizado el mapa. Además de narrar a través de la radio sus propuestas para una sana convivencia.

## DESARROLLO DE LA SESIÓN

A través de Imágenes y fotografías de niños y niñas de diferentes culturas hacemos un mapa en el cual escribimos y dibujamos lo que nos aporta la diversidad. Si tenemos la oportunidad podemos dar un paseo por el barrio o recortar de medios locales imágenes y fotografías que muestren la cotidianidad de la diversidad cultural en nuestro entorno más cercano.

¿Qué hemos aprendido de los niños y niñas de México, Colombia y el Sahara? ¿Qué hemos aprendido de otros niños y niñas de Andalucía?

**Propuestas desde los niños y las niñas para la sana convivencia desde la diversidad, a través de la radio.**

## MEDIO AMBIENTE

### Sesión 1. ¿Qué es el medio ambiente?

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Acercarse al concepto de medio ambiente y reflexionar sobre la relación entre el ser humano y el entorno.
- Fomentar la creatividad, la interacción y el conocimiento a través del juego Imaginarios, así como con el spot de radio, vídeo o dibujo.

#### COMPETENCIAS

##### Competencia lingüística:

Uso de la lengua oral para relatar ideas, hechos o cuestiones, trabajando vocabulario y expresando sentimientos y opiniones. Desarrollo de la escucha activa y la comprensión lingüística.

##### Competencias sociales y cívicas:

Reflexión sobre el modo en el que nos relacionamos con el medio ambiente y sobre las diferentes acciones que contribuyen a su cuidado. Desarrollo de habilidades sociales mediante el juego.

##### Competencia para aprender a aprender:

Se trabaja en grupo la toma de decisiones y el consenso, para la presentación que realizarán mediante la radio, video o dibujo. Interiorizarán acciones cotidianas que ayuden al cuidado de su entorno.

##### Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Desarrollo de la empatía, el respeto, el deseo de participar, cooperar y conocer a las personas del grupo.



## DESARROLLO DE LA SESIÓN

### ¿Qué es el medio ambiente?

Juegos de acercamiento y creación de grupo que permitan ir abordando el tema del medio ambiente y cómo nos afecta a todas las personas. Juegos como Llego carta, los trenes o los barcos que agrupan o proponen el movimiento de las persona por características como: nos juntamos de a 5 o nos cambiamos de lugar las personas que cuidan su entorno, nos juntamos de a 3 nos cambiamos de lugar las personas que no malgastan el agua, ... las personas que reciclan las basuras, etc.

A través del juego [Imaginarios](#), nos acercamos a la temática.

Buscamos una manera de presentarnos a los demás países;  
puede ser un spot de radio, un vídeo, un dibujo.

### Sesión 2. ¿ De donde viene lo que comemos?

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer los mecanismos de distribución de algunos alimentos y situar geográficamente su procedencia.
- Identificar los productos de proximidad y de temporada.
- Acercar el concepto de consumo responsable y soberanía alimentaria.

#### Competencia lingüística:

Uso de la lengua oral y escrita para relatar ideas, hechos o situaciones; creación de cuentos.

#### Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:

Conocimiento geográfico, valoración de la tierra como principal proveedora de nuestros alimentos. Concienciación sobre la importancia del trabajo agrícola y campesino para tener una alimentación saludable.





### Competencias sociales y cívicas:

Desarrollo de habilidades sociales a través de los intercambios comunicativos fomentando el respeto hacia las demás personas. Puesta en valor de las acciones cotidianas que contribuyen a un entorno más saludable. Trabajar conceptos como comercio justo, productos de proximidad, de temporada.

### Competencia cultural y artística:

Desarrollo de la creatividad a través del dibujo y de la realización de historias y cuentos.

## **DESARROLLO DE LA SESIÓN**

### **¿De dónde viene lo que comemos?**

Presentamos siluetas de diversos alimentos y analizamos de dónde vienen, cómo se producen, que necesitan para crecer, quien los produce, etc; haciendo énfasis en que lo ambiental es una cuestión fundamental para nuestra vida.

En un mapa dibujamos la procedencia de algunos alimentos para lo que utilizaremos etiquetas y envolturas que les hemos solicitado en la sesión anterior para analizar el viaje de los alimentos y la importancia de consumir productos de proximidad. También podemos pedirles en la sesión anterior que apunten el lugar de procedencia de 3 productos alimenticios que tengan en su casa.

En grupo escribimos una historia que refleje el viaje de uno de los alimentos para compartirla con otros grupos. Para introducir el tema podemos utilizar juegos de mesa como: Dale la vuelta, comercio justo y niños y niñas del mundo.

### **Sesión 3. El mundo está enfermo. ¿Qué podemos hacer?**

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Interiorizar conceptos cómo contaminación, cambio climático, consumo responsable y analizar las posibles relaciones entre ellos.



- Identificar espacios o lugares en nuestro entorno más cercano donde se estén produciendo agresiones contra el medio ambiente.
- Reflexionar sobre posibles acciones que se pueden realizar para la mejora del medio ambiente.

## COMPETENCIAS

### Competencia lingüística:

Uso de la lengua oral para relatar ideas, hechos o cuestiones, trabajando vocabulario y expresando sentimientos y opiniones. Desarrollo de la escucha activa y la comprensión lingüística.

### Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:

El grupo identifica cuáles son las causas que producen la contaminación, sequía, cambio climático; además realizan un diagnóstico de posibles problemas medioambientales en su entorno más cercano.

### Competencias sociales y cívicas:

Identifican acciones negativas hacia el medio ambiente en sus espacios cotidianos. Aprendizaje de acciones que ayudan a minimizar los problemas medioambientales.

### Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Desarrollo de la empatía, respeto y deseos de participar y cooperar en pos del bien común. Crecimiento de la autoestima, de la autonomía y fortalecimiento de las ideas propias.

## DESARROLLO DE LA SESIÓN

### **El mundo está enfermo. ¿Qué podemos hacer?**

Llevamos un mapa del mundo y ubicamos en él dibujos de basuras, contaminación, humos, sequías, terremotos, etc y hablamos sobre las causas por las que se dan estas circunstancias y las consecuencias que tienen sobre las personas, los animales y la tierra.

Hacemos un recorrido por el centro educativo y si es posible por el barrio para identificar los puntos "Más enfermos de la zona",



preguntar que acciones se están desarrollando y pensar que podemos hacer para revertir la situación.

## **Sesión 4. YO RECICLO Y CREO**

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Reflexionar sobre las acciones cotidianas que pueden contribuir a ayudar a la sostenibilidad medioambiental.
- Trabajar con objetos cotidianos y analizar las diversas maneras de reutilizar objetos y materiales.
- Aprender la importancia de proteger nuestro entorno.

### **COMPETENCIAS**

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:

Aprendizaje práctico sobre el reciclaje a través del uso de objetos cotidianos que han perdido su funcionalidad inicial, otorgándoles otra, tras reciclarlos.

Competencia social y ciudadana:

El alumnado colabora para elaborar entre toda la clase una exposición de diferentes juegos, juguetes y otros elementos realizados con material reutilizado y reciclado. Esta exposición contribuye a sensibilizar al resto del centro sobre la importancia y utilidad del reciclaje.

Competencia cultural y artística:

El reciclaje de diversos materiales contribuye al desarrollo de la imaginación y creatividad.

Competencia en aprender a aprender:

Fomento de la curiosidad y de la práctica fuera del aula para seguir reciclando y búsqueda de nuevas maneras de reutilizar objetos.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Deseos de participar y cooperar. Iniciativa a la hora de escoger objetos para reciclar y replicar en casa.



## DESARROLLO DE LA SESIÓN

### Yo reciclo y creo

Juego de mesa "El baño del Señor Cangrejo", que les permite pensar sobre sus acciones cotidianas.

Hacemos una sesión de trabajo con material de reciclaje que les hemos solicitado la sesión anterior como botellas, calcetines impares, tetrabrik, retales de tela, etc. A medida que vamos elaborando los materiales, vamos analizando las ventajas de reciclar y convertir lo que es aparentemente basura, en elementos útiles.

Con los materiales elaborados hacemos una exposición para sensibilizar a todo el centro sobre la importancia del reciclaje.

### Algunas ideas :

- MONEDERO O ESTUCHE (FONDO DE BOTELLA DE PLÁSTICO)

#### Materiales:

- Dos botellas de plástico por persona.
- Una cremallera.
- Cola blanca.
- Tijeras.

Cortamos la parte inferior de la botella de plástico. Abrimos la cremallera y la pegamos por dentro de cada uno de los bordes de ambas botellas. Podemos utilizar tela o papel para decorar. Dejamos secar y listo.

- TRES EN RAYA CON TAPÓN DE CORCHO

#### Materiales :

- Seis tapones de corcho.
- Temperas de colores.
- Cartón o tela para hacer el tablero.

- LLAVERO CON CORCHO



**Materiales:**

- Un corcho.
- Lápiz.
- Temperas y pinceles finos.
- Una alcayata pequeña.
- Lana.

Se decora el corcho, se clava la alcayata en la parte de arriba del corcho y se le anuda un trozo de lana y listo para usar.

## **Sesión 5. ¿Y YO QUÉ HAGO?**

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Fomentar la participación y el compromiso individual y colectivo en cuanto al cuidado del medio ambiente.
- Poner en valor la realización de acciones que contribuyan a la transformación de su realidad.
- Desarrollar la creatividad, el trabajo en equipo, y habilidades sociales para el dialogo y el consenso, así como el análisis de los pros y los contras de sus propuestas.
- Aprender a planificar un trabajo colectivo e identificar las necesidades y potencialidades del grupo.

### **COMPETENCIAS**

Competencia lingüística:

Uso de la lengua oral para relatar ideas, hechos o cuestiones, trabajando vocabulario y expresando sentimientos y opiniones. Desarrollo de la escucha activa y la comprensión lingüística. Respeto a los turnos de palabra y a las ideas ajenas buscando de ponerse de acuerdo y conseguir un objetivo común.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:

Conocimiento del entorno para concienciar sobre la importancia de las pequeñas acciones individuales y colectivas para el cuidado del medio ambiente.



### Competencias sociales y cívicas:

Interacción entre el grupo para llegar a un acuerdo común a través del diálogo y la definición de una acción grupal para sensibilizar, reflexionar y concienciar a otras personas de la comunidad educativa.

### Competencia cultural y artística:

Desarrollo de la creatividad para generar una acción transformadora en su entorno más cercano.

### Competencia en aprender a aprender:

Fomento de la curiosidad y de la práctica fuera del aula para buscar nuevas maneras de cuidar del medio ambiente. Aprendizaje sobre la planificación de acciones en grupo.

## **DESARROLLO DE LA SESIÓN**

### **¿Y yo qué hago?**

Creamos una acción colectiva que contribuya a la conservación y sostenibilidad medioambiental, puede ser desde sembrar plantas pintando las macetas con mensajes medioambientales, hasta una exposición con papel reciclado, una merienda sana, una campaña de ahorro de agua, etc. Hacemos una lluvia de ideas, vemos los pro y los contra, las posibilidades reales, tomamos decisiones y repartimos tareas encaminadas a desarrollar nuestra idea en la sexta sesión.

## **Sesión 6. NUESTRA ACCIÓN**

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Llevar a cabo la propuesta acordada por el grupo.
- Reflexionar y valorar la acción realizada y la incidencia de la misma.
- Generar confianza y compañerismo entre el grupo clase, poniendo en valor su capacidad transformadora.

### **COMPETENCIAS**

#### Competencia lingüística:

Uso de la lengua oral para relatar ideas, hechos o cuestiones, trabajando vocabulario y expresando sentimientos y opiniones.



Desarrollo de la expresión escrita y síntesis para la creación de un spot en radio.

Competencias sociales y cívicas:

Interactúan con el resto de compañeros con el fin de transformar su realidad, generando una participación activa ante la problemática ambiental. Fomentamos la comunicación y el dialogo respetuoso, siempre desde la valoración constructiva.

Competencia en aprender a aprender (CAA): Trabajo de síntesis para generar un mensaje. Evaluación de los resultados y valoración de la incidencia de la propuesta. Fomento de la curiosidad y de la práctica fuera del aula para buscar nuevas maneras de cuidar del medio ambiente.

Competencia digital:

Uso de las nuevas tecnologías para la realización de un *spot*.

Competencia cultural y artística:

Fomento de la creatividad en la realización de un *spot*.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Generan propuestas y desarrollan acciones colectivas para mejorar el medio ambiente. Iniciativa en el proyecto de manera autónoma, organizándose y responsabilizándose de su propio proyecto.

## **DESARROLLO DE LA SESIÓN**

Desarrollamos nuestra acción colectiva y la valoramos sacando las conclusiones de cómo nuestra actuación puede aportar a un mundo mejor; elaboramos un mensaje final en formato spot, o cuento que podamos compartir con otros grupos y que sea una invitación a la acción y reflexión por parte de otras personas.



## GÉNERO

### SESIÓN 1: En tu piel

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar y expresar la emociones y sentimientos mediante la expresión corporal y la mímica.
- Detectar y conocer el imaginario de la construcción social de género (roles y estereotipos) del alumnado.
- Fomentar la reflexión respecto a los estereotipos impuestos

#### COMPETENCIAS

Competencia lingüística:

Uso de la lengua oral para relatar ideas, hechos o cuestiones, trabajando vocabulario y expresando sentimientos y opiniones.

Competencias sociales y cívicas:

Interacciones entre el grupo con actividades que fomentan una correcta comunicación. Trabajo sobre los roles de género.

Competencia en aprender a aprender:

Identificación y expresión de las emociones. Cuestionamiento sobre los roles impuestos.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Fortalecen la autoestima, la autonomía y la expresión de ideas propias.

#### DESARROLLO DE LA SESIÓN

Jugamos a expresar/representar un sentimiento/emoción que previamente facilita la/el monitor/a. El resto del grupo adivina qué sentimiento es. Usamos mímica y movimientos nunca sonidos ni palabras. Es un juego de distensión, aproximación y empatía para preparar al grupo para la dinámica posterior, pues se tienen que poner en la piel del otro/a.





Se facilitará al grupo un papel continuo que se dispondrá a modo de panel sobre la pared y recortables de cartulina que representan acciones, juegos y distintas categorías que hacen alusión a estereotipos y roles de género. Estos recortables se irán pegando en la tela a lo largo de la sesión. Trabajaremos con cuatro categorías:

Para 2º de Infantil y 1º, 2º y 3º de Primaria:

- Juguetes: Cometa, bicicleta, balón, camión de bomberos, coche de muñecas, los recortables.
- Oficios: Policía, Deportista, Médico, Albañil, Peluquera, Maestra.
- Utensilios de la casa: Peine, Esponja, Mando de la tele, Martillo, Espejo, Secador de pelo.
- Personajes ficticios: Bob Esponja, Doraimon, Superman, Tarzán, Dora la Exploradora, Brave.

Para 4º, 5º y 6º de Primaria:

- Juguetes: spinner, bicicleta, balón, trompo, masterchef, pinturas.
- Oficios: Policía, Deportista, Médico, Albañil, Peluquera, Maestra.
- Utensilios de la casa: Peine, Esponja, Mando de la tele, Martillo, Espejo, Secador de pelo.
- Personajes ficticios: Bart Simpson, Snoopey, Superman, Batman, Elsa (Frozen), Brave.

Repartimos los recortables entre el grupo y jugamos a ponernos en la piel de una niña o de un niño. Ejemplo: Empezamos con la categoría de juguetes. Indicamos al alumnado que deben ponerse en la piel de una niña, es decir, pensar, actuar y decidir como una niña. Explicado esto, el alumnado deberá escoger de entre la lista, sus tres juguetes favoritos y colocarlos, uno por uno en la tela mágica, en su categoría correspondiente.

Posteriormente, se realiza la misma actividad desde la óptica de un niño, eligiendo los juguetes/personajes/Oficios/Utensilios que siendo un niño, preferirían.

Así lo hacemos con cada categoría.

Una vez que estén todas las categorías elegidas, consensuaremos en gran grupo lo seleccionado.



## SESIÓN 2: En mi piel, ¿cómo soy?

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS PARA INFANTIL

- Detectar y conocer el imaginario sobre la construcción de género (roles y estereotipos) del alumnado
- Visualizar las capacidades y actitudes que otorga el alumnado a niños y niñas en razón a su sexo.
- Fomentar la reflexión respecto a los estereotipos impuestos.

#### Competencia lingüística:

Uso de la lengua oral para relatar ideas, hechos o cuestiones, trabajando vocabulario y expresando sentimientos y opiniones. Desarrollo de la escucha activa y la comprensión lingüística. Respeto de los turnos de palabra y las ideas del grupo.

#### Competencias sociales y cívicas:

Interacciones entre el grupo de iguales con actividades que fomentan una correcta comunicación y la coeducación.

#### Competencia en aprender a aprender:

Estímulo para la participación en intercambios comunicativos y expresión de las ideas propias.

### DESARROLLO DE LA SESIÓN

1) Se reparten las siluetas y la tabla de cualidades entre el grupo. Rodean con un círculo si son niñas o niños y eligen las cualidades que reconocen en si mismos. Esto se hará en color amarillo.

2) De nuevo se reparten las siluetas y la tabla de cualidades. Deben rodear con un círculo rojo las cualidades que crean que pertenecen a los niños y con un círculo verde las que pertenecen a las niñas. Esto se pone en común con el grupo, y la/el monitor/a recoge en la pizarra los resultados, distinguiendo entre las cualidades que el alumnado otorga a mujeres y a hombres.

3a) *Para 2º de Infantil y 1º, 2º y 3º de Primaria:* Realizamos un dibujo de nosotras/os mismas/os destacando como somos, nuestras cualidades, gustos, etc.



3b) *Para 4º, 5º y 6º de Primaria:* Para finalizar hacemos una reflexión grupal.

- ¿El grupo coincide en las cualidades de niños y niñas?
- ¿Todos los niños que conocéis son así? ¿Todas las niñas que conocéis son así? ¿Por qué?
- ¿Hay alguna cualidad que pueden tener tanto los niños como las niñas?
- ¿Os sentís identificados/as como niños o niñas con las cualidades que el grupo os ha otorgado? ¿Por qué?

| <b>LISTA DE CUALIDADES</b> |             |            |
|----------------------------|-------------|------------|
| ALEGRE                     | FUERTE      | SENSIBLE   |
| INTELIGENTE                | SIMPÁTICA/O | ASEADA/O   |
| BUENA/O                    | TRANQUILA/O | CARIÑOSA/O |
| ENFADÓN/A                  | MIEDOSA/O   | VALIENTE   |

### **SESIÓN 3: En mi piel, ¿cómo actúo?**

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Detectar y conocer el imaginario sobre la construcción social de género (roles y estereotipos) del alumnado
- Identificar las habilidades individuales que reconocen en si mismos/as y poner en cuestión las otorgados por los compañeros y compañeras.
- Fomentar la reflexión respecto a los estereotipos impuestos.

#### **COMPETENCIAS**

##### Competencia lingüística:

Uso de la lengua oral para relatar ideas, hechos o cuestiones, trabajando vocabulario y expresando sentimientos y opiniones. Desarrollo de la escucha activa y la comprensión lingüística. Respeto de los turnos de palabra y las ideas ajenas.



Competencias sociales y cívicas:

Interacción entre el alumnado con actividades que fomenten una correcta comunicación. Trabajo sobre los roles de género en pos de educar en igualdad de género.

Competencia en aprender a aprender:

Los niños y niñas identifican habilidades propias y ajenas y ponen en cuestión las otorgadas socialmente según su sexo.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Desarrollo de la empatía y del respeto. Crecimiento de la autoestima, de la autonomía y de ideas propias mediante la interacción entre el grupo.

## DESARROLLO DE SESIÓN

1) Se reparten las pegatinas entre el alumnado, indicándoles que han de pegarse en sus camisetas aquellas acciones/habilidades, que consideran propias, que reconocen en sí mismos/as.. Máximo 3.

2) En esta segunda parte el grupo interactuará. El alumnado se levanta y debe buscar entre sus compañeras y compañeros a las personas que piensen que poseen habilidades o acciones de la tabla y pegarles en sus camisetas las pegatinas.

3) Ponemos en común los resultados y el/la monitor/monitora lo recoge en la pizarra.

Para finalizar hacemos una reflexión grupal.

- ¿El grupo coincide en los resultados de niños y niñas?
- ¿Hay alguna acción, habilidad que pueden realizar tanto los niños como las niñas? ¿Cuáles?
- ¿Os sentís identificados/as con las habilidades que el grupo os ha otorgado? ¿Por qué?

| LISTA DE ACCIONES/HABILIDADES |                 |                 |          |
|-------------------------------|-----------------|-----------------|----------|
| REÍR                          | MONTAR BICI     | CORRER          | DORMIR   |
| LLORAR                        | LEER            | JUGAR AL FÚTBOL | NADAR    |
| JUGAR                         | ESCRIBIR        | PLANTAR FLORES  | VER TELE |
| SALTAR                        | JUGAR A LA PLAY | COMER           | PATINAR  |

## SESIÓN 4: Sin Límites

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aportar a la construcción del imaginario social de género del alumnado en base a valores de igualdad y equidad.
- Expresar los sentimientos y opiniones respecto a la diversidad y sin prejuicios sexistas.
- Dar a conocer situaciones e historias reales de mujeres que fueron un ejemplo a seguir, y darle la importancia merecida para concienciar sobre la misma.
- Reflexionar sobre la escasa visibilidad que han tenido las mujeres en la historia.

### COMPETENCIAS

#### Competencias lingüísticas:

Exponen ideas, hechos o cuestiones, trabajando vocabulario y expresando sentimientos y opiniones. Desarrollo de la escucha activa y la comprensión lingüística, tanto oral como escrita. Respeto de los turnos de palabra y las opiniones ajenas.

#### Competencias sociales y cívicas:

Fomento del dialogo para poner en común diferentes puntos de vista. Educación en igualdad de género para prevenir actitudes machistas y fomentar en el respeto y la igualdad.

#### Competencia cultural y artística:

Conocimiento sobre grandes figuras históricas que posibilitan visualizar el papel de la mujer en el mundo.

#### Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Desarrollo de la empatía. Crecimiento de la autoestima, de la autonomía y de ideas propias.



## DESARROLLO DE LA SESIÓN

*Para 2º de Infantil y 1º, 2º y 3º de Primaria*

Para esta sesión vamos a usar la herramienta del cuento como técnica de confrontación.

El cuento que se utiliza es “Los Colores” (<https://elpuig.xeill.net/activitats/jornades-didactiques/educacio-emocional/los-colores>). En la segunda parte de la sesión analizamos ejemplos de personajes ficticios y las características que se les atribuyen (Nos sirve como puente para la última sesión)

1) Leemos en grupo el cuento de “los Colores”. Apoyaremos la lectura del cuento con imágenes. Haremos una analogía entre las limitaciones que encuentran los colores del cuento y las limitaciones generadas por la construcción social de género.

Preguntas guía:

- ¿Cuál es vuestro color favorito? ¿Por qué?
- ¿Y el color que menos os gusta? ¿Por qué?
- ¿Son necesarios todos los colores?
- ¿Alguna vez os habéis sentido como alguno de los colores ¿os han dicho lo que podíais hacer o no hacer? ¿Cómo os habéis sentido?

2) Analizamos personajes ficticios (héroes y heroínas). Iniciamos la sesión con una batería de preguntas sin mostrarles los personajes (Ejemplo: Brave y el príncipe Encantador). *Los personajes son un ejemplo. Estos personajes pueden ser adaptados al contexto, al grupo y a las realidades concretas*

Preguntas guía:

- ¿Las mujeres luchan? Brave, Frozen,
- ¿Todos los príncipes son buenos? El príncipe encantador
- ¿Solo las mujeres son brujas? Merlín, el genio.
- ¿Solo los príncipes montan a caballo? Mulán, Bella.
- ¿Solo los príncipes corren aventuras? Fiona, Pocahontas.
- ¿Hay villanos/as buenos? Rompe Ralph, Tigresa de Ice Age.



A medida que el alumnado responde a las preguntas, se les mostrarán imágenes que apoyen o de-construyan las percepciones reflejadas por los mismos.

Para 4º, 5º y 6º de Primaria:

- Jugaremos a "Grandes Damas"; Es un original juego de damas en las que cada una de sus 24 fichas representa a una gran mujer; este libro-juego permite visibilizar el papel de las mujeres a lo largo de la historia, poniendo de manifiesto pequeñas biografías que narran sus apasionantes vidas.
- Se fotocopiarán en hojas individuales cada una de las 24 mini-biografías, para posteriormente repartirlas entre el alumnado. Cada alumna o alumno leerá al resto de la clase la historia de la mujer que le ha tocado. Todas ellas de diferentes lugares, tiempos y culturas, han sido capaces de superar las barreras y crear su propia historia. Algunas de estas mujeres han sido reconocidas y forman parte de la historia de la humanidad; muchas otras han sido desconocidas, ignoradas e incluso escondidas, e incluso hay otras que solo existen en la imaginación de las personas.
- Al terminar, se pedirá al alumnado que para la próxima sesión, traiga preparada una foto de una gran mujer de su familia o entorno más cercano.

## **SESIÓN 5: Construyo mi superhéroe y súper-heroína**

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Poner en práctica los conocimientos y actitudes adquiridas durante las sesiones a través del juego cooperativo y la construcción grupal de conocimientos sobre el género y su imaginario social.
- Desarrollarán la creatividad y la imaginación mediante la creación de personajes ficticios.
- Analizar el imaginario social de género de partida del alumnado y el de después, tras la intervención pedagógica realizada.
- Fomentar la participación y toma de decisiones individuales y colectivas.



- Dar a conocer situaciones reales de mujeres que son un ejemplo a seguir en la vida diaria del alumnado y visualizar su relevancia en la sociedad, al margen de estereotipos de género.

## COMPETENCIAS

### Competencia lingüística:

Desarrollo de la escucha activa y la comprensión lingüística, poniendo especial atención en el esfuerzo por expresarse de manera correcta. Respeto de los turnos de palabra y las ideas ajenas para conseguir un objetivo común.

### Competencias sociales y cívicas:

Interacciones entre el grupo con actividades que fomentan una correcta comunicación trabajando de forma cooperativa, interiorizando actitudes y valores que fomentan la empatía y el respeto. Concienciación sobre el valor de la mujer en la sociedad y en la historia.

### Competencia cultural y artística:

Desarrollan la creatividad e imaginación con la creación del superhéroe y la superheroína. Comenzando con una silueta, y a través de ella, ir construyendo el personaje, añadiendo una apariencia física, cualidades, habilidades, destrezas, súper poderes, utilizando diversos materiales. Conocimiento sobre mujeres de la historia y grandes sucesos con enorme valor cultural.

### Competencia en aprender a aprender:

Trabajando la planificación de proyecto que van a llevar a cabo y reflexionando sobre los nuevos aprendizajes. Desarrollo de la curiosidad y una actitud que sea replicada fuera del aula.

### Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Desarrollo de la empatía y del respeto. Crecimiento de la autoestima, de la autonomía y de ideas propias.





## DESARROLLO DE LA SESIÓN

*Para 2º de Infantil y 1º, 2º y 3º de Primaria*

Construyendo súper-personas **Duración:** 45

Dividiremos el grupo en niños y niñas. Los niños trabajaran en la construcción de la superheroína de la clase con la que trabajamos y las niñas en la del superhéroe.

Ejemplo: SUPERPIERNAS; Superhéroe de la clase x del colegio y. (con las características que la definen)

En una plantilla habrá representados a modo de pegatinas, igual que en las técnicas anteriores, cualidades, capacidades y habilidades para ser superhéroe y / o superheroína. (valentía, fuerza, dulzura.....).

También se les ofrece una lista de súper poderes de la cual deben elegir 3.

Por otro lado se les entrega en tamaño real la silueta de una persona (con rasgos masculinos o femeninos, "vacía"), sobre la cual, el grupo trabaja otorgándole capacidades y características que lo convierten en superhéroe y en súper-heroína; tendrán que dibujar y colorear ellos/as mismos/as sobre la silueta que se les ha dado.

Una vez terminada la dinámica ponemos en común a los dos personajes que quieren que sean sus superhéroes y se pegarán a modo de mural en un papelógrafo, explicando cada una de sus preferencias, gustos (color preferido, comida, juguete favorito y deporte...), poderes (súper-fuerza, rapidez, invisibilidad...), características (pelo largo, corto, gordo/a, delgada/o...), rasgos de personalidad (buena/o, simpática/o, enfadón/a, curioso/a...) vestimenta (pendientes o collares, capa, antifaz...). Hay que insistir y motivar al alumnado para que detallen de la manera más exacta los rasgos y características que definirán al superhéroe y súper-heroína.

SUPER PODERES (A elegir 3):

- El poder de La lágrima: Cuando rompe a llorar el tiempo se congela y todo queda parado. Nuestra súper-heroína o súper héroe puede campar a sus anchas por el mundo y hacer lo que quiera.
- El poder de la escucha: Cuando activa este poder, ninguna persona que esté cerca puede mentir, sólo puede decir la verdad y toda la verdad.
- El poder de la caricia: Este poder permite a nuestra súper-heroína o súper héroe curar a cualquier persona incluida a sí misma. Es seguro que llegara a ser muuuuuuy mayor.



- El poder de la música: Sabe tocar cualquier instrumento de música como la guitarra, la flauta, el tambor, el piano... cuando toca música tiene el poder de mover todos los objetos del mundo (edificios, mesas, casas, puentes, sillas...), destruirlos o construir cosas.
- El poder de la sonrisa: Si nuestra súper-heroína o súper héroe sonrío, contagia a quien tiene a su alrededor y se tronchan de la risa. Así puede hacer todo lo que quiera mientras los demás están por los suelos riendo.
- El poder del beso: Cuando lanza un beso a alguien, esta persona de enamora perdidamente de la primera persona que ve.
- El poder del amor: Este poder permite a nuestra súper-heroína o súper héroe hablar con cualquier animal del mundo. Para activarlo solo tiene que tocar su propio corazón.
- Tienes la oportunidad de añadir más superpoderes.. anímate.

*Para 4º, 5º y 6º de Primaria:*

Creando nuestras Grandes Damas:

Para esta sesión, el alumnado deberá traer preparada una foto de una gran dama de su familia, y se construirá un gran tablero de Damas, imitando el libro-juego de la sesión anterior, creando a su vez un libro de mini-biografías de las grandes damas. Este libro se construirá a modo mural. Se pedirá al alumnado que escriba y cuente la historia de las mujeres que han elegido, por qué son importantes, cuáles son sus gustos, a qué dedican su tiempo libre, etc.

Observación: Esta es una guía de trabajo que se irá enriqueciendo desde la práctica y las sugerencias de los diversos centros educativos, educadores y educadoras del proyecto.

