



**ACERCANDO
CULTURAS**



ACERCANDO CULTURAS



**ACERCANDO
CULTURAS**

¿QUIENES SOMOS?

CIC Batá es una ONGD Andaluza de cooperación Internacional. Nuestro compromiso es generar procesos participativos que propicien la transformación social en ámbitos como el educativo, cultural, social, político y económico. Esta vocación de transformación social está inmersa en la lucha por la inclusión y la justicia social, por el desarrollo sostenible, por la promoción y defensa de los derechos humanos y por la solidaridad internacional.

El **área de Educación, Comunicación y Cultura para el Desarrollo**, responsable de este proyecto, está formado por un equipo multidisciplinar especializado en educación, comunicación, dinamización sociocultural y gestión de procesos educativos.

Nuestras metas y metodología:

- Generar en la comunidad andaluza -en los ámbitos de la educación formal, no formal e informal- procesos participativos y transformadores desde un enfoque de derechos y con una concepción de aprendizaje surgida de la experiencia y la vivencia.
- Trabajamos desde la educación popular y la comunicación para el cambio social, partiendo de las experiencias y vivencias previas para favorecer la conciencia crítica y una actitud proactiva, solidaria y participativa con una visión- acción local y global.



PRESENTACIÓN

Acercando culturas para el BIEN COMÚN propone el juego y el audiovisual como elementos creativos a partir de los cuales los niños y las niñas recrean y transforman su entorno.

Pretende a través de diversas acciones educativas favorecer los espacios de participación infantil y promover estrategias que posibiliten que las niñas y los niños compartan y conozcan cómo viven las niñas y niños en otros lugares, como son sus entornos, cuales son sus intereses y prioridades, que problemas les afectan y como caminamos hacia el **bien común**.

Bien Común

“Es aquel bien que no es propiedad privada de ninguna persona sino que, por el contrario, corresponde a todas y es utilizado por todas como, por ejemplo, el aire, el agua de lluvia, el mar, la luz del sol.

El Bien Común es de todas las personas y para todas las personas. No promueve la ventaja de un grupo o clase alguna, sino el beneficio de todas, cualquiera que sea el carácter o la función que las comunidades realicen en la sociedad”.

OBJETIVOS

Favorecer en los niños y las niñas un proceso educativo enfocado hacia el bien común.

Compartir con niños y niñas de México y Andalucía las diversas formas de ver el mundo.

Realizar acciones concretas que favorezcan una práctica y acercamiento al Bien Común.

Favorecer las competencias comunicativas y la educación emocional.

METODOLOGÍA Y DESARROLLO

La metodología esta basada en el enfoque socio-afectivo y la ludopedagogía, favoreciendo la participación de los grupos y generando espacios de reflexión y construcción colectiva que nos lleven a lograr los objetivos propuestos que se irán enriqueciendo en el contacto e interacción entre los grupos participantes.



**ACERCANDO
CULTURAS**

El proyecto se basa en el intercambio de videocartas entre niños y niñas de Andalucía y de Oaxaca-México, lo que posibilitará conocer y comprender diversas visiones del mundo y las acciones cotidianas que estamos poniendo en marcha para la construcción de un mundo mejor desde el principio del Bien Común.

SESIONES PROPUESTAS

Estas sesiones solo son orientativas, marcan los pasos del proceso y dependen del ritmo de cada uno de los grupos participantes.

1. Sesión.

Juegos de presentación, acercamiento

Presentación

Después de una sesión de juegos cooperativos , nos sentamos a compartir como se han sentido jugando y que cosas podemos rescatar de ese juego, comentamos aspectos como:¿en todos los lugares del mundo jugamos de la misma manera? ¿Hemos pensado alguna vez que hacen y como viven los niños y las niñas de otros lugares del mundo? ¿Podemos compartir algo al respecto?

Les contamos el proceso de vídeo cartas a través de una [presentación](#) del proyecto.

2- Sesión.

Preparación y grabación de la primera video carta

Utilizamos el [juego de acercando culturas](#), que nos posibilita trabajar conceptos como cooperación, comunidad, Equidad- Igualdad, Recursos Naturales.

Una vez realizado el juego grabamos la primera video carta que será nuestra manera de presentarnos a los demás grupos de participantes, a la vez que visionamos la de México y de otros coles.

3-Sesión

Preparación y grabación de la segunda videocarta

A través de diversas actividades como lluvia de ideas, mapas conceptuales, lecturas, entre otras, conceptualizamos y llegamos a conclusiones sobre lo que significa el BIEN COMÚN.

Posteriormente identificamos en nuestro entorno cercano los Bienes Comunes y compartimos lo que estamos haciendo para su conservación.

Grabamos la segunda video carta donde contamos a los otros grupos nuestro concepto de BIEN COMÚN Y mostramos nuestros mapas de Bienes Comunes.



**ACERCANDO
CULTURAS**

4- Sesión.

Visionado de la videocarta segunda y preparación de la tercera

- Se presenta al grupo la segunda videocarta de México y se les motiva para que hagan comentarios mientras la ven. (Piensan igual, que les parece...)

Una vez hemos visto lo que piensan sobre el bien común y lo que hacen empezamos a pensar que más podemos hacer como grupo para conservar Los Bienes Comunes.

Este proceso de pensar, crear lo hacemos con dibujos, cuadros donde vamos registrando sus ideas para poder luego priorizarlas y decidir colectivamente cual realizar.

5- Sesión.

Tercera video carta donde se planifica la acción

Juegos cooperativos que nos permitan ver la importancia de las acciones de cada uno y como contribuyen al bienestar general- Visión local-global

Conectamos nuestras acciones con las de los demás grupos y grabamos con nuestras propuestas de acción la tercera video carta.

6- Sesión

Visionado de la videocarta de México y de otros grupos

Se desarrolla la acción propuesta donde se graba la cuarta videocarta que es donde se refleja la acción que se realizó y se invita a otras personas a desarrollar las acciones.

DÍA DEL JUEGO Y MUESTRA

Una vez terminadas las sesiones de trabajo se programa un día de juego en el que se presenta a la comunidad educativa los resultados del proyecto. Se visiona la última videocarta, y se realizan juegos populares y cooperativos.