



plataforma
de infancia
españa



Protagonistas de
nuestra educación

Guía de actividades



plataforma de infancia

españa

Protagonistas de nuestra educación

Guía de actividades

EDITA Y COORDINA: Plataforma de Infancia

www.plataformadeinfancia.org

C/ Escosura 3, local 2. 28015 MADRID T. 91 447 78 53

Los derechos de la publicación son derechos compartidos, de modo que cualquier persona es libre de copiar, distribuir y comunicar la obra siempre que se reconozcan los créditos del editor y no se utilice con fines comerciales o contrarios a los derechos de los niños y niñas.

ÍNDICE

01

Introducción al Día Universal de los Derechos de la Infancia	5
1.1. Los derechos de la infancia son...	6

02

Presentación de la Guía de actividades	8
--	---

03

¿Cómo funciona esta Guía de actividades?	10
3.1. Estructura	10
3.2. ¿Cómo recoger las conclusiones?	11
3.3. ¿Cómo hacer llegar todas las propuestas y opiniones de chicas y chicos a la Plataforma de Infancia?	11

04

Cuadro resumen de actividades	12
4.1. Actividades diseñadas para chicas y chicos de 6 a 8 años	13
4.2. Actividades diseñadas para chicas y chicos de 9 a 12 años	14
4.3. Actividades diseñadas para chicas y chicos de 13 a 17 años	15

05

Itinerarios por franjas de edad	17
5.1. Actividades para chicas y chicos de 6 a 8 años	18
¿Qué hay de diferente?	19
Carrera de obstáculos	20
Escape game, un juego sobre el acoso en la escuela	21
Mi clase en miniatura	22
Aventura en la selva	23
Anexo 1. ¿Qué hay de diferente?	24
Anexo 2. Aventura en la selva, un juego sobre la inclusión en la escuela	25
5.2. Actividades para chicas y chicos de 9 a 12 años	27
Carrera de obstáculos	28
El collage de mi tiempo	29
Escape game, un juego sobre el acoso en la escuela	30
Dos sombreros para participar	31
¿Dónde está la sorpresa?	32
Anexo 1. Carrera de obstáculos	33
Anexo 2. El collage de mi tiempo	34
Anexo 3. ¿Dónde está la sorpresa?	35
5.3. Actividades para chicas y chicos de 13 a 17 años	37
Tres maletas que me llevaría	38
Escape game, un juego sobre el acoso en la escuela	39
Role playing	40
Hay un monstruo en mi cole	41
Mural colaborativo	42
Anexo 1. Role playing	43
Anexo 2. Hay un monstruo en mi cole	44



**plataforma
de infancia**
españa



01

**INTRODUCCIÓN AL DÍA UNIVERSAL
DE LOS DERECHOS DE LA INFANCIA**



01 INTRODUCCIÓN AL DÍA UNIVERSAL DE LOS DERECHOS DE LA INFANCIA



La **Plataforma de infancia** es una coalición de 68 organizaciones con la misión de promover, proteger y defender los derechos de niños, niñas y adolescentes. Asimismo, fomenta la participación de los niños y niñas en el seguimiento de la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN), facilitando el cumplimiento de uno de sus principios generales; el derecho a la participación, a través de su estrategia



La infancia Opina.

Con motivo de la conmemoración del Día Universal de los Derechos de la Infancia, el 20 de noviembre, fecha en la que se ratificó por parte de España la Convención sobre los Derechos del Niño, la Plataforma de Infancia pone en marcha un proceso participativo con chicos y chicas de las entidades miembro y colectivos y organizaciones de infancia (asociaciones, centros educativos, ayuntamientos) para el análisis, seguimiento y realización de propuestas de los propios chicos sobre la aplicación de sus derechos.

La Plataforma de Infancia cuenta con la participación de niñas, niños y adolescentes para reivindicar que sus opiniones y propuestas deben ser consideradas en todos los temas que afectan a su presente y a su futuro.

Las propuestas y conclusiones resultantes de este proceso se documentan, sistematizan y son presentadas por los propios chicos y chicas en un acto conmemorativo, ante las autoridades competentes en infancia, que se celebrará en torno a dicha fecha.

Para el apoyo del proceso presentamos esta guía metodológica para el personal educador de organizaciones, centros escolares y consejos de infancia. El objetivo principal es facilitar herramientas para desarrollar un proceso que favorezca el seguimiento de la Convención sobre los Derechos del Niño a partir de la experiencia de los protagonistas.

Para este año 2020, se plantea el que los chicos y chicas puedan valorar cómo es el cumplimiento de su derecho a la educación, y cómo se estructura el sistema educativo para ello.

Recientemente, el Gobierno está trabajando en una nueva ley de educación para lo que consideramos debe tenerse en cuenta a los niños y niñas.

Teniendo en cuenta la situación de crisis sanitaria y económica que vive el país, y cómo afecta a niñas, niños y adolescentes, debemos preocuparnos por la educación. Desde el confinamiento han surgido nuevas necesidades, restricciones, falta de acceso a recursos y contenidos formativos. Todo ello conlleva nuevas formas de desigualdad que impiden el cumplimiento de los derechos de la infancia.

Ambas cuestiones nos llevan a que, como temática de trabajo para este Día de la Infancia 2020, se plantee trabajar la EDUCACIÓN, desde varios aspectos:

Los chicos y chicas suelen tener presente la necesidad de abordar cuestiones relacionadas con los contenidos educativos y las nuevas metodologías de aprendizaje. En este sentido, durante el confinamiento, hemos podido comprobar esa necesidad real, pues se han desarrollado métodos de educación on-line y recursos educativos digitales que no existían anteriormente. Pero, ¿es este el método del futuro? ¿cómo asegurar que nadie se quede atrás por falta de acceso a recursos?

Las barreras socioeconómicas con las que se encuentran los chicos y chicas de manera habitual en su día a día, aumentan y se hacen más evidentes en situaciones de crisis como esta. Durante el confinamiento han existido grandes problemas para garantizar la igualdad entre niños, niñas y adolescentes en cuanto al acceso y desarrollo de la educación desde casa.

La participación infantil y adolescente en el entorno académico también se ha visto afectada. Debe existir una reflexión entorno al importante papel que ejerce el alumnado en cuanto a su propia educación, sea presencial u on-line, para que se pueda asegurar su participación.

Además, la educación inclusiva debe contar con los recursos necesarios que permitan adaptar contenidos curriculares a personas con diferentes capacidades o dificultades en su aprendizaje.

Un espacio donde las niñas y niños no vivan situaciones de violencia y acoso.

➔ 1.1 Los derechos de la infancia son...

Este año, las actividades para preparar el Día Universal de los Derechos de la Infancia, se plantean en torno al derecho a la educación.

Este es solo uno de los derechos que componen la Convención sobre los Derechos de la Infancia de Naciones Unidas, y para poder poneros en situación, os recomendamos poder comenzar visualizando [este vídeo](#) para introducir las actividades.



A partir de aquí, y para que sirva de introducción, podéis plantear al grupo algunas de las siguientes preguntas:

¿Está escrito en algún sitio que los niños y niñas somos importantes?
¿dónde?

¿Qué derechos de los que han nombrado te llaman la atención?

¿Alguno de los derechos nombrados crees que no se cumplen?

¿Dónde deben cumplirse nuestros derechos?





plataforma
de infancia
españa

- AGENDA DEL DÍA
1. Se levanta a las 8:00.
 2. Desayuna a las 8:15.
 3. Se lava los dientes a las 8:25.
 4. Se viste a las 8:30.
 5. Se va al colegio y habla con sus amigos a las 8:40.
 6. Se va con su madre a las 8:40.
 7. Se va con su madre a las 8:40.
 8. Se va con su madre a las 8:40.
 9. Se va con su madre a las 8:40.
 10. Se va con su madre a las 8:40.

02

PRESENTACIÓN DE
LA GUÍA DE ACTIVIDADES



02 PRESENTACIÓN DE LA GUÍA DE ACTIVIDADES

Esta guía está dirigida a educadores y educadoras de grupos de niñas, niños y adolescentes entre 6 y 17 años que quieran participar en la conmemoración del Día Universal de los Derechos de la Infancia 2020.





plataforma
de infancia
españa



plataforma
de infancia
españa



Protagonistas de
nuestra educación

Guía de actividades

03

¿CÓMO FUNCIONA ESTA
GUÍA DE ACTIVIDADES?



03 ¿CÓMO FUNCIONA ESTA GUÍA DE ACTIVIDADES?

Desde la Plataforma de Infancia hemos diseñado esta guía con el objetivo facilitar a los equipos educadores la creación de espacios de reflexión desde los que conocer la visión de los niños y niñas sobre los diferentes aspectos de la educación y, además, generar ideas y propuestas encaminadas al cambio.

Para ello hemos planteado las actividades en fichas que explican el desarrollo, tiempo, materiales de apoyo y preguntas para la reflexión y el debate que os pueden ayudar en la facilitación con los grupos.

Se ha incluido en las fichas de actividad un apartado donde se especifican las cuestiones a devolver por el equipo educador, que no siempre corresponden a las preguntas que directamente les haremos a los grupos o niños y niñas. Serán las educadoras y educadores los que, una vez realizada la actividad, deberán hacer ese ejercicio de síntesis.

3.1 Estructura

Esta guía se divide en actividades diseñadas para los siguientes tramos de edad:



En cada tramo de edad, encontraréis diferentes actividades que tratan distintos ámbitos: participación en la escuela, violencia, educación inclusiva, barreras socioeconómicas y nuevas metodologías de enseñanza/aprendizaje.

Las actividades están planteadas en general con una misma estructura, aunque no implica el mismo orden:

La parte lúdica o plástica, ya sea individual o en grupos.

La puesta en común en gran grupo sobre las conclusiones o el resultado de la parte lúdica.

El espacio de reflexión, donde abordar su visión grupal sobre el tema que trabaja la actividad en concreto y donde se realizan las propuestas.

En algunas actividades se valora necesario realizar un ejercicio con los y las participantes de introducción al tema o concepto (como por ejemplo a la participación infantil). En estos casos hemos incluido la definición que manejamos desde la Plataforma de Infancia, y os animamos que busquéis ejemplos prácticos de vuestro entorno que ayuden a los participantes a colocarse mejor en un mismo punto de partida.



3.2 ¿Cómo recoger las conclusiones?

El principal objetivo de este proceso es conocer la visión que tienen las chicas y los chicos sobre el cumplimiento de sus derechos. El proceso pretende facilitar su participación como ciudadanos y ciudadanas, que su voz sea tenida en cuenta en el desarrollo de políticas públicas, y que éstas partan de sus propuestas.

A través del proceso de conocer - observar - proponer, se persigue que puedan ser altavoces de la situación de su entorno más cercano. Se plantea recoger aquellas opiniones y propuestas concretas que haya consensuado el grupo.

Cada equipo educador será el que se encargue de recoger y sintetizar las opiniones de los chicos y chicas, e incorporarlas a la ficha de conclusiones que os facilitamos en esta guía.

3.3 ¿Cómo hacer llegar todas las propuestas y opiniones de chicas y chicos a la Plataforma de Infancia?

Se facilita una ficha Excel a cada entidad, grupo o colegio que se inscribe en el proceso. En esta ficha, además de los datos generales del grupo, se incorporarán las opiniones y propuestas concretas que el grupo haya realizado. Se incorporará una opinión por línea.

Este paso es fundamental para poder conocer de manera precisa las opiniones y propuestas de las chicas y chicos en cuanto al cumplimiento de sus derechos. Desde la Plataforma de Infancia se realizará una sistematización de todas ellas y se preparan para poder ser trasladadas en el acto conmemorativo a las autoridades competentes. En este acto, celebrado entorno al 20 de noviembre, son los chicos y chicas quienes toman la palabra y hacen llegar sus propuestas concretas.

Desde la Plataforma de Infancia se elaborará un documento más extenso que recogerá las propuestas y opiniones de los chicos y chicas, así como cuestiones destacables del proceso. Estas propuestas se incorporan al argumentario en defensa de los derechos de infancia que se encarga de trasladar a organismos o ministerios que trabajan y deciden sobre las cuestiones que afectan a la infancia.





plataforma
de infancia
españa

04

CUADRO RESUMEN
DE ACTIVIDADES



4.1 Cuadro resumen de actividades

ACTIVIDADES DISEÑADAS PARA CHICAS Y CHICOS DE 6 A 8 AÑOS

	 TEMA	 NOMBRE	 DURACIÓN	 TÉCNICA	 DESARROLLO	 PREGUNTAS DEBATE	 RECURSOS
1	Nuevas metodologías	¿Qué hay de diferente?	30´	Plástica - visual	→ Comparativa entre situaciones	→ ¿La escena "X" representa cómo lo hacéis en vuestros coles? → ¿Qué escena si se acerca más a vuestras clases? → ¿Qué os parecería introducir algunas de las cosas de la nueva escena en vuestras aulas? ¿Cuáles? ¿Por qué? → ¿Qué creéis que tiene de positivo? ¿Se podría hacer en vuestros coles? → ¿Conocéis coles que sí lo hagan de esa manera? → ¿Se te ocurren otras que no aparezcan en la foto?	Imágenes
2	Barreras socioeconómicas	Carrera de obstáculos	30´	Juego y movimiento	→ Realizar por parejas el recorrido planteado, superando las distintas pruebas	→ ¿Cómo os habéis sentidos los grupos de cada clase? → ¿Creéis que se os ha tratado de la manera adecuada? ¿Qué os ha resultado más difícil? → ¿Creéis que estas diferencias también se dan en vuestros coles? ¿Por qué se dan? → ¿Os parece bien que se trate diferente a los niños y niñas porque tengan más o menos cosas? → ¿Cómo creéis que podríamos mejorar la situación de estos niños y niñas para no ser tan diferentes?	Ficha de actividades, material para las pruebas
3	Violencia	Escape Game	60´	Juego grupal	→ En equipos, superar las pruebas planteadas	→ ¿En vuestras escuelas hay bullying? → ¿Qué hace tu cole para prevenirlo? ¿Y para enfrentarse a esas situaciones? → ¿Qué se te ocurre para mejorarlo?	Ordenador con conexión a internet, enlace al juego
4	Participación	Mi clase en miniatura	50´	Plástica	→ Hacer una maqueta de mi aula	→ ¿Qué es participar? Vemos un ejemplo que puedan contar los y las participantes. Buscarlo en las dinámicas de clase o de las escuelas. → Diferencia de participación como derecho frente a levantar la mano en los espacios en los que el profesorado testea el conocimiento del grupo. → ¿En qué cosas sí podemos participar en los colegios? ¿En cuales nunca? → ¿En qué sí podríamos participar que no estamos teniendo la oportunidad? Propuestas.	Material que reutilizar, pegamento, tijeras...
5	Educación inclusiva	Aventura en la selva	60´	Juego grupal	→ Por equipos, hacer el recorrido y las pistas que vayan apareciendo	→ ¿Qué nos han parecido nuestros equipos? ¿Nos ha gustado contar con personas con capacidades diferentes? ¿Cómo os sentíais aquellas que erais diferentes? → ¿Cuál ha sido la prueba más difícil? ¿Y la más sencilla? ¿Había alguna que fuera imposible hacer? → ¿Podíamos jugar todo el grupo al juego? ¿Algunas personas no podían? ¿Qué tendríamos que haber hecho para que pudieran jugar? → ¿Tenemos compis que sean diferentes en nuestro cole? ¿Os gusta tener a compis que sean diferentes y nos enseñen cosas nuevas? → ¿Cómo se puede hacer para que, en un cole, pueda haber personas diferentes estudiando juntas?	Ficha de pistas, dado y tablero



4.2 Cuadro resumen de actividades

ACTIVIDADES DISEÑADAS PARA CHICAS Y CHICOS DE 9 A 12 AÑOS

	 TEMA	 NOMBRE	 DURACIÓN	 TÉCNICA	 DESARROLLO	 PREGUNTAS DEBATE	 RECURSOS
1	Barreras socioeconómicas	Carrera de obstáculos	30´	Juego y movimiento	➔ Realizar por parejas el recorrido planteado, superando las distintas pruebas	➔ ¿Cómo os habéis sentidos los grupos de cada clase? ➔ ¿Creéis que se os trató de la manera adecuada? ¿Qué os ha resultado más difícil? ➔ ¿Creéis que estas diferencias también se dan en vuestros coles? ¿Por qué se dan? ➔ ¿Os parece bien que se trate diferente a los niños y niñas porque tengan más o menos cosas? ➔ ¿Cómo creéis que podríamos mejorar la situación de estos niños y niñas para no ser tan diferentes?	Ficha de actividades, material para las pruebas
2	Nuevas metodologías	El collage de mi tiempo	40´	Plástica	➔ Poner conscientemente en qué cosas ocupamos nuestro tiempo	➔ ¿Qué os parece vuestro día? ➔ ¿Hay alguna actividad que creéis que realizáis durante poco tiempo? ¿y cuál durante demasiado? ➔ ¿Hay alguna que eliminaríais? ¿Y alguna que falte? ➔ ¿En cuál podéis decidir? ¿En cuál no podéis hacerlo pero os gustaría opinar? ➔ ¿Cómo mejoraríais ese reparto? ¿Qué puedes hacer tú para lograrlo? ¿qué puede hacer tu familia? ¿y el cole? ¿y el Gobierno?	Plantilla rueda de horario, material para actividades plásticas
3	Violencia	Escape Game	60´	Juego grupal	➔ En equipos, superar las pruebas planteadas	➔ ¿En vuestras escuelas hay bullying? ➔ ¿Qué hace tu cole para prevenir? ¿y para enfrentarse a esas situaciones? ➔ ¿Qué se te ocurre para mejorarlo?	Ordenador con conexión a internet, enlace al juego
4	Participación	2 sombreros para participar	40´	Presentación	➔ Se plantea un espacio de reflexión	➔ ¿Conocen su derecho a participar? ➔ ¿Qué espacios o dinámicas participativas existen en nuestros colegios? ➔ Propuestas para mejorar la participación en los colegios	Dos sombreros de diferente tipo: gorra, casco de bici, de lana, de disfraces varios...
5	Educación inclusiva	¿Dónde está la sorpresa?	40´	Exposición	➔ Análisis de situaciones para ver qué cosas nos sorprenden porque no estén en nuestro cotidiano	➔ ¿Qué os sorprende? ➔ ¿Se habla de estos colectivos en clase? ➔ ¿Pensáis que estos niños, niñas y adolescentes se sienten incluidos o no en la escuela? ➔ ¿Son activamente discriminados en el centro? (ej. rechazo por parte de otras personas, no admisión al centro, etc.) ¿Se adaptan las clases y los materiales para los niños, niñas y adolescentes que lo necesitan? (ej. para quien tiene menos habilidades lectoescritoras o no conoce el idioma) ➔ ¿Qué podemos hacer en los colegios para que sean inclusivos realmente?	Cuerda, tiza, ficha de apoyo



4.3 Cuadro resumen de actividades

ACTIVIDADES DISEÑADAS PARA CHICAS Y CHICOS DE 13 A 17 AÑOS

	 TEMA	 NOMBRE	 DURACIÓN	 TÉCNICA	 DESARROLLO	 PREGUNTAS DEBATE	 RECURSOS
1	Nuevas metodologías	Tres maletas que me llevaría	45´	Dinámica de grupo	→ Hacer un listado de cuestiones esenciales a tener en cuenta en educación	→ ¿Cómo os habéis sentido durante los meses de estudio en casa? → ¿Qué cosas creéis que son realmente imprescindibles para realizar el curso de manera exitosa? → ¿Estabais preparados para hacer el curso así? ¿Y el profesorado? → ¿Qué hubierais cambiado? → ¿Qué podemos hacer para que nadie se quede atrás en el curso? (ej. desde los colegios y el Gobierno) → ¿Qué propuestas tenéis para cambiar la realización del curso si nos vuelve a tocar hacerlo no presencial?	Folios, hojas
2	Violencia	Escape Game	60´	Juego grupal	→ En equipos, superar las pruebas planteadas	→ ¿En vuestras escuelas hay bullying? → ¿Qué hace tu cole para prevenir? ¿y para enfrentarse a esas situaciones? → ¿Qué se te ocurre para mejorarlo?	Ordenador con conexión a internet, enlace al juego
3	Participación	Rol playing	60´	Teatro	→ Representar escenas de nuestro cotidiano y valorar cómo cambiarlas	→ ¿Qué os ha parecido la actividad? → ¿Creéis que vuestros institutos fomentan la participación? ¿De qué manera? → En caso de que no lo hagan, y a partir de las escenas representadas, recoger ideas y propuestas de cómo hacer de vuestro colegio/instituto un espacio en el que vuestra opinión sea tenida más en cuenta.	Ficha de escenas, material atrezzo
4	Barreras socioeconómicas	Hay un monstruo en mi cole	60´	Juego de rol	→ Superar una serie de pruebas para poder ir pasando de curso	→ ¿Qué ha pasado en el juego? → ¿Qué diferencias habéis visto? → ¿Qué cosas creéis que han favorecido o dificultado? → ¿Creéis que esto puede ser real? → ¿Qué barreras socioeconómicas habéis detectado en el juego y que véis en la realidad? → ¿Qué podemos hacer desde los institutos y el gobierno para evitarlo?	Tablero, fichas de personajes, dado, ficha de actividades
5	Educación inclusiva	Mural colaborativo	40´	Plástica	→ Hacer un mural común sobre las cosas que pasan en el centro educativo	→ Cosas que veo en mi centro: ¿Cómo son los profes y las familias a mi alrededor? → Cómo me tratan / Cómo nos tratamos: ¿Hay tipos de alumnos más favorecidos o con más estatus por ser... X, Y, Z? ¿Cómo nos hace sentir esto si ocurre? → ¿Qué podrían hacer los colegios e institutos para lograr escuelas más inclusivas?	Material que reutilizar, pegamento, tijeras, papel continuo...



plataforma
de infancia
españa



05

ITINERARIOS POR
FRANJAS DE EDAD

05 ITINERARIOS POR FRANJAS DE EDAD

Presentamos a continuación los bloques de actividades adaptadas a cada franja de edad

DE 6 A 8
AÑOS

DE 9 A 12
AÑOS

DE 13 A 17
AÑOS

En caso de no poder hacer el total de las actividades, recomendamos intentar realizar un mínimo de 2 actividades, de manera que las chicas y chicos puedan tratar varios temas.



➔ 5.1 Actividades para chicas y chicos de 6 a 8 años

Presentamos a continuación las actividades propuestas para los grupos de chicas y chicos de 6 a 8 años. Recomendamos poder hacer un mínimo de dos actividades, para que podáis tratar varios temas. De todos modos os animamos a poder hacer todas si encaja en vuestros horarios.

A continuación os presentamos:

Cinco fichas de actividad, una por cada tema, donde se explica el desarrollo general de la actividad.

Material complementario a cada actividad, en anexo, con los tableros, fichas de pruebas, preguntas y resto de cosas para desarrollarla.

Os recordamos que, antes de hacer las actividades, y a modo de ambientación, podéis ver con el grupo [el vídeo](#) “Nuestros derechos. Día universal de los Derechos de la Infancia”.





1

DE 6 A 8
AÑOS

¿Qué hay de diferente?

Nuevas
metodologías

30'



Materiales necesarios

- 2 Imágenes diferentes de momentos en el aula que reflejan diferentes metodologías. **Anexo 1**
- Realizar un número de copias según el número de grupos que se formarán.



Desarrollo

Basado en el juego “encuentra las 7 diferencias”, ésta técnica propone introducir cuestiones relacionadas con las nuevas metodologías en el ámbito educativo. Se divide en dos partes:

5- 10 minutos: Análisis de las diferencias partiendo de las imágenes facilitadas.

15-20 minutos: Espacio de puesta en común y reflexión grupal.

Dependiendo del número de participantes se recomienda realizar la primera parte en pequeños grupos de unos 5 a 7 niños y niñas cada uno. La parte de la reflexión y puesta en común se realizará en gran grupo.

Una vez divididos en pequeños subgrupos se repartirán las imágenes que deberán comparar para identificar las diferencias entre ellas.

Para la puesta en común se propone realizar una enumeración de esas diferencias en gran grupo y compartir sus visiones sobre lo que han visto a fin de encontrar una en común del propio grupo.

Perseguimos conocer su visión sobre estas nuevas metodologías; si ya se usan algunas o no, si les parece adecuado introducir nuevos cambios en las que vienen siendo utilizadas en sus centros educativos, y sus propuestas sobre cualquier aspecto relacionado con el tema.



Apoyo para el equipo educativo

Se facilitan dos imágenes preparadas y pensadas para realizar esta técnica en esta guía.

Preguntas de apoyo:

¿La escena “1 o 2” representa cómo lo hacéis en vuestros coles?

¿Qué escena se acerca más a vuestras clases?

¿Qué os parecería introducir algunas de las cosas de la nueva escena en vuestras aulas? ¿Cuáles? ¿Por qué?

¿Qué creéis que tiene de positivo? ¿Se podría hacer en vuestros coles?

¿Conocéis coles que sí lo hagan de esa manera?

¿Se te ocurren otras que no aparezcan en la foto?



Conclusiones a recoger

¿Conoce el grupo las llamadas “nuevas metodologías” educativas?

¿Cuáles ya se están poniendo en práctica?

¿Qué opinan sobre ellas?

Recoger todas estas propuestas en la ficha de conclusiones. Recoger sólo aquello que sean propuestas (no el desarrollo completo de la actividad). Importante completar el resto de la descripción (grupo, tipo de grupo, edad...).



Variantes y otras propuestas

a) Solo dos imágenes de mayor dimensión: La impresión de la imagen puede realizarse como una y única gran imagen que se ubique en un espacio central y al que los miembros de cada grupo vayan por turnos a ver la imagen y luego regresen a compartir con sus compañeros qué diferencias han encontrado.

b) Modo “tiempo fuera”: si las imágenes grandes se ubican fuera del espacio dónde se realiza la técnica el tiempo de ver las imágenes puede estar limitado. De esta manera saldría un miembro de cada equipo y tendrían un tiempo para ver e identificar las diferencias (20 segundos por ejemplo), volviendo con su grupo para compartirlas.



2

DE 6 A 8
AÑOS

Carrera de obstáculos

Barreras
socioeconómicas

40'



Materiales necesarios

➔ Contaremos con lo que tengamos en el aula o espacio de trabajo del grupo. Utilizaremos sillas, cajas, telas... para poder hacer un recorrido de obstáculos por el que tengan que pasar las niñas y niños. En este recorrido, además de obstáculos, habrá puntos en los que las chicas y chicos tienen que parar y pasar algún tipo de prueba (puede ser grupal o individual). Para ello os remitimos un listado de pruebas relacionadas con el tema a conocer.

➔ Ficha de instrucciones **Anexo 1**

Desarrollo

Bienvenidas y bienvenidos a la carrera de obstáculos de los derechos de la infancia. Sabemos que, si fuera una carrera por todos nuestros derechos, esta carrera sería casi infinita. Así que, gracias a esta carrera, vamos a llegar a uno de nuestros derechos, el **derecho a la educación**.



Para hacer el recorrido, vamos a organizarnos por parejas.

Prepararemos entre todas y todos, el recorrido de obstáculos, poniendo pruebas más y menos difíciles (recordemos que tiene que ser algo que conlleve un esfuerzo de trabajo en equipo).

Cada vez que una pareja termine el recorrido, ganará algunas fichas que podrá guardar para posibles pruebas.

Para poder trabajar el tema de “barreras socioeconómicas”, cada pareja tendrá un perfil, es decir, que serán ciudadanos de clase A, B o C. Y en base a la clase que sean, en los sitios donde caigan, tendrán que pagar o ganarán en base a su condición.

Irán haciendo el recorrido, incidiendo en que es algo que debemos hacer bien. Contarán con varias pruebas, puestas y dinamizadas por el equipo educador, que deberán superar. Contáis con la descripción de las bases en el Anexo 1 de la actividad.

Terminado del recorrido, veremos cuántas fichas tiene cada grupo y el tiempo marcado para hacerlo. Podrán recorrerlo tantas veces como vean para poder ir acumulando fichas que les permita ganar el recorrido. De hecho, ganará aquel que acumule más fichas en el tiempo de recorrido.

Una vez finalizado, viendo lo que ha ocurrido y la situación de cada uno, se propone celebrar una pequeña asamblea para comentar la actividad y poder extraer conclusiones y propuestas que poder trasladar a la ficha de conclusiones.



Apoyo para el equipo educativo

Se plantea que sea un juego en el que, por distintas clases sociales, se encuentren con distintos obstáculos y barreras en base a su condición. Esto es algo que pretende buscar una pequeña reflexión posterior que hacer en la asamblea. Es interesante que la persona educadora pueda “jugar” también durante el recorrido, siendo quien, de alguna manera, potencie o muestre esa diferencia.

Preguntas de apoyo a la reflexión:

Cómo os habéis sentidos los grupos de cada clase.

¿Creéis que se os trató de la manera adecuada?
¿Qué os ha resultado más difícil?

Estas diferencias, ¿creéis que también se dan en vuestros coles? ¿Por qué se dan?

¿Os parece bien que se trate diferente a los niños y niñas porque tengan más o menos cosas?

¿Cómo creéis que podríamos mejorar la situación de estos niños y niñas para no ser tan diferentes?



Conclusiones a recoger

Tras la asamblea, recoger aquellas propuestas y conclusiones relacionadas con la pregunta “¿Cómo creéis que podríamos mejorar la situación de estos niños y niñas para no ser tan diferentes?”

Recoger todas estas propuestas en la ficha de conclusiones. Recoger sólo aquello que sean propuestas (no el desarrollo completo de la actividad). Importante completar el resto de la descripción (grupo, tipo de grupo, edad...).



3

DE 6 A 8
AÑOS

Escape game, un juego sobre el acoso en la escuela



Violencia



60'



Materiales necesarios

- Conexión a internet.
- Dispositivos para los subgrupos (un ordenador por cada 4 o 5 participantes).

→ Papel y lápices.

→ Link del juego online: [Escape Game](#) 

Desarrollo

A través de un juego de escape room los participantes podrán introducirse en la temática del acoso escolar o bullying.

Deberá dividirse el grupo en pequeños subgrupos de unos 4 o 5 participantes que se conectarán al juego por internet, cada uno en un ordenador.

El juego presenta una serie de personajes que ayudan a ambientar la historia en la que tendrán que resolver algunas pruebas para conseguir avanzar y ganar la partida al acoso.

El juego pretende ser una experiencia para generar un espacio de debate, reflexión, sensibilización y generación de propuestas sobre el tema de la violencia.

Una vez realizado por todos los grupos se abrirá el espacio de reflexión en el que se pretende obtener la opinión sobre el tipo de violencia y grados que ven y viven en la escuela, conocer si los mecanismos que se ponen en marcha funcionan y generar propuestas.



Apoyo para el equipo educativo

Se recomienda al equipo educador probar antes el juego para conocer las posibles dificultades en el desarrollo.

Soluciones:

Acertijo 1 TECLADO: hay que escribir la palabra OCHO.

Números de la clave final: 2-3-0

Para esta franja de edad se propone realizar una explicación del juego antes de comenzar las partidas.

Preguntas de apoyo para la reflexión:

¿En vuestras escuelas hay bullying?

¿Qué hace tu cole para prevenir? ¿Y para enfrentarse a esas situaciones?

¿Que se te ocurre para mejorarlo?



Conclusiones a recoger

¿Hay acoso en las escuelas?

Las escuelas de los chicos y chicas de vuestro grupo ¿toman medidas para enfrentarse a estas situaciones? ¿Qué les parecen esas medidas? (alumnos mediadores por ejemplo...).

Propuestas realizadas por el grupo.

Recoger todas estas propuestas en la ficha de conclusiones. Recoger sólo aquello que sean propuestas (no el desarrollo completo de la actividad). Importante completar el resto de la descripción (grupo, tipo de grupo, edad...).



4

DE 6 A 8
AÑOS

Mi clase en miniatura



Participación



50'



Materiales necesarios

→ Plastilina, cartones, cajas de alimentos que se puedan reutilizar, retales de telas, cuerda, o cualquier elemento que pueda ofrecer volumen y texturas.

→ Pegamento tipo “cola blanca”, celo o precinto.
→ Rotuladores o pinturas de cualquier tipo.



Desarrollo

Se propone dividir a los participantes en pequeños grupos de 5 a 7 niños y niñas cada uno.

1. Elaboración de la maqueta (20 minutos): el objetivo será desarrollar una pequeña maqueta de una escena normal de una clase de sus escuelas (puede ser en una clase de matemáticas, en la de música, en tutoría...etc) con los materiales disponibles propuestos. La idea no es sólo reflejar las instalaciones si no una “fotografía” de una de sus clases.

2. Puesta en común (10 minutos): El resultado final se irá poniendo en común en gran grupo realizando una análisis grupal de cómo suelen ser las dinámicas de las clases. ¿Cómo son las clases en mi cole?

3. Espacio de reflexión (15 minutos): ¿Sabemos qué es participar?* ¿En qué cosas de las que han representado hay participación? ¿En cuáles si podeis participar? ¿En qué podríamos decidir de nuestras escuelas o clases que no tenemos ahora la oportunidad?



Apoyo para el equipo educativo

Facilitamos la definición de participar que usamos desde la Plataforma de Infancia por si puede apoyar al equipo educador en la dinamización de la actividad:

*Participación es un proceso que se produce en los espacios genuinos y cotidianos de los niños, niñas y adolescentes, y que cuenta con la capacidad de la niña o niño de formarse su propio juicio y expresar libremente su opinión, en todos los asuntos que les afectan y que sean tenidas en consideración por parte de las autoridades competentes en la materia.

Buscamos conocer cómo es la participación en las escuelas, si los chicos y chicas conocen el derecho a participar y sus propuestas para hacerlo.

Propuestas de preguntas para facilitar la reflexión:

¿Qué es participar? Vemos un ejemplo que puedan contar los y las participantes. Buscarlo en las dinámicas de clase o de las escuelas.

Diferencia de participación como derecho frente a levantar la mano en los espacios en los que el profesorado testea el conocimiento del grupo.

¿En qué cosas si podemos participar en los colegios?
¿En cuales nunca?

¿En qué si podríamos participar que no estamos teniendo la oportunidad? Propuestas.



Conclusiones a recoger

¿Conocen los chicos y chicas su derecho a participar?

Espacios o dinámicas de participación que sí existen en los colegios.

Propuestas realizadas por el grupo.

Recoger todas estas propuestas en la ficha de conclusiones. Recoger sólo aquello que sean propuestas (no el desarrollo completo de la actividad). Importante completar el resto de la descripción (grupo, tipo de grupo, edad...).



Variantes y otras propuestas

a) La maqueta puede hacerse de manera individual si el grupo no es muy numeroso y son de diferentes colegios.

b) Se puede plantear la posibilidad de realizar una exposición con las maquetas resultado de los trabajos por la que pasar todo el grupo al final.

c) Se puede aprovechar la actividad para analizar otras dinámicas como las instalaciones, la accesibilidad, e incluso la convivencia en las escuelas.



5

DE 6 A 8
AÑOS

Aventura en la selva, un juego sobre la inclusión en la escuela

Educación
inclusiva

60'



Materiales necesarios

- Tablero del juego, instrucciones y pruebas. **Anexo 2**
- Un dado (puede ser cualquiera que tengáis en el grupo o que os lo hagáis a partir de la plantilla que os adjuntamos). Cuanto más grande, más divertido.

- Relación de preguntas para poder dinamizar la conversación con las niñas y niños.



Indicaciones para el equipo educador

Según sea de grande nuestro grupo, así haremos los grupos de juego, de manera que contemos con un máximo de 4 equipos para que el juego pueda ser dinámico. Estos grupos tendrán características distintas, de manera que visibilicemos un poco las distintas capacidades para poder hablar después sobre la educación inclusiva. En cada grupo, habrá niñas y niños que no puedan ver bien (podemos ponerles un parche), otros que no puedan hablar u otros que tengan que estar siempre en una silla. Igualmente, cada grupo puede valorar aquellas capacidades específicas que quiere tratar o visibilizar, atendiendo también al perfil de su grupo.

Hechos los equipos, presentamos el tablero y el juego, cuyo objetivo es poder llegar a la meta final. Pero para ello, tendremos que ir tirando el dado, avanzando casillas y viendo la prueba que nos toca hacer.

Según se caiga en una casilla con prueba o no, se buscará abrir espacio para hablar con los niños y niñas.

Desarrollo del juego

Intentamos que las pruebas puedan ser ágiles y desarrolladas por un solo grupo, de manera que el resto pueda ver lo que ocurre.

Una vez llegada a la meta, tendremos presentes aquellas pruebas que nos ha tocado realizar y haremos una pequeña asamblea en grupo para reflexionar sobre lo ocurrido y poder hacer propuestas concretas.

Se adjunta listado de pruebas.*

En la versión online las pruebas se descubren pinchando las casillas señaladas.



Apoyo para el equipo educativo

¿Qué nos han parecido nuestros equipos? ¿Nos ha gustado contar con personas con capacidades diferentes? ¿Cómo os sentáis aquellas que erais diferentes?

¿Cuál ha sido la prueba más difícil? ¿Y la más sencilla? ¿Había alguna que fuera imposible hacer?

¿Podíamos jugar todo el grupo al juego? ¿había personas que no podían? ¿Qué teníamos que haber hecho para que pudieran jugar?

¿Tenemos compis que sean diferentes en nuestro cole? ¿Os gusta tener a compis que sean diferentes y nos enseñen cosas nuevas?

¿Cómo se puede hacer para que, en un cole, pueda haber personas diferentes estudiando juntas?



Conclusiones a recoger

Para la ficha de conclusiones y propuestas, recoger aquellas ideas de niñas y niños relacionadas con:

Cómo hacer que en el colegio pueda estudiar cualquier niño o niña.

Cómo pueden hacer los niños y niñas para que, todos los niños y niñas, puedan estudiar.

Qué pueden pedir a sus profes para que puedan ir al colegio todos los niños y niñas.

Recoger todas estas propuestas en la ficha de conclusiones. Recoger sólo aquello que sean propuestas (no el desarrollo completo de la actividad). Importante completar el resto de la descripción (grupo, tipo de grupo, edad...).



Variantes y otras propuestas

En caso de querer hacerlo más interactivo, se puede trasladar el tablero al suelo, dibujando los cuadros con tiza, cinta... y colocando las instrucciones en las casillas correspondientes.

Se adjunta para ello, la relación de casillas en tamaño folio para solamente tener que imprimir y colocar.

DE 6 A 8
AÑOS

¿Qué hay de diferente?

Anexo 1



Fotógrafo Michael Anderson



Foto: Extraída de Mashable

DE 6 A 8
AÑOS

Aventura en la selva, un juego sobre la inclusión en la escuela

Anexo 2





DE 6 A 8
AÑOS

Aventura en la selva, un juego sobre la inclusión en la escuela

Anexo 2

Instrucciones

Se tirará por turnos el dado siguiendo las instrucciones de las pruebas.

Si en la casilla marcada por el dibujo de unos dados vuelven a tirar.

Si caen en una casilla en la cual ya han estado y han realizado prueba no es necesario volver a hacerla.

Introducción al juego

Chicas, chicos...vamos a hacer un juego por equipos. El objetivo es poder llegar a la meta el primero. Pero ojo, porque el camino no es fácil, dado que en cada grupo está formado por niños y niñas diferentes, y eso afectará a cómo realicemos las pruebas. Quien llegue a meta, habrá conseguido estar todos juntos en una escuela inclusiva.

Tenemos un tablero y, según caigamos en las distintas casillas, tendremos pruebas o cuestiones que hacer.

Lista de pruebas

- P1.** Si en tu grupo hay alguien que vea poco porque tiene un ojo tapado, avanza 5 casillas.
- P2.** Si en tu grupo hay alguien que esté en una silla, retrocede 4 casillas.
- P3.** Prueba de agilidad: poneros el círculo y pasáros la pelota rápidamente durante 30 segundos. Si no se cae ninguna vez, avanza 3 casillas.
- P4.** Prueba de adivinar: en una bolsa contamos con 3 objetos distintos que tendremos que reconocer sin mirarlos, solamente tocándolos. Si mi grupo reconoce al menos 2 de los 3 elementos, avanzo 2 casillas. Si no reconozco ninguno, retrocedo 1 casilla.
- P5.** Prueba de teléfono escacharrao: diremos una palabra muy deprisa en el oído de nuestra compi. Lo que entienda, tendrá que decírselo al siguiente, y así hasta el final. Si adivinamos la palabra, avanzamos una casilla, sino la adivinamos, retrocedemos una casilla.
- P6.** Prueba de conocimiento: ¿cómo es nuestro grupo? Si viniera algún niño o niña en silla de ruedas, ¿podría participar de nuestras actividades? Si creéis que sí, avanzar 2 casillas, si creéis que no, quedaros donde estáis y preguntar al resto de compis ¿qué podemos hacer para incluirle?
- P7.** Si en tu grupo hay alguna persona que tenga algún brazo que no puede usar, retrocede 3 casillas.
- P8.** Si en tu grupo hay alguna persona con alguna pierna que no puede usar, avanza 3 casillas.

Pruebas extra (en caso de querer sustituir o ampliar el juego):

- P9.** Prueba de agilidad: hacer una torre humana. Intentar hacer algún tipo de torre en el que participéis todo el equipo. Si lo conseguís, avanzad 2 casillas. Si no lo conseguís, retroceded una.
- P10.** Prueba de cálculo: sabemos que sois buenos en matemáticas, por eso, os ponemos una raíz cuadrada para que podáis resolver. Si lo conseguís, avanzáis 2 casillas, si no, os quedáis en la que estáis. ¿Qué os parece esta prueba? ¿Podéis hacerla alguien de vuestro grupo o los otros grupos? ¿Qué debería haberse tenido en cuenta para que podáis avanzar?
- P11.** Prueba encuentra las diferencias. Os enseñamos dos dibujos y tenéis que encontrar las 4 diferencias entre cada escena. Si las encontráis, avanzáis 3 casillas, si no, retrocedéis 1 casilla. Comentad con el resto del grupo que nos parecen esas diferencias.
- P12.** Prueba de ingenio. Se os va a plantear un acertijo, a ver si podéis encontrar la solución “Una mujer compra en una tienda de animales a un loro que, según le promete el dependiente, es capaz de repetir todo lo que oiga. Y, sin embargo, la mujer devuelve al animal una semana después puesto que no ha pronunciado ni un solo sonido, a pesar de que le ha hablado continuamente. Sin embargo, el dependiente no la ha engañado. ¿Qué ha pasado?”(solución: el loro es sordo. Avanza dos casillas, si no retrocedes).

➔ 5.2 Actividades para chicas y chicos de 9 a 12 años

Presentamos a continuación las actividades propuestas para los grupos de chicas y chicos de 9 a 12 años. Recomendamos poder hacer un mínimo de dos actividades, para que podáis tratar varios temas. De todos modos os animamos a poder hacer todas si encaja en vuestros horarios.

A continuación os presentamos:

Cinco fichas de actividad, una por cada tema, donde se explica el desarrollo general de la actividad.

Material complementario a cada actividad, en anexo, con los tableros, fichas de pruebas, preguntas y resto de cosas para desarrollarla.

Os recordamos que, antes de hacer las actividades, y a modo de ambientación, podéis ver con el grupo [el vídeo](#) “Nuestros derechos. Día universal de los Derechos de la Infancia”.





1

DE 9 A 12
AÑOS

Carrera de obstáculos

Barreras
socioeconómicas

40´



Materiales necesarios

➔ Contaremos con lo que tengamos en el aula o espacio de trabajo del grupo. Utilizaremos sillas, cajas, telas... para poder hacer un recorrido de obstáculos por el que tengan que pasar las niñas y niños. En este recorrido, además de obstáculos, habrá puntos en los que las chicas y chicos tienen que parar y pasar algún tipo de prueba (puede ser grupal o individual). Para ello os remitimos un listado de pruebas relacionadas con el tema a conocer.

➔ Ficha de instrucciones [Anexo 1](#)



Desarrollo

Bienvenidas y bienvenidos a la carrera de obstáculos de los derechos de la infancia. Sabemos que, si fuera una carrera por todos nuestros derechos, esta carrera sería casi infinita. Así que, gracias a esta carrera, vamos a llegar a uno de nuestros derechos, el **derecho a la educación**.



Para hacer el recorrido, vamos a organizarnos por parejas.

Prepararemos entre todas y todos, el recorrido de obstáculos, poniendo pruebas más y menos difíciles (recordemos que tiene que ser algo que conlleve un esfuerzo de trabajo en equipo).

Cada vez que una pareja termine el recorrido, ganará algunas fichas que podrá guardar para posibles pruebas.

Para poder trabajar el tema de “barreras socioeconómicas”, cada pareja tendrá un perfil, es decir, que serán ciudadanos de clase A, B o C. Y en base a la clase que sean, en los sitios donde caigan, tendrán que pagar o ganarán en base a su condición.

Irán haciendo el recorrido, incidiendo en que es algo que debemos hacer bien. Contarán con varias pruebas, puestas y dinamizadas por el equipo educador, que deberán superar. Contáis con la descripción de las bases en el Anexo 1 de la actividad.

Terminado del recorrido, veremos cuántas fichas tiene cada grupo y el tiempo marcado para hacerlo. Podrán recorrerlo tantas veces como vean para poder ir acumulando fichas que les permita ganar el recorrido. De hecho, ganará aquel que acumule más fichas en el tiempo de recorrido.

Una vez finalizado, viendo lo que ha ocurrido y la situación de cada uno, se propone celebrar una pequeña asamblea para comentar la actividad y poder extraer conclusiones y propuestas que poder trasladar a la ficha de conclusiones.



Apoyo para el equipo educativo

Se plantea que sea un juego en el que, por distintas clases sociales, se encuentren con distintos obstáculos y barreras en base a su condición. Esto es algo que pretende buscar una pequeña reflexión posterior que hacer en la asamblea. Es interesante que la persona educadora pueda “jugar” también durante el recorrido, siendo quien, de alguna manera, potencie o muestre esa diferencia.

Preguntas de apoyo a la reflexión:

Cómo os habéis sentidos los grupos de cada clase.

¿Creéis que se os trató de la manera adecuada?
¿Qué os ha resultado más difícil?

Estas diferencias, ¿creéis que también se dan en vuestros coles? ¿Por qué se dan?

¿Os parece bien que se trate diferente a los niños y niñas porque tengan más o menos cosas?

¿Cómo creéis que podríamos mejorar la situación de estos niños y niñas para no ser tan diferentes?



Conclusiones a recoger

Tras la asamblea, recoger aquellas propuestas y conclusiones relacionadas con la pregunta “¿Cómo creéis que podríamos mejorar la situación de estos niños y niñas para no ser tan diferentes?”

Recoger todas estas propuestas en la ficha de conclusiones. Recoger sólo aquello que sean propuestas (no el desarrollo completo de la actividad). Importante completar el resto de la descripción (grupo, tipo de grupo, edad...).



2

DE 9 A 12
AÑOS

El collage de mi tiempo

Nuevas Metodologías:
Deberes y tiempo libre

40'



Materiales necesarios

➔ Material para el collage: cartulinas, cartón o papel de material más grueso. Revistas, periódicos, catálogos de grandes almacenes, cajas de envases vacías como cajas de galletas y materiales reutilizables que puedan ofrecer texturas, colores o imágenes. Rotuladores o pinturas, témperas o cualquier material para colorear y escribir. Pegamento en barra y cola blanca.

➔ Rueda horaria adjunta en el [Anexo 2](#)



Desarrollo

1. Cómo es el tiempo libre (15 minutos): Realizaremos un primer acercamiento para conocer cómo es el tiempo libre de los chicos y chicas a través de la **rueda horaria** que os proponemos. Cada niña o niño realizará la suya, pintando y explicando sus diferentes partes:

- Tiempo de escuela.
- Tiempo de deberes o tareas.
- Tiempo libre.
- Extraescolares.
- Tiempo en familia.
- Tiempo de juego.

Se pondrá en común cómo es la ocupación diaria del tiempo.

En este momento se abrirá el espacio de reflexión en el que poder recoger cómo sienten ese reparto de horas, si la carga de deberes es muy grande o no, si tienen tiempo libre etc...

2. Collage (20 minutos):

Ahora llega el momento de la realización del collage respondiendo a la pregunta: ¿cómo quieres que sea tu día? Refleja qué te gustaría hacer. Cada participante podrá realizar su propio collage con los materiales dispuestos.

3. Puesta en común (5-10 minutos): Se compartirá en grupo el resultado del collage, que elementos han colocado y qué quieren contar (qué actividades hay representadas, si hacen lo que les gusta, si quieren pasar más tiempo con su familia, o haciendo alguna extraescolar más, o teniendo tiempo libre...).



Apoyo para el equipo educativo

Rueda horaria: se facilita un esquema de cómo reproducir la rueda como ejemplo para mostrar.

Posibles preguntas para el espacio reflexivo de la Rueda Horaria:

¿Qué os parece vuestro día?

¿Hay alguna actividad que creéis que realizáis durante poco tiempo? ¿Y alguna durante demasiado?

¿Hay alguna que eliminaríais? ¿Y que penséis que falte?

¿En cuál podéis decidir? ¿En cuál no podéis hacerlo pero os gustaría opinar?

¿Cómo mejoraríais ese reparto? ¿Qué puedes hacer tú para lograrlo? ¿Qué puede hacer tu familia? ¿Y el cole? ¿Y el Gobierno?*

* apoyo explicativo sobre este concepto si hiciera falta.



Conclusiones a recoger

¿Cómo sienten el reparto de horarios y tareas en el día a día?

¿Cómo es la carga de deberes? ¿Y el tiempo libre?

¿En qué actividades echáis en falta más tiempo?

¿Sobre qué cuestiones podéis decidir (tiempo libre, en familia, extraescolares...)?

¿Qué ideas tenéis para cambiarlo? diferentes niveles: ellos y ellas, la familia, la escuela y el gobierno.

Recoger todas estas propuestas en la ficha de conclusiones. Recoger sólo aquello que sean propuestas (no el desarrollo completo de la actividad). Importante completar el resto de la descripción (grupo, tipo de grupo, edad...).



Variantes y otras propuestas

a) Realizar una rueda horaria nueva individual con la técnica collage y colocar en cada quesito o al lado con los materiales disponibles en qué utilizarían ese tiempo.

b) Collage colaborativo: realizar el collage en un gran mural de papel continuo de tal manera que aparezcan las actividades de todas y todos.



3

DE 9 A 12
AÑOS

Escape game, un juego sobre el acoso en la escuela

 Violencia 60'

Materiales necesarios

- Conexión a internet.
- Dispositivos para los subgrupos (un ordenador por cada 4 o 5 participantes).

→ Papel y lápices.

→ Link del juego online: [Escape Game](#) 

Desarrollo

A través de un juego de escape room los participantes podrán introducirse en la temática del acoso escolar o bullying.

Deberá dividirse al grupo en pequeños subgrupos de unos 4 o 5 participantes que se conectarán al juego por internet.

El juego presenta una serie de personajes que ayudan a ambientar la historia en la que tendrán que resolver algunas pruebas para conseguir avanzar y ganar la partida al acoso.

El juego pretende ser una experiencia para generar un espacio de debate, reflexión, sensibilización y generación de propuestas sobre el tema de la violencia.

Una vez realizado por todos los grupos se abrirá el espacio de reflexión en el que se pretende obtener la opinión sobre el tipo de violencia y grados que ven y viven en la escuela, conocer si los mecanismos que se ponen en marcha funcionan y generar propuestas.



Apoyo para el equipo educativo

Se recomienda al equipo educador probar antes el juego para conocer las posibles dificultades en el desarrollo.

Soluciones:

Acertijo 1 TECLADO: hay que escribir la palabra OCHO.

Números de la clave final: 2-3-0

Para esta franja de edad se propone realizar una explicación del juego antes de comenzar las partidas.

Preguntas de apoyo para la reflexión:

¿En vuestras escuelas hay situaciones de acoso?

¿Qué hace tu cole para prevenir? ¿Y para enfrentarse a esas situaciones?

¿Que se te ocurre para mejorarlo?



Conclusiones a recoger

¿Hay acoso en las escuelas?

¿Sus escuelas toman medidas para enfrentarse a estas situaciones? ¿qué les parecen esas medidas? (alumnos mediadores por ejemplo...).

Propuestas.

Recoger todas estas propuestas en la ficha de conclusiones. Recoger sólo aquello que sean propuestas (no el desarrollo completo de la actividad). Importante completar el resto de la descripción (grupo, tipo de grupo, edad...).



4

DE 9 A 12
AÑOS

Dos sombreros para participar



Participación



40'



Materiales necesarios

→ 2 sombreros de diferente tipo: gorra, casco de bici, de lana, de disfraces varios...



Desarrollo

El grupo se dispondrá en círculo con los dos sombreros en el centro. El equipo educador irá enumerando diferentes partes y espacios de los colegios sobre los que los participantes deberán elegir si es un espacio participativo (o existen dinámicas participativas) o no.

Para ello deberemos saber si el grupo conoce el derecho a participar* y ponerlo en común viendo algunos ejemplos. Uno de los sombreros colocados en el centro del círculo representará el sí y otro el no.

Los y las participantes deberán lanzarse a por el sombrero que crean que contesta a la pregunta ¿hay aquí participación? tras anunciar el espacio o parte de sus escuelas.

Ejemplo: El equipo educador anuncia en alto ¿podéis participar en cuanto a las excursiones que se eligen hacer? Los chicos y chicas que creen saber las respuestas se lanzan a por el sombrero que creen que contesta y el que lo alcanza debe contestar argumentando su opinión.

Ejemplo: si les consultan o preguntan sobre las excursiones a hacer, si les dan a elegir entre opciones cerradas, si realizan alguna actividad sobre generar propuestas, o si simplemente les comunican las que se van a realizar.

Puede ocurrir que se cojan los dos sombreros porque hay diferentes visiones, en ese caso se debatirán los argumentos.

Respondida la cuestión tras el espacio de debate si surgiera, se volvería a colocar los sombreros en medio para dar paso a la siguiente pregunta de nuestra lista.



Apoyo para el equipo educativo

Facilitamos la definición de participar que usamos desde la Plataforma por si puede apoyar al equipo educador en la dinamización de la actividad:

*Participación es un proceso que se produce en los espacios genuinos y cotidianos de los niños, niñas y adolescentes, y que cuenta con la capacidad de la niña o niño de formarse su propio juicio y expresar libremente su opinión, en todos los asuntos que les afectan y que sean tenidas en consideración por parte de las autoridades competentes en la materia.

Propuestas de enumeración de elementos y espacios para la dinámica:

- Las excursiones.
- La organización del espacio en clase.
- Los temas de los proyectos(si tienen en sus coles).
- Los recreos (espacios diferenciados, actividades que si se pueden o no hacer...).
- Los horarios.
- Los cuentos y libros que se mandan para leer.
- Los materiales que se van adquiriendo para el colegio.
- La resolución de conflictos que puedan surgir en clase.
- Las decoraciones de la clase, el colegio o la temática.
- de las fiestas de carnaval (o cualquier otra similar).
- Otros...

Es importante incorporar la cuestión de qué cosas se les ocurre en las que sería posible participar y no se está facilitando ya que es aquí donde podemos conocer sus propuestas.



Conclusiones a recoger

¿Conocen su derecho a participar?

¿Qué espacios o dinámicas participativas existen en nuestros colegios?

Propuestas para mejorar la participación en los colegios.

Recoger todas estas propuestas en la ficha de conclusiones. Recoger sólo aquello que sean propuestas (no el desarrollo completo de la actividad). Importante completar el resto de la descripción (grupo, tipo de grupo, edad...).



Variantes y otras propuestas

Si la dinámica grupal se vuelve muy competitiva, debido a la directriz de lanzarse a por el sombrero, se deberá realizar por turnos dirigidos por el equipo educador según las características grupales.



5

DE 9 A 12
AÑOS

¿Dónde está la sorpresa?

Educación
inclusiva

40'



Materiales necesarios

- Una cuerda, tiza (algo que nos sirva para separar dos espacios en una misma sala).
- Imágenes para comparar en [Anexo 3](#)



Desarrollo

La sala se separará en dos espacios diferentes a través de una cuerda o una línea dibujada en el suelo (puede ser a través de la colocación de objetos del propio aula o espacio).

Al grupo se le ubicará en un espacio neutro con las dos opciones frente a ellos. Se explicará que uno de los espacios será para situarnos dentro si lo que vayamos contando nos sorprende por cualquier motivo, y el otro si no nos parece nada diferente de lo que conocemos.

El equipo educador leerá o enseñará por turnos diferentes materiales típicos de la escuela; enunciados, títulos, extractos de cuentos o libros, portadas ilustradas...

Al leer o enseñar cada material el grupo deberá elegir en qué parte del espacio se sitúa dependiendo si les ha sorprendido o no.

Una vez colocados se realizará un reflexión grupal de por qué ese material les ha causado sorpresa.

Una vez terminado el debate se volverá al punto de inicio para dar lugar a otro material distinto.



Apoyo para el equipo educativo

Se adjuntan materiales para leer o ver en grupo pero se busca que el equipo educador seleccione algunos más ajustados a las características del grupo.

Preguntas de apoyo al espacio reflexivo:

¿Qué os sorprende?

¿Se habla de estos colectivos en clase?

¿Pensáis que estos niños, niñas y adolescentes se sienten incluidos o no en la escuela?

¿Son activamente discriminados en el centro? (ej. rechazo por parte de otras personas, no admisión al centro, etc.).

¿Se adaptan las clases y los materiales para los niños, niñas y adolescentes que lo necesiten? (ej. para quien tiene menos habilidades lectoescritoras o no conoce el idioma).

¿Qué podemos hacer en los colegios para que sean inclusivos realmente?



Conclusiones a recoger

¿Son inclusivos los colegios de los y las participantes?

Propuestas para mejorar la inclusión desde las escuela.

Recoger todas estas propuestas en la ficha de conclusiones. Recoger sólo aquello que sean propuestas (no el desarrollo completo de la actividad). Importante completar el resto de la descripción (grupo, tipo de grupo, edad...).



Variantes y otras propuestas

Ofrecemos una serie de materiales ya seleccionados a modo de propuesta que puede ser o no utilizada o ampliada. El equipo educador puede elegir otros colectivos que, por su realidad, le interese incluir.

Esta actividad puede reproducirse para otros fines: evaluar, intervenir en un conflicto grupal o conocer la opinión del grupo sobre algún otros aspecto.



DE 9 A 12
AÑOS

Carrera de obstáculos

Anexo 1

Instrucciones

Para poder trabajar el tema de “barreras socioeconómicas”, cada pareja tendrá un perfil, es decir, que serán ciudadanos de clase A, B o C. Y en base a la clase que sean, en los sitios donde caigan, tendrán que pagar o ganarán fichas en base a su condición.

Así, cada pareja comienza con distintas fichas en base a su condición

Clase A. 10 fichas.

Clase B. 6 fichas.

Clase C. 3 fichas.

Y cada vez que vuelvan a pasar por la meta, ganarán distinto número de fichas.

Clase A. 6 fichas.

Clase B. 3 fichas.

Clase C. 1 ficha.

Irán haciendo el recorrido, incidiendo en que es algo que debemos hacer bien. Contarán con varias pruebas, puestas y dinamizadas por el equipo educador, que deberán pasar. Las bases por las que pasarán son:

Parada inicial

Será obligatorio pagar 2 fichas si quieren continuar el recorrido.

Parada obligatoria para comer

Es necesario tener una buena alimentación para seguir. Pagarán 3 fichas por el menú de hoy. En caso de no poder pagar, tendrán que estar 1 minuto en la parada.

Parada para comprar los libros del cole

Necesitamos preparar nuestros libros, para lo que cada pareja tendrá que pagar 3 fichas. En caso de no poder pagar, tendrán que estar 1 minuto en la parada.

Parada para medir altura

Los niños y niñas que en sus parejas cuenten con personas que midan menos de 1 metro y medio, tendrán que pagar 2 fichas.

Parada para beber agua

Para lo que tendrán que pagar 2 fichas.

Terminado del recorrido, veremos cuántas fichas tiene cada grupo y el tiempo marcado para hacerlo. Podrán recorrerlo tantas veces como vean para poder ir acumulando fichas que les permitan ganar el recorrido. De hecho, ganará aquel equipo que acumule más fichas en el tiempo de recorrido.

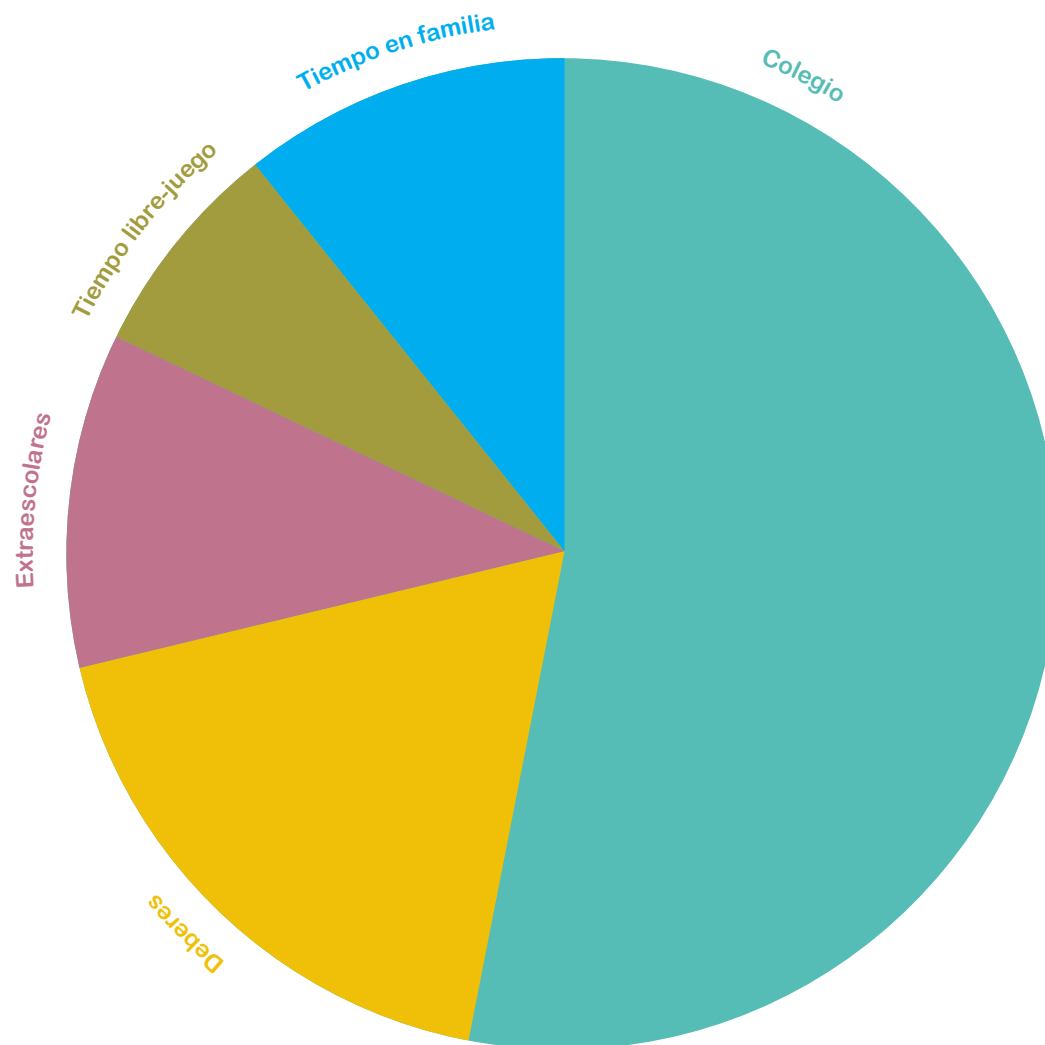
Una vez finalizado, viendo lo que ha ocurrido y la situación de cada uno, se propone celebrar una pequeña asamblea para comentar la actividad y poder extraer conclusiones y propuestas que trasladar a la ficha de conclusiones.



DE 9 A 12
AÑOS

El collage de mi tiempo

Anexo 2



DE 9 A 12
AÑOS

¿Dónde está la sorpresa?

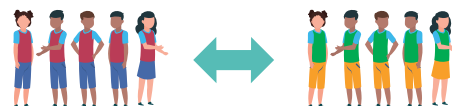
Anexo 3

El pañuelo

Material



Tipo de Juego



Participantes

A partir de
4

Descripción del Juego

1. Dos equipos colocados a la misma distancia del centro



6. El jugador que no coge el pañuelo puede pillar al rival



2. Cada jugador tiene un número



7. Gana, si robas el pañuelo o pillas al poseedor del pañuelo



3. En el centro, el árbitro sujeta un pañuelo



8. El perdedor es eliminado, un compañero coge su número



4. El árbitro grita un número y los dos jugadores salen



9. **Ganador**
Equipo que eliminar a todos los jugadores del equipo rival



5. Deben coger el pañuelo y volver con su equipo



Variantes o adaptaciones
Los jugadores están sobre aros de colores



DE 9 A 12
AÑOS

¿Dónde está la sorpresa?

Anexo 3



➔ 5.3 Actividades para chicas y chicos de 13 a 17 años

Presentamos a continuación las actividades propuestas para los grupos de chicas y chicos de 13 a 17 años. Recomendamos poder hacer un mínimo de dos actividades, para que podáis tratar varios temas. De todos modos os animamos a completar todas si encaja en vuestros horarios.

A continuación os presentamos:

Cinco fichas de actividad, una por cada tema, donde se explica el desarrollo general de la actividad.

Material complementario a cada actividad, en anexo, con los tableros, fichas de pruebas, preguntas y resto de cosas para tener en cuenta.

Os recordamos que, antes de hacer las actividades, y a modo de ambientación, podéis ver con el grupo **el video** “Nuestros derechos. Día universal de los Derechos de la Infancia”.





1

DE 13 A 17
AÑOS

Tres maletas que me llevaría

Nuevas
metodologías

45'



Materiales necesarios

- Folios u hojas para escribir.
- Bolígrafos.



Desarrollo

Los participantes deberán realizar un ejercicio de identificación y selección de aquellas cosas que serían necesarias para que pudiera darse una educación a distancia que no deje a nadie atrás.

Ambientación en gran grupo:

“Vuestras familia os avisan que os vais a mudar a una isla desierta durante el próximo curso y que tendréis que seguirlo desde allí.

Para poder hacerlo de manera que NO os quedéis atrás necesitáis elaborar una lista de cosas imprescindibles. Pero a la isla solo nos dejan llevar 3 pequeñas maletas; una de herramientas que vais a necesitar para poder seguir el curso, otra donde podréis meter las habilidades y conocimientos que necesitaréis, y la última sobre el espacio que necesitaréis para seguir el curso. Y sí, las maletas son como las de Mary Poppins y ¡cabe de todo!

Pero, además, podéis dejarle una lista de cosas que necesitaréis a vuestra escuela para que podáis realizar el curso a distancia”.

1. Cada participante realizará su lista de 3 maletas y una lista para sus escuelas separando las necesidades por grupos según se indica. El número de objetos es ilimitado en este momento del juego.
2. Una vez realizado el listado individual los y las participantes se agruparán en grupos de unas 5-7 personas que pondrán en común los elementos que han incluido en sus maletas para consensuar 3 maletas y una lista que será el resultado de su trabajo grupal. Esta vez las maletas tienen un límite de 5 cosas cada una. En el caso de la lista para la escuela también pediremos un máximo de 5 cosas.
3. Puesta en común en gran grupo de las maletas y listados de cada grupo que el educador irá escribiendo en grande en una pizarra o papel continuo, cartulina o similar.

A la vez, se irá facilitando la reflexión con ellos y ellas sobre las necesidades reales que supone la educación a distancia, las dificultades y ventajas que tiene, y que hemos podido experimentar durante la pandemia, así como las desigualdades que puede suponer.

Apoyo para el equipo
educativo

Con esta dinámica pretendemos conocer las demandas y necesidades en cuanto a educación a distancia que identifican los chicos y chicas a partir de su experiencia en el confinamiento. Ante un posible nuevo curso conviviendo con el COVID-19 buscamos incorporar su visión y sus propuestas en un planteamiento aún por construir.

Propuestas de preguntas para facilitar la reflexión:

- ¿Cómo os habéis sentido durante los meses de estudio en casa?
- ¿Qué cosas creéis que son realmente imprescindibles para realizar el curso de manera exitosa?
- ¿Estabais preparados/as para hacer el curso así? ¿Y el profesorado?
- ¿Qué hubierais cambiado?
- ¿Qué podemos hacer para que nadie se quede atrás en el curso? (Desde los colegios al Gobierno)
- ¿Qué propuestas tenéis para cambiar la realización del curso si nos vuelve a tocar a hacerlo no presencial?



Conclusiones a recoger

Necesidades y demandas para la educación a distancia o semi-presencial.

¿Cómo han vivido el curso no presencial? (Carga de deberes, dificultades en el seguimiento, desigualdades generadas...)

Propuestas para el cambio de esta forma de cursar estudios.

Recoger todas estas propuestas en la ficha de conclusiones. Recoger sólo aquello que sean propuestas (no el desarrollo completo de la actividad). Importante completar el resto de la descripción (grupo, tipo de grupo, edad...).



Variantes y otras propuestas

- a) La actividad se puede realizar también de manera individual sin el trabajo de grupo planteado.
- b) Se puede facilitar una lista de elementos muy larga en la que tengan que seleccionar un número determinado de elementos. Solo en la puesta en común se puede preguntar qué cosas añadirían que hayan echado en falta en el listado inicial.
- c) Se puede pintar una gran isla desierta en un papel o pizarra de tal manera que en vez de ir escribiendo podamos ir pintando los elementos elegidos.



2

DE 13 A 17
AÑOS

Escape game, un juego sobre el acoso en la escuela

Violencia

60'



Materiales necesarios

- Conexión a internet.
- Dispositivos para los subgrupos (un ordenador por cada 4 o 5 participantes).

→ Papel y lápices.

→ Link del juego online: [Escape Game](#) 

Desarrollo

A través de un juego de escape room los participantes podrán introducirse en la temática del acoso escolar o bullying.

Deberá dividirse el grupo en pequeños subgrupos de unos 4 o 5 participantes que se conectarán al juego por internet, cada uno en un ordenador.

El juego presenta una serie de personajes que ayudan a ambientar la historia en la que tendrán que resolver algunas pruebas para conseguir avanzar y ganar la partida al acoso.

El juego pretende ser una experiencia para generar un espacio de debate, reflexión, sensibilización y generación de propuestas sobre el tema de la violencia.

Una vez realizado por todos los grupos se abrirá el espacio de reflexión en el que se pretende obtener la opinión sobre el tipo de violencia y grados que ven y viven en la escuela, conocer si los mecanismos que se ponen en marcha funcionan y generar propuestas.



Apoyo para el equipo educativo

Se recomienda al equipo educador probar antes el juego para conocer las posibles dificultades en el desarrollo.

Soluciones:

Acertijo 1 TECLADO: hay que escribir la palabra OCHO.

Números de la clave final: 2-3-0

Para esta franja de edad se propone realizar una explicación del juego antes de comenzar las partidas.

Preguntas de apoyo para la reflexión:

¿En vuestras escuelas hay bullying?

¿Qué hace tu cole para prevenir? ¿Y para enfrentarse a esas situaciones?

¿Que se te ocurre para mejorarlo?



Conclusiones a recoger

¿Hay acoso en las escuelas?

Las escuelas de los chicos y chicas de vuestro grupo ¿toman medidas para enfrentarse a estas situaciones? ¿Qué les parecen esas medidas? (alumnos mediadores por ejemplo...).

Propuestas.

Recoger todas estas propuestas en la ficha de conclusiones. Recoger sólo aquello que sean propuestas (no el desarrollo completo de la actividad). Importante completar el resto de la descripción (grupo, tipo de grupo, edad...).



3

DE 13 A 17
AÑOS

Role playing



Participación



60'



Materiales necesarios

→ Atrezzo para que se pueda vestir el equipo que hace el juego de rol. No es esencial, pero puede ser divertido.

→ Fichas con las propuestas de representación. **Anexo 1**
→ Señal de STOP.



Desarrollo

Haremos grupos para que puedan salir a representar las diferentes escenas planteadas en esta actividad. Todas ellas son escenas que pueden encontrarse en su día a día, y la idea de esto, es que puedan cambiarlas o modificarlas según les parezca. Será una pequeña práctica que cuente también con la incorporación del “teatro colaborativo”.

Cada grupo tendrá que salir a representar la situación descrita. El resto del grupo, cuando quiera cambiar la situación, podrá levantar la señal de STOP y incorporarse al desarrollo de la obra, incorporando aquello que consideren.

Los personajes iniciales deberán mantener su rol. Es importante que no realicen variación sobre su personaje.

Tras cada representación, el grupo debatirá qué es lo que ha ocurrido y qué soluciones se les ocurre, de cara a poder hacer propuestas que incorporar tras la ficha de actividad.



Apoyo para el equipo educativo

¿Qué os ha parecido la actividad?

¿Creéis que vuestros institutos fomentan la participación?
¿De qué manera?

En el caso de que no lo hagan, y a partir de las escenas representadas, recoger ideas y propuestas de cómo hacer de vuestro colegio o instituto un espacio en el que vuestra opinión sea tenida más en cuenta.



Conclusiones a recoger

A partir del diálogo, recoger todas estas propuestas en la ficha de conclusiones. Recoger sólo aquello que sean propuestas (no el desarrollo completo de la actividad). Importante completar el resto de la descripción (grupo, tipo de grupo, edad...).



4

DE 13 A 17
AÑOS

Hay un monstruo en mi cole

Barreras
socioeconómicas

60'



Materiales necesarios

- 1 dado. 3 chinchetas o figuras para posicionar a los grupos.
- Tablero del juego y ficha con instrucciones. **Anexo 2**



Desarrollo

Vamos a realizar un pequeño juego de rol guiado.

El Monstruo es un personaje que se supone invencible en el combate del juego de rol. Ese personaje será utilizado como un elemento simbólico para representar las diferentes causas que influyen en el fracaso y el abandono escolar.

La dinámica es sencilla:

Los grupos deben llegar al final del colegio en un recorrido que desconocen a través de la tirada de dados. Cada tirada supone una suerte diferente que les hará retroceder, estar inactivos alguna ronda o avanzar diferente número de salas. En algunas tiradas se intercalan diferentes pruebas: tirar dados o pruebas que deberá pasar el grupo.

Lo que los grupos no saben es que esos recorridos estarán determinados desde el principio de tal manera que uno de los grupos siempre saque los mejores resultados, otro tendrá unos resultados con altibajos y otro recibirá muy pocos resultados buenos.

Cada tirada, según el grupo que sea, irá acompañado por posibles causas que puedan influir en el desarrollo del "circuito". Al final del juego se enfrentarán a su Monstruo que, dependiendo de qué equipo sea, será más o menos poderoso.



Apoyo para el equipo educativo

Sobre las pruebas: Los juegos propuestos a modo de pruebas pueden ser modificados o adaptados según las características del grupo.

Al finalizar el juego deberéis realizar una reflexión grupal:

- ¿Qué ha pasado en el juego?
- ¿Qué diferencias habéis visto?
- ¿Qué cosas creéis que os han favorecido o dificultado?
- ¿Creéis que esto puede ser real?



Conclusiones a recoger

¿Qué barreras socioeconómicas habéis detectado en el juego que véis en la realidad?

¿Qué se puede hacer desde los institutos y desde el gobierno para evitarlo?

Recoger todas estas propuestas en la ficha de conclusiones. Recoger sólo aquello que sean propuestas (no el desarrollo completo de la actividad). Importante completar el resto de la descripción (grupo, tipo de grupo, edad...).



5

DE 13 A 17
AÑOS

Mural colaborativo

Educación
inclusiva

40'



Materiales necesarios

- Papel continuo o varias cartulinas pegadas para hacer un gran mural.
- Rotuladores, pinturas, témperas o cualquier material para pintar o dibujar.

- Revistas o catálogos publicitarios, cajas de alimentación para reutilizar. Tijeras. Pegamento de barra y cola blanca.



Desarrollo

Se colocará el papel continuo en el suelo o colgado de una pared y se colocarán todos los elementos materiales en el centro de la sala.

El grupo realizará un mural común en el que representar **las cosas que pasan o que hay en mi centro que me hacen sentir que formo parte del colegio o instituto y las cosas que no.**

Se propone un tiempo estimado para esta parte de unos 20 minutos.

Pasado el tiempo de elaboración se colocará al grupo de tal manera que pueda ver el mural completo y se abrirá un espacio de reflexión y debate en torno a los elementos colocados y a la pregunta que guiaba el mural.



Apoyo para el equipo educativo

Preguntas propuestas para dinamizar la elaboración del mural y el espacio reflexivo:

Cosas que veo por mi centro: ¿cómo son los profes y familias a mi alrededor?

¿Cómo me tratan y cómo nos tratamos?: ¿Hay tipos de alumnos más favorecidos o con más estatus por ser... X, Y, Z? ¿Cómo nos hace sentir eso?

Cosas que hacen los profes, los libros que pueden hacer de la escuela espacios poco inclusivos (Ej. nunca dar ejemplos de colectivos diversos sino de un solo tipo: blanco, payo, con plena movilidad y funcionalidad cognitiva, etc.)

¿Qué podrían hacer los colegios e institutos para lograr escuelas más inclusivas?



Conclusiones a recoger

¿Son sus escuelas lugares inclusivos?

Propuestas para el cambio.

Recoger todas estas propuestas en la ficha de conclusiones. Recoger sólo aquello que sean propuestas (no el desarrollo completo de la actividad). Importante completar el resto de la descripción (grupo, tipo de grupo, edad...).



Variantes y otras propuestas

a) Se pueden establecer las dos categorías (si nos sentimos parte y qué cosas no nos hacen sentir parte) utilizando elementos diferentes; por ejemplo: dibujado o pintado serían cosas que no y en volumen o recortado cosas que sí.

b) Se puede facilitar un escena ya dibujada por el equipo educador: una clase, un recreo, un plano...

c) Otra opción puede ser realizar dos murales uno de lo que sucede y otro de sus ideas y propuestas para caminar hacia el cambio después de la reflexión.



DE 13 A 17
AÑOS

Role playing

Anexo 1

Propuesta de situaciones para los juegos de rol

ESCENA 1

Tres personajes.

Tres compañeros y compañeras de clase están en el patio charlando. Un compañero dice que necesita un espacio en el que poder compartir más cosas además de los contenidos de clase, es decir, algo más que hablar de mates, de lengua. Quiere poder compartir cuestiones sobre cómo mejorar las clases, solucionar los conflictos... Otra compañera apuesta por el espacio que a veces ocupan de tutoría, pero que no siempre pueden dedicar a ello. Otra compañera dice que eso no sirve para nada, ya que nunca se les hace caso y en un par de años se termina el instituto.

¿Qué haríais? ¿Qué se os ocurre?

ESCENA 2

Cuatro personajes.

Vamos simular una reunión del Consejo Escolar de vuestro instituto. Contaremos con dos profesores y dos alumnos. Escenificad cómo es este espacio y que el resto de compañeros y compañeras puedan ir incorporando su participación (haciendo tanto de profesores como de alumnas y alumnos) para recrear cómo sería vuestro espacio de participación ideal.

ESCENA 3

Tres personajes.

Llega una nueva profesora al instituto con ideas para hacer las clases diferentes. Se lo cuenta al claustro de profesores y dos de sus compañeras le dicen que no va a conseguir nada.

Va a clase y se encuentra con la valoración de sus alumnos (ahí, el grupo completo interactúa según sus ideas para aportar qué le parece que se utilicen nuevas metodologías y qué podría tener en cuenta la nueva profesora).



DE 13 A 17
AÑOS

Hay un monstruo en mi cole

Anexo 2

Preparación del juego

Es muy importante leer y preparar detenidamente la actividad ya que lleva un hilo conductor y una dinámica particular.

Se harán 3 grupos de participantes que trabajarán en equipo las decisiones grupales.

Es necesario preparar el mapa donde ir situando a los equipos a través de pequeñas chinchetas o pegatinas que puedan moverse con facilidad si el mapa se cuelga, o con pequeñas fichas si se hace sobre plano.

Material para las pruebas:

Cuatro papeles con cuatro nombres de películas que puedan conocer los participantes y que estén relacionadas con la temática (juego las películas).

Una estrofa de una canción que sea algo ridícula de leer, que sea actual y que conozcan.

La frase para jugar al teléfono escacharrado. Deberá ser algo complicada para que sea más dinámico.

El equipo educador tiene que preparar la partida identificando qué equipo será cada uno:

Grupo 1: será el que siempre salga bien parado en las tiradas o situaciones.

Grupo 2: será el grupo desfavorecido. Encontrará barreras de todo tipo.

Grupo 3: será el grupo que sufra solo algunas de las barreras y de manera leve. Algunas veces será recompensado.

Los educadores se apoyarán en las siguientes instrucciones leyendo únicamente al grupo la parte en cursiva. Lo demás será información interna que no deberá ser revelada a los grupos.

Ambientación

Hoy comienza vuestro primer año en la escuela "Barreras". Vuestra suerte estará determinada por la tirada de dados y algunas pruebas que deberéis superar para poder pasar de curso. Mover vuestra ficha por el tablero para situaros dentro del plano de la escuela.

Vuestro objetivo es llegar a graduaros pero se dice que por sus pasillos existe un ser de otros tiempos al que hay que enfrentarse para poder finalizar los estudios...

El Monstruo se le aparecerá al primer equipo que llegue al último curso. Una vez aparezca, todos los grupos deberán enfrentarse a él. Pero, ¡cuidado! cuanto más atrasado más difícil será ganarle.

PRIMERA TIRADA

GRUPO 1

A) Si sacan **pares**: Avanzad hasta el Hall.

B) Si sacan **impares**: Deberéis esperar la fila para poder pasar. Esperáis en las escaleras.

GRUPO 2

A) Si sacan **pares**: Para ir a la escuela debéis coger dos buses. Llegáis tarde. Esperáis a la próxima ronda en las escaleras de entrada.

B) Si sacan **impares**: Avanzáis hasta la entrada principal.

GRUPO 3

A) Si sacan **pares**: Llegáis demasiado tarde. El conserje os avisa que no os quitará el ojo en todo el curso. Debéis esperar dentro del hall.

B) Si sacan **impares**: Llegáis tarde, pero en un despiste del conserje al cerrar la puerta os coláis en la escuela sin ser vistos. ¡Estupendo! Os quedáis en el hall.

SEGUNDA TIRADA

GRUPO 1

A) Si sacan **pares**: Si estáis en la fila entráis al hall de la escuela. Si estáis en el hall os quedáis esperando hasta la siguiente tirada. Debéis elegir par o impar antes de tirar de nuevo el dado. (Tiran) Si aciertan pueden entrar a la Clase 1º. Si no esperan en el hall.

B) Si sacan **impares**: ¡Entráis a la clase 1º!

GRUPO 2

A) Si sacan **pares**: Sale a buscaros la Secretaria. Debéis pasar al despacho de la Directora. Esperáis en su despacho.

B) Si sacan **impares**: Sale a buscaros la Secretaria. Debéis ir al despacho de la directora, os dice que hay un problema con el pago de la matrícula y tenéis que esperar a que logren contactar con vuestras madres/padres, pero sabéis que por sus trabajos va a ser difícil... Esperáis en su despacho.

GRUPO 3

A) Sacan **par o impar**: tenéis que ir al baño. Situated vuestra pieza dentro.



DE 13 A 17
AÑOS

Hay un monstruo en mi cole

Anexo 2

TERCERA TIRADA

GRUPO 1

A) **Si están en el hall y sacan pares:** Avanzáis a la clase de 1º.

B) **Si están en el hall y sacan impares:** Debéis pasar una prueba, en menos de 3 minutos el grupo Nº 1 deberá ponerse en orden de altura formando una fila de menor a mayor. Si lo conseguís pasáis a la clase 1º.

C) **Si están en clase 1º y sacan pares o impares:** Durante este primer curso os están mandando muchos deberes, menos mal que vuestros padres/madres trabajan por las mañanas y pueden ayudaros. Sacáis buenas notas y pasáis a la clase de 2º.

GRUPO 2

A) **Pares:** Consiguen hablar con vuestra madre/padre, debe haber un malentendido con el ingreso del banco. Podéis avanzar hasta el hall.

***Prueba:** Para poder avanzar a la clase deberéis colocaros en orden de edad (por meses de nacimiento y días) de menor a mayor en un tiempo de 3 minutos.

Si lo consiguen pasan a la clase 1º. SI NO ESPERAN donde estaban.

B) **Impares:** Consiguis hablar con vuestra madre/padre, os dice que aún no ha cobrado y no ha podido pagar la matrícula. La directora es flexible y os dice que podéis pasar a vuestra clase.

***Prueba:** Para poder avanzar a la clase deberéis colocaros en orden de edad (por meses de nacimiento y días) de menor a mayor en un tiempo de 3 minutos.

Si lo consiguen pasan a la clase 1º. SI NO ESPERAN donde estaban.

GRUPO 3

A) **pares e impares:** Avanzáis hasta la clase de 1º. Estáis de suerte vais a poder elegir sitio.

***Prueba:** Para poder elegir el mejor sitio de la clase deberéis ponerlos todos en fila con un objeto de color azul que cojáis de la sala (compañeros o material) en 1 minuto!

Si lo consiguen elegirán el mejor sitio de clase. Esto les facilitará mucho sacar buenas notas!

CUARTA TIRADA

GRUPO 1

A) **Si siguen en 1º si sacan pares o impares:** Con el apoyo de vuestros padres en los deberes sacáis tan buenas notas que os pasan a 2º. ¡Genial!

B) **Si están en 2º y si sacan pares o impares:** Este año hay muchos trabajos para casa y algunas clases on line. Vuestros padres/madres os compraron un portátil para este curso lo que os ha facilitado el seguimiento de las clases. Pasáis a 3º.

GRUPO 2

A) **Si siguen en el despacho y sacan par o impar:** Consiguis avanzar a la clase de 1º. Como llegáis los últimos os toca en el peor sitio. Este año además están mandando muchos deberes para casa y vuestra madre/padre no puede ayudaros a hacerlos porque trabaja mucho y apenas tiene estudios. Os toca repetir y esperáis en 1º.

GRUPO 3

A) **Si pudieron elegir sitio vuelven a tirar dados.**

Pares o impares: En este curso están mandando muchos deberes. Vuestro hermano mayor está en la universidad y os puede echar una mano con las matemáticas que es lo que peor lleváis. Os toca ir a recuperación...pero aprobáis por los pelos. Voleís al hall.

A) **Si no pudieron elegir sitio:**

Pares o impares: Os toca un sitio un poco regular, se escucha mal y tenéis muy lejos la pizarra pero estáis muy implicados en sacar el curso y finalmente aprobáis. ¡Felicidades! Pasáis a 2º.



DE 13 A 17
AÑOS

Hay un monstruo en mi cole

Anexo 2

QUINTA TIRADA

GRUPO 1

A) **Si están en 2º y sacan pares o impares:** Este año hay muchos trabajos para casa y algunas clases on line. Vuestros padres/madres os compraron un portátil para este curso lo que os ha facilitado el seguimiento de las clases. Pasáis a 3º.

B) **Si están en 3º y sacan pares o impares:** Este curso es de los difíciles. Los temarios son muy largos y prepararse los exámenes conlleva muchas horas de estudio. Como vuestra casa es grande tenéis un espacio solo para vosotros para estudiar, con todo lo necesario y apartado del ruido. Vamos, que si suspendéis es porque queréis! Pasáis a 4º.

GRUPO 2

A) **Pares o impares:** Tras tener que repetir el curso por fin aprobáis y pasáis a 2º. Este año hay muchos trabajos para casa y algunas clases on line. En vuestra casa no hay ordenador. Vuestra madre dice que puede que el curso que viene pueda comprar alguno de segunda mano. Mientras tanto, para poder seguir el ritmo os toca ir a la mediateca pública las horas que tenéis libres, que no son muchas. además os queda lejos y tardáis mucho en llegar. A pesar de los esfuerzos os queda una asignatura que arrastráis. Pasáis a 3º.

GRUPO 3

A) **Si están en el hall y sacan pares o impares:** *Prueba: Tenéis 3 minutos para acordar un trabalenguas y decirlo a la vez. Vuestros educadores y educadoras deberán evaluar si superáis o no la prueba. Si lo hacéis pasáis a 2º.

(Pasarán a 2º segundo a pesar de cómo lo hagan).

B) **Si están en 2º y sacan pares o impares:** Este año hay muchos trabajos para casa y algunas clases on line. Con un poco de suerte podréis comprar un portátil con el dinero que tenéis ahorrado. Para saberlo debéis hacer una prueba:

*Prueba: Tenéis 3 minutos para acordar un trabalenguas y decirlo a la vez. Vuestros educadores y educadoras deberán evaluar si superáis o no la prueba.

(Pasarán a 3º a pesar de cómo lo hagan).

SEXTA TIRADA

GRUPO 1

A) **Si están en 3º y sacan pares o impares:** Este curso es de los difíciles. Los temarios son muy largos y prepararse los exámenes conlleva muchas horas de estudio. Como vuestra casa es grande tenéis un espacio solo para vosotros para estudiar con todo lo necesario y apartado del ruido. Vamos, que ¡si suspendéis es porque queréis! Pasáis a 4º.

B) **Si están en 4º y sacan pares o impares.** En este curso os habéis apuntado a una optativa de plástica que sube nota.

*Prueba: el grupo debe demostrar sus dotes artísticas recitando un poema a la vez. El equipo educador evaluará si pasan o no la prueba.

Si la pasan se mueven al gimnasio. si no esperan en 4º

GRUPO 2

A) **Están en 3º y sacan pares o impares:** Este curso es de los difíciles y necesitáis muchas horas de estudio. En vuestra casa no tenéis un espacio para vosotros, compartís habitación con vuestros dos hermanos pequeños y sólo podéis estudiar tranquilamente por las noches. Pero llegáis muy cansados a clase y a veces os quedáis dormidos. Os va a tocar repetir de nuevo. Esperáis en 3º.

GRUPO 3

A) **Si están en 2º y sacan pares o impares.** Este año hay muchos trabajos para casa y algunas clases on line. Con un poco de suerte podréis comprar un portátil con el dinero que tenéis ahorrado. Pasáis de curso (3º) pero arrastrando una.

B) **Si están en 3º pares o impares:** Este curso es de los difíciles y necesitáis muchas horas de estudio. Compartís habitación con vuestro hermano pero haciendo un poco de malabares lográis tener bastantes horas de estudio solos. Pasáis a 4º.



DE 13 A 17
AÑOS

Hay un monstruo en mi cole

Anexo 2

SÉPTIMA TIRADA

GRUPO 1

A) **Si están en 4º y sacan pares o impares:** En este curso os habéis apuntado a una optativa de arte que sube nota.

***Prueba:** el grupo debe demostrar sus dotes artísticas recitando un poema a la vez. El equipo educador evaluará si pasa o no la prueba.

Si la pasan se mueven al gimnasio. Si no esperan en 4º.

B) **Si están en el gimnasio y sacan pares o impares:** No sois muy deportistas pero vuestra madre se ha empeñado en que practiquéis algún deporte todos los veranos. Vuestras clases de tenis del último verano os ayudan y lográis superar el curso con relativa facilidad. Pasáis a 5º.

GRUPO 2

A) **Pares o impares:** Pasáis al comedor. Necesitáis la beca de comedor para poder pasar a 4º.

***Prueba:** Los trámites para las becas a veces son muy largos. Vuestro equipo deberá hacer una torre lo más alta posible usando únicamente sus cuerpos (en forma de pirámide, a hombros... como se os ocurra). Tenéis 1 minuto para pensarla y 3 para hacerla. El equipo educador evaluará pasáis o no la prueba.

Si la pasáis os movéis a 4º, si no esperáis.

GRUPO 3

A) **Si están en 3º y sacan pares o impares:** Este curso es de los difíciles y necesitáis muchas horas de estudio. Compartís habitación con vuestro hermano pero haciendo un poco de malabares lográis tener bastantes horas de estudio. Pasáis a cuarto.

B) **Si están en cuarto y sacan pares o impares:** En cuarto has elegido CINE de optativa.

***Prueba:** CINE MUDO: los educadores dividirán al equipo en dos, a unos les dará a elegir entre dos papelitos con los títulos de dos películas actuales. La otra mitad del equipo deberá adivinarlo en un tiempo máximo de 2 minutos.

Si acertáis pasáis al Gimnasio, si no esperaréis en el hall.

OCTAVA TIRADA

GRUPO 1

A) **Si están en 4º y sacan pares o impares.** Os ponen un profesor particular porque al final la asignatura de arte se os atraganta. Aprobáis y conseguís pasar a 5º.

B) **Si están en el gimnasio y sacan pares o impares:** No sois muy deportistas pero vuestra madre se ha empeñado en que practiquéis algún deporte todos los veranos. Vuestras clases de tenis del último verano os ayudan y lográis superar el curso con relativa facilidad. Pasáis a 5º.

C) **Si están en 5 y sacan pares o impares:** Estáis en el último curso pero cuidado.. dicen que por estos pasillos habita el Monstruo. Para engañarlo y graduaros deberéis pasar vuestra última prueba.

***Prueba:** La canción conversada. Los participantes de ese equipo se pondrán en fila. El educador le dará al primero un hoja con la estrofa de una conocida canción. El primer participante deberá leerla y, sin mirar al papel, decírsela al siguiente participante.

Deben mirarse a los ojos.
Hay que decírsela con tono muy serio.
No podrá ser cantada. Es decir, no se puede utilizar entonación musical.

Vuestro equipo ganará si lográis terminar todos la estrofa sin reiros. Si lo conseguís os graduaréis, si no quizás el Monstruo os encuentre.

Ejemplo de canción:

Waka, Waka:
Hay que empezar de cero para tocar el cielo. Ahora vamos por todo y todos vamos por ello. Tsamina mina, zangaléwa, porque esto es África. Tsamina mina, eh eh, waka waka, eh eh. Tsamina mina, zangaléwa, anawa ah ah. Tsamina mina, eh eh, waka waka, eh eh. Tsamina mina, zangaléwa, porque esto es África.

GRUPO 2

A) **Están en el comedor y sacan pares o impares:** Si aún seguís en el comedor es que no habéis obtenido la beca. Con el estómago vacío se estudia mucho peor... pasáis al hall.

B) **Están en 4º y sacan pares o impares:** Este año habéis escogido arte de optativa. Os encantaría hacer la carrera de de Bellas Artes y dedicaros a hacer comics. Pero no sabíais que en la asignatura iban a pedir os tanto material: rotuladores especiales, papel del grosor no se qué, pinceles, acuarelas de las buenas... Vuestra madre acaba de quedarse en paro, imposible comprar todo el material. Os dais por vencidos y abandonáis. Esperáis en 4º.

GRUPO 3

A) **Si están en 4º y sacan pares o impares:** En cuarto habéis elegido CINE de optativa.

***Prueba:** CINE MUDO: os educadores dividirán ala tu equipo en dos, a unos les dará a elegir entre dos papelitos con los títulos de dos películas actuales escritas. La otra mitad del equipo deberá adivinarlo en un tiempo máximo de 2 minutos.

Si acertáis pasáis al Gimnasio, si no esperan en el hall.

B) **Si están en el gimnasio y sacan pares o impares.** A vosotros el deporte ni fu ni fa. Pero al final lo aprobáis y pasáis al hall.

C) **Si están en el hall y sacan pares o impares.** El conserje os tiene el ojo echado desde el primer día. Os pilla tirando una bola de papel en el cambio de clase y os quedáis en el hall castigados.



DE 13 A 17
AÑOS

Hay un monstruo en mi cole

Anexo 2

NOVENA TIRADA

GRUPO 1

A) Si acaban de pasar a 5º y sacan pares o impares: Cuidado... dicen que por estos pasillos habita el Monstruo. Para engañarlo deberéis pasar vuestra última prueba.

Vuestro Monstruo es bastante despistado y un poco torpe. Apenas puede veros entre los demás y es incapaz de seguirlos. Solo depende de que os esforcéis un poquito para ganarle.

***Prueba:** La canción conversada. Los participantes de ese equipo se pondrán en fila. El educador le dará al primero un hoja donde irá escrita la estrofa de una conocida canción. El primer participante deberá leerla y sin mirar al papel y decírsela al siguiente participante.

Debéis miraros a los ojos.
Hay que decirla con tono muy serio.
No podrá ser cantada. Es decir, no se puede utilizar entonación musical.

Vuestro equipo ganará si todos logran terminar de decir la estrofa sin reírse. Si lo conseguís os graduáis si no quizás el Monstruo os venza.

Ejemplo de canción:

Waka, Waka:
Hay que empezar de cero para tocar el cielo. Ahora vamos por todo y todos vamos por ello. Tsamina mina, zangaléwa, porque esto es África. Tsamina mina, eh eh, waka waka, eh eh. Tsamina mina, zangaléwa, anawa ah ah. Tsamina mina, eh eh, waka waka, eh eh. Tsamina mina, zangaléwa, porque esto es África.

B) Si ya han intentado graduarse y sacan pares o impares: Estáis en el último curso. Os queda enfrentaros a vuestro Monstruo. ¡Prestad atención!

Vuestro Monstruo es bastante despistado y un poco torpe. Apenas puede veros entre los demás y es incapaz de seguirlos. Solo depende de que os esforcéis un poquito para ganarle.

***Prueba:** Debéis escribir con vuestros cuerpos una palabra y los demás grupos deberán adivinar de qué palabra se trata. Cada participante será una letra y tendréis que adoptar con vuestros cuerpos la forma de la misma (en el suelo o de pie).

La palabra se facilita al grupo en secreto. Deberemos intentar que todos los participantes formen parte del juego de alguna manera si las letras no son exactamente las que contiene la palabra.

Propuesta de palabras:

Derecho
Infancia
Barrera
Escuela
Educación

Si aciertan: ¡Felicidades! Habéis logrado finalizar la partida y por tanto podéis graduaros con buena nota.

GRUPO 2

Os ha costado mucho llegar hasta aquí, y quizás arrastráis alguna asignatura. Vuestro Monstruo aparece y resulta ser el más feroz y terrorífico. Puede adelantarse a vuestros movimientos con solo miraros. Se esconde en la oscuridad y se alimenta de los que se sienten vencidos.

Vuestra prueba para ganar al Monstruo:

***Prueba:** Numeración: El equipo deberá numerarse en alto del 1 al número de personas que sean sin coincidir. El orden no debe estar pactado ni podéis colocaros con anterioridad. Es un juego de coordinación y compenetración.

Si lo consiguen. ¡Felicidades! Llegáis agotados al final de este juego. Con todo lo que os ha pasado y la batalla final no vais a poder terminar los estudios en el centro. Abandonais para buscar un trabajo y poder ayudar en casa.

Si no lo consiguen: Os daremos otra oportunidad tras la prueba del equipo 3.

(REPETIREMOS LA MISMA PRUEBA).

GRUPO 3

Habéis llegado hasta aquí por los pelos. Algunas veces por suerte y otras por esfuerzo.

Vuestro Monstruo es de fuerza media. Si le pilláis en un mal día puede que consigáis vencerle. En cambio si está de mal humor...

Vuestra **prueba** para vencer al Monstruo: Teléfono escacharrado: os colocaréis en fila, el equipo educador le dirá al primero una frase al oído que deberéis pasar al siguiente compañero. El resto de grupos no os lo va a poner fácil y deberá hacer ruido mientras pasáis el mensaje.

Ejemplo de frase: La lluvia en Sevilla es una maravilla.

Si la pasáis venceréis al Monstruo y terminaréis la partida.

Si pierden se les puede plantear hacer la prueba del equipo 2 (Numeración).

Se da por finalizado el juego
cuando todos los equipo terminen
su batalla con su Monstruo.

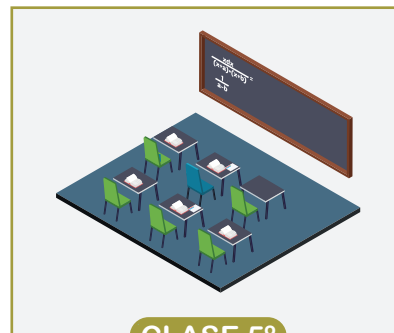
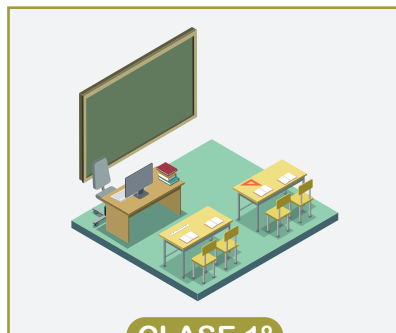
FIN



DE 13 A 17
AÑOS

Hay un monstruo en mi cole

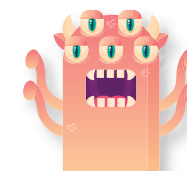
Anexo 2



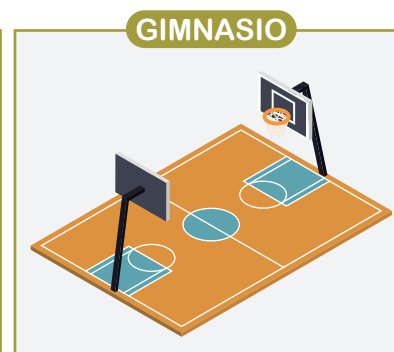
ENTRADA



HALL

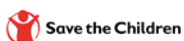


SALIDA





SOMOS UNA RED DE 68 ORGANIZACIONES DE INFANCIA





plataforma de infancia

españa

Somos una red de 68 organizaciones de infancia con la misión de proteger, promover y defender los derechos de niños, niñas y adolescentes conforme a la Convención sobre los Derechos del Niño de Naciones Unidas.

Nuestra visión es alcanzar el pleno cumplimiento de los derechos de niños, niñas y adolescentes, integrando el esfuerzo de las organizaciones de infancia y de todos los agentes sociales.

CONTACTA CON NOSOTROS

C/ Escosura, 3. Local 2
28015 Madrid



info@plataformadeinfancia.org



91 447 78 53



FINANCIA



SÍGUENOS

www.plataformadeinfancia.org



@platdeinfancia



@plataformadeinfancia



@plataformadeinfancia