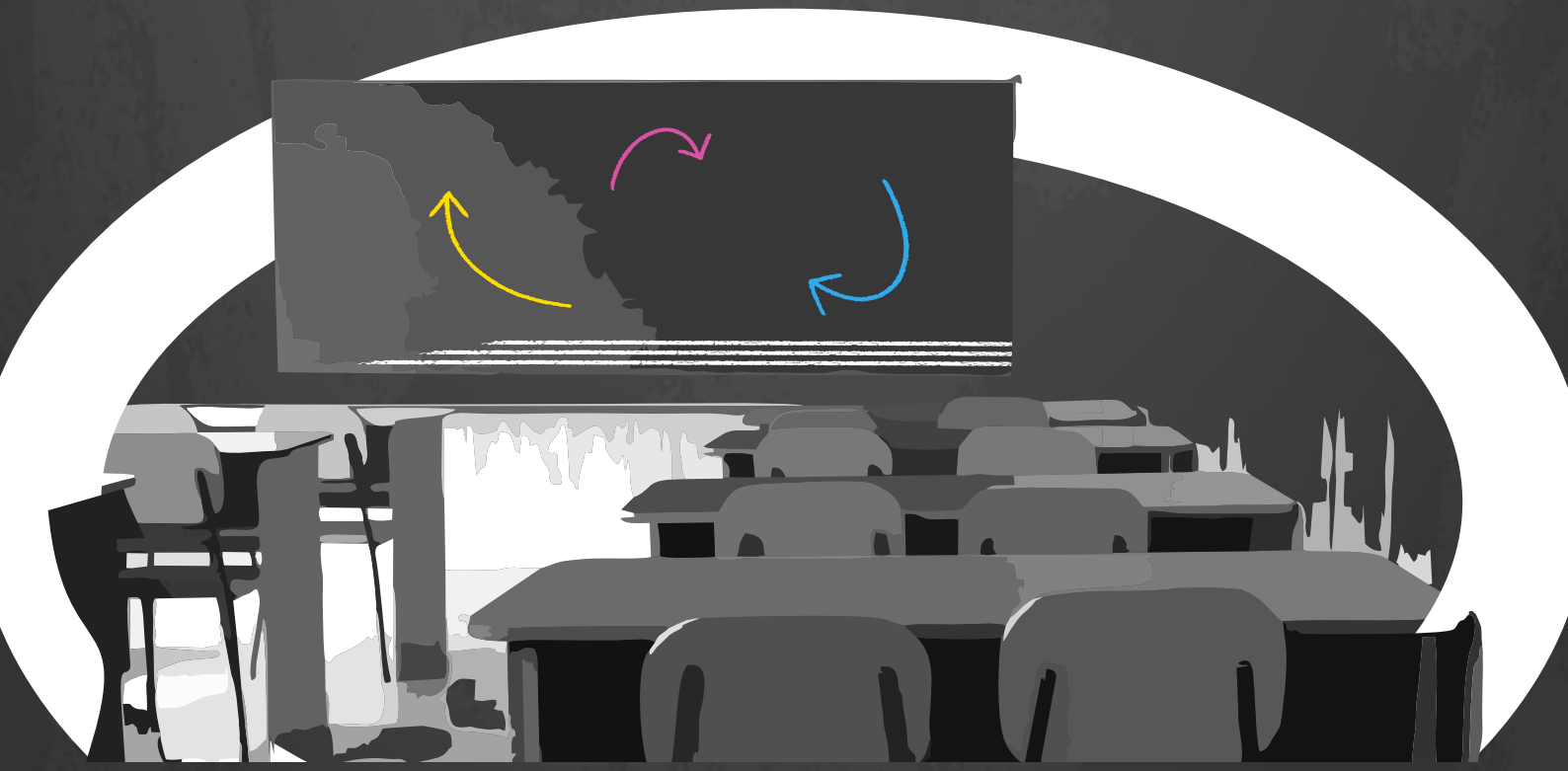
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ACTIVIDAD CONTRA EL RACISMO

KITS CONTRA LA DISCRIMINACIÓN
RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS PARA PROFESORES



BY NC ND

Este material educativo, incluido en la plataforma Virtual Inclusive Education, ha sido desarrollado por REDTREE MAKING PROJECTS en colaboración con SMALLCODES SRL, GRETA DU VELAY, INSTITUT 8 MAREC, IES ISAAC PERAL, ASOCIACIÓN GITANAS FEMINISTAS POR LA DIVERSIDAD, FUNDACIÓN POR LA EUROPA DE LOS CIUDADANOS Y RIMBALTAMBIÇAO, dentro del proyecto "INCLUSIÓN EDUCATIVA EN LA DIVERSIDAD, HACIENDO FRENTE AL ABANDONO ESCOLAR: Metodologías innovadoras para apoyar al alumnado de minorías étnicas y frenar los discursos del odio en Europa", cofinanciado por el PROGRAMA ERASMUS PLUS de la UNIÓN EUROPEA.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Coordinado por **Víctor García Ortuño**
Diseño y traducción por **Adrián Monleón.**

Dirección: c/ Jesús y María 26 - bajo.
46008 - Valencia, España.

e-mail: info@redtree.es

Tlf: 96 015 06 04

Derechos sujetos a la licencia Creative Commons de Reconocimiento - NoComercial - SinObraDerivada (by-nc-nd).

ADIVINA DE DÓNDE VENGO

Los participantes jugarán a tratar de hacer adivinar a los demás, sin palabras, el origen o procedencia de un personaje imaginario que le toque en suerte.

Nivel: Sencillo
Tamaño de grupo: Indeterminado.
Duración: 45 minutos.
Temas abarcados: Racismo, xenofobia, estereotipos, prejuicios.
Objetivos:

- Descubrir los estereotipos con los que percibimos a las personas por su origen geográfico o étnico.
- Analizar los posibles prejuicios que pueden desarrollarse sobre los estereotipos.

Materiales:

- Reproducciones de las tarjetas del apartado "recursos".
- Espacio para poder dibujar y que sea visto por todo el grupo.

Preparación: Copiar y recortar las tarjetas que se proporcionan en el apartado recursos.

Instrucciones:

Explica al grupo la dinámica del juego, en el que se tratará de que, por turnos, a cada participante se le irá mostrando una tarjeta que contendrá un personaje imaginario. Sin usar palabras, solamente con gestos o dibujos, tendrá que tratar de que el resto de compañeros/as adivinen quién o qué es el personaje imaginario, que no tiene por qué ser una persona famosa o conocida.
Comenta que se tratará de personajes anónimos de los que habrá que adivinar su lugar de origen y alguna que otra característica como por ejemplo, ocupación, sexo, edad, etc.
Al final se realizará una puesta en común para reflexionar sobre las diferentes ideas y recursos que se han utilizado para representar los personajes.

Puesta en común:

- ¿Habéis visto cómo representamos de forma simplificada ideas que aplicamos a grupos enteros de personas?
- ¿Habéis detectado la existencia de estereotipos?
- ¿Se ha utilizado en el juego estereotipos que esconden un carácter racista o xenófobo?

- ¿Se ha utilizado durante el juego estereotipos de carácter positivo?
- ¿Cómo pueden transformarse estereotipos de carácter positivo en otros de carácter negativo?
- ¿Cómo pueden transformarse los estereotipos que hemos utilizado en prejuicios?
- ¿Están ajustados a la realidad los estereotipos que utilizamos? ¿Y los prejuicios?

Consejos:

Durante el desarrollo del juego trata de tomar nota de los gestos o dibujos que se vayan realizando y que impliquen la utilización de estereotipos o ideas prejuiciosas, tanto de carácter negativo como positivo, para poder utilizarlos durante la puesta en común final.

Variaciones:

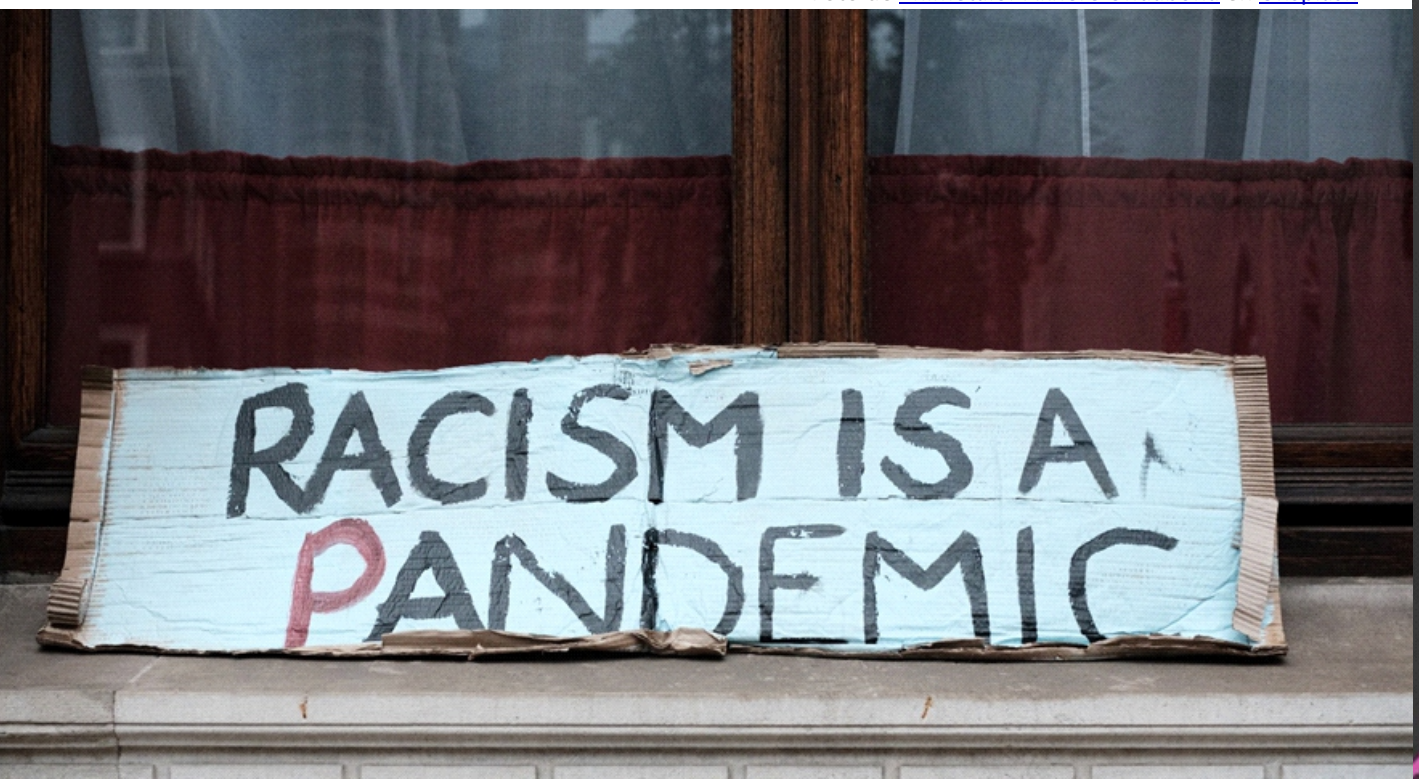
Puede realizarse el juego con diversas variaciones en función de la dinámica que se quiera imprimir:

- Puede dividirse el grupo en dos subgrupos que compitan entre sí para ver cuál de los dos adivina primero el personaje de la tarjeta, mientras un miembro de cada grupo realiza los gestos o dibujos.
- Puede optarse porque sólo puedan dibujar o sólo hacer gestos.
- Puede jugarse en grupo completo, pero haciendo que dos o más personas deban hacer los gestos o dibujos.

Ideas:

No es necesario ceñirse a los personajes que aparecen en las tarjetas proporcionadas como recurso. Puede ser interesante que el profesor/a añada alguno de su propia cosecha o instar a los alumnos a que inventen uno sobre la marcha, en este caso animando siempre al juego limpio.

Foto de Ehimetalor Akhere Unuabona en Unsplash



Recursos:

UN JUBILADO NÓRDICO	UNA JAPONESA PROFESORA DE MÚSICA
UNA MUJER JUDÍA JUGADORA PROFESIONAL DE FÚTBOL	UN CAMIONERO SUDAFRICANO BLANCO
UNA PERSONA JOVEN DE RUSIA	UNA ARQUITECTA SUDAMERICANA
UN FOTÓGRAFO CANADIENSE	UNA ESTADOUNIDENSE DE VACACIONES
UNA PROFESORA FRANCESA	UN INGENIERO AFRICANO
UNA TRABAJADORA AGRÍCOLA MARROQUÍ	UN JEQUE DEL PETROLEO
LA MUJER DE UN JEQUEDEL PETROLEO	UNA MUJER SUBSAHARIANA VENDEDORA AMBULANTE
UN JOVEN SUBSAHARIANO MENDIGO	UNA JOVEN COCINERA SUBSAHARIANA
UN ALBAÑIL SUDAMERICANO	UN ESTUDIANTE ALBANÉS
UNA CAMARERA CHINA	UNA ARQUEÓLOGA HINDÚ

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

cc BY NC ND