

Actividades: Juega

Aprender jugando. El objetivo es que amplíen conocimientos a través de dinámicas lúdicas que, en ocasiones, el propio alumnado tendrá que elaborar.



Símbolo ADINKRAHENE:
«Es el símbolo adinkra principal».
Una marca de la grandeza. El
carisma y el liderazgo.

Actividad 2:



Título: “Y si fuera...”

Categoría: JUEGA

Presentación:

Con esta primera actividad de la Unidad 1, comenzaremos comprendiendo qué nos han transmitido “historias únicas” sobre lugares, gentes y culturas de África. Se trata de historias que han creado un imaginario formado por estereotipos negativos que influyen en nuestras ideas, percepciones y sensaciones acerca del continente africano. Y que, por eso, es importante que revisemos las ideas, actitudes y comportamientos que tenemos interiorizados para, a partir de ahí, poder comenzar a “repensar África”.

Objetivos didácticos:

1. Identificar las ideas, percepciones y sensaciones acerca del continente africano que tenemos interiorizadas.
2. Cuestionar y discutir estos estereotipos occidentales sobre África, para comenzar a romperlos y construir otros.

Competencias básicas transversales:

1. Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital.

2. Competencia para aprender a aprender y a pensar.
3. Competencia para convivir.

Asignaturas y Competencias básicas disciplinares:

1. **Geografía e Historia** (Competencia social y cívica).
2. **Valores éticos** (Competencia social y cívica).

Mensajes clave que se quiere transmitir con la actividad:

- Si únicamente escuchamos una historia sobre una persona, un país o un continente, corremos el riesgo de comprender sólo una parte de ellos.
- Significado que tiene la expresión “la Historia de África contada por el león y no por el cazador”
- La Historia de África y otros muchos aspectos de su cultura, política, economía, etc. nos han sido contados y transmitidos siempre desde una perspectiva occidental.

Aspectos clave que tomar en cuenta en el aula - “aviso a navegantes”:

- El objetivo de la actividad es que el alumnado sea consciente del imaginario que se ha construido de África.
- La figura de la persona que dinamiza será clave, ya que será la encargada acompañar al alumnado en sus reflexiones, facilitando de esa manera el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desarrollo:

El juego consiste en que, a través de la identificación de África con diferentes objetos, el alumnado llegue, de manera inconsciente, a conocer su imaginario del continente africano y los estereotipos que lo forman.

TAREA 1: Se reparten las fichas a cada alumna y alumno. Se les pedirá que, de manera individual, completen la ficha “¿Y si África fuera?”. Las frases hay que rellenarlas rápidamente y con lo primero que se les ocurra. Se busca que no dispongan de mucho tiempo para pensar y así favorecer que las respuestas se obtengan del subconsciente.

TAREA 2: Una vez que se ha completado la ficha individual, se formarán 5 grupos. Los grupos pueden formarse según los criterios que se estimen convenientes, incluso dejar al alumnado decidir su conformación.

A continuación, en cada grupo se nombrará a una persona que actuará como **moderadora**, que dará la palabra siguiendo un turno rotativo en el sentido de las agujas del reloj, para así no dejarse a nadie. Y una o dos personas que estarán encargadas de tomar nota, e irán escribiendo en un folio cada una de las respuestas individuales. Si alguna de las respuestas se repite, se pondrá el número de repeticiones junto a la respuesta.

TAREA 3: Una vez terminado el **trabajo en grupos**, se realizará una puesta en común en la que compartir y es-

tructurarse los resultados obtenidos en cada grupo.

El alumnado, responsable de moderar en cada grupo, compartirá con el resto de la clase las respuestas que han recogido.

Mientras, las personas responsables de tomar notas en cada grupo irán apuntando, en la pizarra o en un papelógrafo, las respuestas de su grupo para que toda la clase las vea.

OPCIÓN 1: Una vez que todos los grupos hayan apuntado sus respuestas en la pizarra y tengamos una imagen completa con todas las respuestas, el profesor o profesora, abrirá un espacio en el que reflexionar en torno a las respuestas que se han dado. Algunas preguntas que pueden ayudar a la reflexión y debate pueden ser:

- ¿Cuáles se repiten más? ¿Por qué?
- ¿Cuáles os llaman más la atención? ¿Por qué?

OPCIÓN 2: Una alternativa para mostrar las respuestas y así poder visualizar el imaginario que el alumnado tiene de África, es utilizar recursos web gratuitos, como: Mural.ly (<https://www.mural.co/>) o Padlet (<https://padlet.com>), con los que se pueden crear murales digitales fáciles de difundir por el centro, redes sociales, etc.

Este mural podría compararse con otro que hagan al final, para identificar los posibles cambios en las ideas, percepciones, etc. que el alumnado tiene de África.

Duración prevista:

- **Presentación de la actividad y reparto de las fichas:** 10 minutos.
- **Tarea 1:** Rellenar las fichas de manera individual: 2 minutos.
- **Tarea 2:** Organización de los grupos y elaboración de la ficha conjunta: 20 minutos.
- **Tarea 3:** Exposición oral de los grupos: 1 hora.
- **Tarea 3 (Opción 2):** Trabajo de preparación del mural: 2 horas (trabajo a realizar en casa, fuera del horario escolar).

*NOTA: *El tiempo aquí establecido es orientativo. Se recomienda ir adaptándolo en función de los ritmos de aprendizaje del alumnado con el que se esté trabajando, la flexibilidad institucional, los tiempos docentes, etc.*

Materiales de apoyo:

- Ficha de actividad “Y si África fuera” (Anexo 1).
- Lápiz o bolígrafo para escribir.
- Para la puesta en común: Pizarra y tizas o papelógrafo, post-it y rotuladores de colores.

Para cerrar la actividad:

Se abrirá un espacio de reflexión colectiva sobre lo sucedido durante la actividad. Os sugerimos algunas preguntas que pueden ayudar a generar la reflexión y el debate:

- ¿Qué os ha llamado más la atención?
- ¿Qué hemos aprendido?
- ¿De qué nos hemos dado cuenta?
- ¿Cómo nos hemos sentido?

ANEXO 1: ¿Y si África fuera...?

1. Si África fuera un **animal** sería... Porque...
2. Si África fuera una **comida** sería... Porque...
3. Si África fuera una **fruta** sería... Porque...
4. Si África fuera un **medio de transporte** sería... Porque...
5. Si África fuera un **objeto** sería... Porque...
6. Si África fuera un **color** sería... Porque...
7. Si África fuera un **árbol o planta** sería... Porque...
8. Si África fuera una **estación del año** sería... Porque...
9. Si África fuera una **música o instrumento** musical sería...
Porque...
10. Si África fueses una **emoción** sería... Porque...
11. Si África fueses una **palabra** sería... Porque...

Actividad 2:



Título: Biodiversidad de África

Categoría: JUEGA

Presentación:

Partiendo del texto de la Unidad 3, el alumnado se acercará y profundizará en el conocimiento del continente africano: sus diferentes culturas, geografía, hábitats, etc. En esta actividad conoceremos que África representa la mayor reserva de biodiversidad del planeta y que alberga numerosos ecosistemas animales, vegetales y marinos.

Objetivos didácticos:

1. Conocer las principales zonas climáticas de África.
2. Acercar al alumnado a la biodiversidad de África.

Competencias básicas transversales:

1. Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital.
2. Competencia para aprender a aprender y a pensar.

Asignaturas y Competencias básicas disciplinares:

1. Geografía e Historia (Competencia social y cívica).
2. Biología y Geología 1º ESO (Compe-

tencia científica).

3. Educación plástica, visual y audiovisual (Competencia artística).

Mensajes clave que se quieren transmitir con la actividad:

- África es un continente con un territorio muy extenso, enormemente diverso, con grandes regiones diferenciadas por su geografía, clima, cultura, lenguas, etc.
- Posee el 17% de los bosques del planeta y contiene el desierto más grande, el Sáhara.
- África alberga una rica y variada biodiversidad animal, vegetal y marina que son mecanismos de “amortiguación” del cambio climático.

Aspecto clave que tomar en cuenta en el aula - “aviso a navegantes”:

- Prestar atención al discurso limitado de África como un continente “uniforme”.

Desarrollo:

TAREA 1: Para comenzar, el profesorado presentará al alumnado los objetivos y el desarrollo de la actividad, así como las tareas que tendrán que llevar a cabo. A continuación, se formarán 5 grupos de cuatro o cinco alumnos y alumnas. Los grupos pueden formarse según los criterios que el profesorado estime conveniente, incluso dejar al alumnado decidir su configuración.

TAREA 2: Una vez estén formados los grupos, se entregará a cada grupo:

- Un listado con 9 animales. Se faci

- litan 5 listados con animales diferentes.
- Una ficha con la fotografía de cada animal que tienen que buscar.
- Una ficha con los datos que tienen que buscar de cada animal.

Cada grupo tendrá un color distinto (azul, amarillo, verde, morado y rojo). A continuación, el alumnado tendrá que buscar una fotografía e información de cada uno de los 9 animales que les ha tocado en su listado. Recorran las fotografías y completarán la ficha correspondiente a cada animal con sus datos.

TAREA 3: Una vez que los 5 grupos tengan la información de todos los animales de su lista, fotografías y fichas de información, se pegarán en un mural de cartulina. En un lado del mural, se pegarán en vertical todas las fotos y en el otro lado del mural todas las descripciones, también en vertical.

A continuación, y por turnos, cada grupo tendrá 5 minutos para emparejar el mayor número de fotografías de animales con su descripción (de los listados que el grupo no ha elaborado). Terminado el tiempo, se contará el número de fotografías y descripciones que están correctamente relacionadas. Ganará el grupo que más parejas consiga emparejar.

Duración prevista:

- **Tarea 1:** 10 minutos.
- **Tarea 2:** 1 hora (1 sesión) Si es necesario, los grupos pueden trabajar fuera de horario escolar y darles unos días de plazo para la

entrega de la Tarea 2.

- **Tarea 3:** 1 hora (1 sesión).

NOTA: **El tiempo establecido es orientativo. Se recomienda ir adaptándolo en función de los ritmos de aprendizaje del alumnado con el que se esté trabajando, la flexibilidad institucional, los tiempos docentes, etc.*

Materiales de apoyo:

- Listado de animales (Anexo 1)
- Ficha de datos para cada animal (Anexo 2)
- El clima en África: https://es.wikipedia.org/wiki/Clima_de_%C3%81frica
- Mapa de las zonas climáticas de África: https://es.wikipedia.org/wiki/Clima_de_%C3%81frica#/media/Archivo:Koppen-Geiger_Map_Africa_present.svg
- Animales de África. Hábitat y Características: <https://animalesde.net/africa-la-historia-no-conocias/>
- Fauna Africana: https://es.wikipedia.org/wiki/Fauna_de_%C3%81frica — <http://www.ikuska.com/Africa/natura/fauna/index.htm>

Para cerrar la actividad:

Se abrirá un espacio de reflexión colectiva sobre lo sucedido durante la actividad. Os sugerimos algunas preguntas que pueden ayudar a generar la reflexión y el debate:

- ¿Qué os ha llamado más la atención?
- ¿Qué hemos aprendido?
- ¿De qué nos hemos dado cuenta?
- ¿Cómo nos hemos sentido?

ANEXO 1: Listados de animales

GRUPO 1	
1	Musaraña elefante
2	Mosca tse-tsé
3	Dromedario o camello arábigo
4	Ballena franca austral
5	Facóquero
6	Loro yaco
7	Milpiés gigante africano
8	Cerdo hormiguero
9	Tarántula Goliat africana

GRUPO 2	
1	Mantofasmatodeos o gladiadores africanos
2	Pájaro rodillo de pecho lila
3	Erizo del desierto
4	Rana negra de lluvia africana
5	Elefante africano
6	Ñu
7	Búfalo africano
8	Conejo ribereño
9	Avestruz

GRUPO 3

1	Pingüino
2	Gusano
3	Guepardo
4	León
5	Hiena rayada
6	Tiburón blanco
7	Jirafa
8	Lobo marino del cabo
9	Cebra

GRUPO 4

1	Quelea-quelea
2	Bufos
3	Hipopótamo
4	Mariposas
5	Oryx
6	Mudskippers (Gobios)
7	Rinoceronte
8	Pájaro azúcar del cabo
9	Zorro Fennec o Zorro del Desierto

GRUPO 5

1	Águila africana
2	Lémur
3	Termitas
4	Pájaro martín pescador
5	Babuino
6	Impala
7	Gorila
8	Leopardo
9	Pez gato

FOTOGRAFÍA



ANEXO 2: Ficha de datos

Clase (Mamífero, ave, insecto,etc.):	
Descripción morfológica:	
Comportamiento: <ul style="list-style-type: none">• Cómo se organiza• Caza y dieta• Reproducción y ciclo vital• Comunicación	
Hábitat en el que vive: desierto, sabana, etc.	
Dato curioso:	

Actividad 1:



Título: Cuéntame un cuento

Categoría: SIEMBRA, JUEGA

Presentación:

La actividad pretende mostrar el valor de lo comunitario en las sociedades africanas a través de la lectura de cuentos populares. Se proponen tres cuentos de distintas regiones y culturas de África.

Objetivos didácticos:

1. Conocer valores propiamente africanos desconocidos en la cultura occidental.
2. La memoria oral en África.
3. La importancia de la palabra.
4. El papel del cuento y el oficio de contador/a de historias.
5. El valor de lo comunitario en las sociedades africanas.

Competencias básicas transversales:

1. Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital.
2. Competencia para aprender a aprender y a pensar.
3. Competencia para convivir.
4. Competencia para aprender a ser.

Asignaturas y Competencias básicas disciplinares:

1. **Geografía e Historia** (Competencia social y cívica)
2. **Valores éticos** (Competencia social y cívica)

Mensajes clave que se quieren transmitir con la actividad:

- El cuento popular desempeña un papel primordial en la educación de los y las jóvenes en África. Es un arte vivo que establece una relación de complicidad y colaboración entre la persona narradora y su público. Es un medio de enseñanza y aprendizaje lingüístico.
- La importancia de la dimensión comunitaria de la persona. Las personas son seres distintos, capaces de reconocerse mutuamente a través del encuentro mutuo y la convivencia con otras personas.

Aspectos clave que tomar en cuenta en el aula - “aviso a navegantes”:

- Si en el aula contamos con alumnado racializado, prestar atención a sus reacciones
- Prestar atención a posibles discursos racistas por parte del alumnado.

Desarrollo:

Opción 1: El alumnado elige un cuento africano (de los tres que se sugieren) y varios alumnos y alumnas leen

y escenifican fragmentos en clase. Se intentará crear una atmósfera de escucha y expectación, donde las personas narradoras se conviertan en el centro de atención, creando para ello un lugar especial en el aula en torno a las personas que cuentan la historia.

Opción 2: El equipo docente busca y contacta con alguna asociación africana de su comunidad que visite el centro educativo y pueda organizar una sesión de cuentacuentos. Después, se abre un espacio de diálogo en el aula acerca de lo que nos ha sugerido el cuento.

Duración prevista:

- 1 hora

Materiales de apoyo:

Cuentos de **Boni Ofogo**. Narrador oral camerunés que reside en España. Con amplia experiencia en centros educativos, bibliotecas, festivales de cuen-

tos, empresas y organizaciones sin ánimo de lucro donde han disfrutado con sus historias ancestrales que se mantienen vigentes en la actualidad.

- <https://youtu.be/oBA6cIRtt2M> La tortuga
- <https://youtu.be/EMPWCkN6bA0> El cuento de la boca, el brazo y la luna
- <https://youtu.be/B8u5q0-WOFY> El cazador más grande “Zanga”
- <https://youtu.be/BKPgJ6OISlo> El pastor de camellos
- <https://youtu.be/sKljoWLOA4I> El orden de las cosas

Para cerrar la actividad:

Se abrirá un espacio de reflexión colectiva sobre lo sucedido durante la actividad. Os sugerimos algunas preguntas que pueden ayudar a generar la reflexión y el debate:

- ¿Qué os ha llamado más la atención?
- ¿Qué hemos aprendido?
- ¿De qué nos hemos dado cuenta?
- ¿Cómo nos hemos sentido?

Actividad 2:



Título: Cuentacuentos colectivo “Cuenta la leyenda...”

Categoría: SIEMBRA, JUEGA

Presentación:

A lo largo de esta unidad nos hemos acercado a la cultura oral africana, a través de varios cuentos de distintas regiones y culturas de África. En esta actividad el alumnado se convierte en cuentacuentos por un día. Para facilitar la tarea desde la elaboración del cuento hasta la puesta en escena final, se ofrecen una serie de sugerencias.

Objetivos didácticos:

1. La importancia de la palabra.
2. El papel del cuento y de los contadores y las contadoras de historias.
3. El valor de lo comunitario en las sociedades africanas.
4. Lectura compartida y expresiva, audición de cuentos y relatos breves, mitos y leyendas de diferentes culturas, reconociendo los elementos básicos del relato literario y su función.
5. Expresión corporal y comunicación. Transmisión de mensajes y expresión de emociones, tanto grupales como individuales, a través de recursos de dramatización o de danza (teatros de sombras,

guiñol, cuentos, historias, marionetas vivas, mimo, talleres de doblaje, bailes, etc.) y otras actividades de representación más avanzadas.

Competencias básicas transversales:

1. Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital.
2. Competencia para aprender a aprender y a pensar.
3. Competencia para convivir.
4. Competencia para la iniciativa y espíritu emprendedor.
5. Competencia para aprender a ser.

Asignaturas y Competencias básicas disciplinares:

1. Lengua vasca y literatura y lengua castellana y literatura (Comunicación lingüística y literaria).
2. Educación Física (Competencia motriz).
3. Educación plástica, visual y audiovisual (Competencia artística).

Mensajes clave que se quieren transmitir con la actividad:

- En las sociedades africanas el cuento cubre varias facetas importantes: la función lúdica, la función pedagógica y la función lingüística.
- A través de la palabra en África se trasmite la cultura, la manera de entender el mundo y de relacionarnos.
- Reconocer el potencial de los cuentos como herramienta para abordar muchísimos aspectos: emociones, valores, diferentes situaciones que se pueden trasladar a la vida, etc.

Aspecto clave que tomar en cuenta en el aula -“aviso a navegantes”:

- Si en el aula contamos con alumnado racializado, prestar atención a sus reacciones.

Desarrollo:

TAREA 1: Para comenzar, el profesorado presentará al alumnado los objetivos y el desarrollo de la actividad, así como las tareas que tendrán que llevar a cabo. A continuación, se formarán grupos de cuatro o cinco alumnos y alumnas. Los grupos pueden formarse según los criterios que el profesorado estime conveniente o dejar al alumnado que decida su configuración.

TAREA 2: Una vez estén formados los grupos, cada grupo comenzará a crear su propio cuento. A continuación, compartimos algunas orientaciones para el alumnado:

La creación del relato:

1. Elegid el tema y el estilo. Puede ser un cuento que promueva valores o que tenga una moraleja.
2. Tenéis que crear los personajes (mejor que no sean muchos).
3. Recordad que todo cuento debe tener:
 - Una intriga poco desarrollada.
 - Clímax: punto de la historia donde está lo más complejo e intenso de la historia.
 - Desenlace o final.
4. Tenéis que pensar en vuestro público: no es lo mismo un cuento para niños/niñas, para personas adultas, para compañeras/compañeros

de clase, etc. Decidid entre toda la clase quién será vuestro público y dónde contaréis vuestro cuento.

5. Realiza un esquema del cuento en el que quede claro el planteamiento, el nudo y el desenlace. Resume brevemente, en tres o cuatro líneas, cuál es el contenido de cada apartado.
6. A veces, tiene especial relevancia un personaje, un objeto, un paisaje, una situación, etc. Tendréis que deteneros en describirlo. Una buena descripción puede hacer que una historia normal pase a ser una historia apasionante.
7. Es imprescindible que introduzcáis los diálogos. Tenéis que hacer una lista de las partes del cuento que serán dialogadas.
8. Otro elemento a tener en cuenta será el tiempo en vuestro relato.
 - ¿En qué época transcurre el cuento? Lo mejor es decirlo al comienzo del relato.
 - ¿Cuánto tiempo transcurre aproximadamente durante el cuento: un día, semanas, meses, años?
9. Elige un comienzo y un final que resulten atractivos. Podéis investigar comienzos y finales de cuentos africanos para inspiraros.
10. Una vez tengáis creado el cuento, los personajes, el escenario, etc., os repartiréis los papeles.
11. A continuación, comienzan los ensayos. Os puede ayudar que alguien os grabe, para que podáis comprobar las cosas que tenéis que cambiar o mejorar.
12. Si al final habéis decidido representarlo fuera del aula, puede ser una buena idea hacer un cartel

con todos los datos de la representación para su difusión.

TAREA 3:

1. Si lo consideráis necesario, podríais elaborar vuestro propio vestuario y escenografía.
2. Algunos consejos para la representación del cuento:
 - Cuidad el volumen para que se oiga bien.
 - No estar demasiado cerca ni demasiado lejos, para que se aprecien bien las gesticulaciones y cambios de entonación.
 - Haced las pausas correctas según la puntuación y la entonación de acuerdo con los signos de admiración e interrogación.

Duración prevista:

- **Tarea 1:** 30 minutos.
- **Tarea 2:** 1 hora (1 sesión).
- **Tarea 3:** 2 horas (2 sesiones). Si es necesario, los grupos pueden trabajar fuera del horario escolar y darles una semana de plazo para la entrega de la Tarea 3.
- **Tarea 4:** 1 o 2 sesiones.

NOTA: El tiempo establecido es orientativo. Se recomienda ir adaptándolo en función de los ritmos de aprendi-

zaje del alumnado, la flexibilidad institucional, los tiempos docentes, etc.

Materiales de apoyo:

- El cuento tradicional africano ¡Esa mina inexplorada! https://www.um.es/tonosdigital/znum26/secciones/estudios-15-koffi_cuento.htm
- África. Cuentos y leyendas por Boniofogo <http://boniofogo.com/>
- Mitos de aquí y allá: material didáctico para el fomento de la lectura crítica en Educación Secundaria y Bachillerato <https://sites.google.com/view/mitosdeaquiydealla/p%C3%Algina-principal>
- La tradición oral africana: cuentos africanos <https://sites.google.com/view/mitosdeaquiydealla/cuentos-africanos>

Para cerrar la actividad:

Se abrirá un espacio de reflexión colectiva sobre lo sucedido durante la actividad. Os sugerimos algunas preguntas que pueden ayudar a generar la reflexión y el debate:

- ¿Qué os ha llamado más la atención?
- ¿Qué hemos aprendido?
- ¿De qué nos hemos dado cuenta?
- ¿Cómo nos hemos sentido?

Actividad 2:



Título: El juego de las sillas

Categoría: JUEGA

Presentación:

A través de esta actividad, el alumnado reflexionará acerca del modelo de desarrollo actual y los desequilibrios sociales y ambientales que ha provocado y cómo la implantación de un modelo de desarrollo sostenible, equitativo y con vocación de justicia global requeriría de cambios estructurales en las relaciones internacionales.

Objetivos didácticos:

1. Visibilizar las causas y consecuencias de las desigualdades en el mundo, ¿países pobres o empobrecidos? Estereotipos y prejuicios.
2. Conocer la realidad y situación de la población migrante desde un enfoque de Derechos Humanos y Género (Migrar, “migraciones forzadas”, el tránsito).
3. Reflexionar sobre el concepto de ciudadanía y espacios de influencia.

Competencias básicas transversales:

1. Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital.
2. Competencia para aprender a

- aprender y a pensar.
3. Competencia para convivir.

Asignaturas y Competencias básicas disciplinares:

1. Geografía e Historia (Competencia social y cívica).
2. Valores éticos.
3. Economía.

Mensajes clave que se quieren transmitir con la actividad:

- El modelo de desarrollo económico impuesto actualmente sigue ejerciendo el neocolonialismo y condiciona el desarrollo en África.
- Este neocolonialismo está ocasionando el deterioro de las economías tradicionales africanas basadas en la explotación sostenible de los recursos naturales, así como el deterioro del entorno medioambiental.

Desarrollo:

En primer lugar, se explicará cuáles son los continentes, dónde están situados y se repartirán los mapas por las paredes de la sala. A continuación, se explicará al grupo que van a representar la distribución de la población mundial, imaginando que la sala fuera el mundo y el grupo su población total, cada participante representaría X millones de habitantes (*Anexo 1*).

Las personas participantes deberán repartirse por la sala agrupándose debajo de los mapas de los continentes, de forma que reproduzcan lo más

exactamente posible la distribución de la población mundial. Cuando el grupo ya se haya estabilizado, la persona que dirige el juego dará las cifras reales y corregirá la simbolización si fuera necesario. Cada participante recibirá una pegatina con el nombre del continente al que pertenece.

Una vez que los continentes y las cifras estén repartidas, se trabajará sobre la riqueza mundial simbolizada por las sillas. La persona dinamizadora informará de que cada silla representa X millones de dólares (Anexo 2). El grupo repartirá las sillas debajo de los mapas. Una vez acaben, se darán las cifras reales y se corregirá la simbolización.

Para finalizar la actividad, las y los habitantes de cada continente tendrán que ocupar todas las sillas. Ninguna silla puede quedar vacía y nadie puede quedarse en el suelo. Hay que subirse a las sillas como sea. La risa está asegurada al ver, por ejemplo, a las personas americanas tumbadas en sus sillas vacías frente a las asiáticas, que se apiñan sobre las escasas sillas de las que disponen.

Preguntas de apoyo para el análisis durante la actividad:

- ¿Cómo os sentís las personas que estáis en el continente asiático?
- ¿Y las de Europa?
- ¿Qué sentís las de Europa y América del Norte cuando veis cómo están las de África, Asia...?

- ¿Qué sentís las de África y Asia viendo a las de Europa y América cómodas?
- ¿Creéis que todas las personas que habitan Europa y América del Norte viven tan bien o hay personas que no gozan de este bienestar?
- ¿Creéis que en África, Asia y América del Sur todos y todas las habitantes viven en la pobreza?
- ¿Por qué creéis que se dan estas diferencias viviendo en el mismo país o continente?
- La mayor parte de las personas del grupo, así como quien dinamiza el juego, seguramente pertenecemos a Europa, ¿tenemos la sensación de vivir tan cómodas como en la representación o pensamos que nos faltan muchas cosas?
- Si nos quejamos y creemos que nos faltan cosas, ¿cómo creéis que se sienten aquellas personas que viven peor que nosotros y nosotras? ¿En qué creéis que se traduce esta situación?
- ¿Sabíais que existían estas grandes diferencias?

Duración prevista:

- De 1 a 2 horas.

Materiales de apoyo:

- Tantas sillas como participantes haya.
- Mapas de África, América del Norte, América del Sur, Asia y Europa.
- Un mapamundi.
- Pegatinas con los nombres de los continentes.

Conceptos y preguntas para la reflexión y cierre de la actividad:

1. ¿Los países son pobres o empobrecidos? ¿Quiere decir que no hay riqueza? Y entonces, ¿por qué se encuentra en esa situación? Reflexionaremos sobre el modelo de desarrollo.
2. Una vez que se visualice la situación general de desigualdad, les preguntaremos:
3. ¿Qué motivos tiene una persona para hacer un proceso migratorio? (trabajo, mejorar situación económica, salud, amor, estudios, ocio, familia...)
4. Y, qué país elige, en qué se fija: idioma, cercanía, familia, aspectos legales...
5. Y en este momento les damos la opción de quien quiera cambiar de país o continente lo puede hacer.
6. No será un camino tan sencillo, encontrarán dificultades (la persona dinamizadora irá interviniendo para generar situaciones diversas) y cada continente o país deberá debatir si se permite entrar o se dejan en la frontera, ¿somos responsables?
7. ¿Creéis que se cumplen los Derechos Humanos? ¿Cuándo se comienza a ser considerado ciudadana/o?
8. ¿Qué pasa cuando sólo vemos una parte de las personas? Hablar del peligro de la historia única.
9. Para finalizar y comprender la influencia que podemos tener en nuestros entornos, le preguntaremos: ¿Qué podemos hacer nosotras/os desde aquí?

ANEXO 1: Reparto de participantes según la distribución de la población mundial

DISTRIBUCIÓN DE LA RIQUEZA MUNDIAL						
Nº de participantes	ÁFRICA	ASIA	AMÉRICA DEL NORTE	AMÉRICA DEL SUR	EUROPA	1 persona representa... (millones de habitantes)
12	2	7	1	1	1	569
13	2	8	1	1	1	525
14	2	9	1	1	1	488
15	2	9	1	1	2	455
16	2	10	1	1	2	427
17	2	10	1	2	2	402
18	3	11	1	2	2	379
19	3	12	1	2	2	359
20	3	12	1	2	2	341
21	3	13	1	2	2	325
22	3	13	1	2	2	310
23	3	14	1	2	2	297
24	3	15	1	2	3	284
25	4	15	1	2	3	273
26	4	16	1	2	3	263
27	4	16	1	2	3	253
28	4	17	1	3	3	244
29	4	18	1	3	3	235
30	4	18	2	3	3	228
31	4	19	2	3	3	220
32	5	19	2	3	3	213
33	5	20	2	3	3	207
34	5	21	2	3	3	201
35	5	21	2	3	4	195

ANEXO 2: Reparto de las sillas según la distribución de la riqueza económica mundial

DISTRIBUCIÓN DE LA RIQUEZA MUNDIAL						
Nº de participantes	ÁFRICA	ASIA	AMÉRICA DEL NORTE	AMÉRICA DEL SUR	EUROPA	1 silla representa... (miles de millones de euros)
12	1	5	3	1	3	5.932
13	1	5	3	1	3	5.475
14	1	6	3	1	3	5.084
15	1	6	4	1	4	4.745
16	1	6	4	1	4	4.449
17	1	7	4	1	4	4.187
18	1	7	4	1	4	3.954
19	1	8	5	1	5	3.746
20	1	8	5	1	5	3.559
21	1	8	5	1	5	3.389
22	1	9	5	1	5	3.235
23	1	9	6	1	6	3.095
24	1	10	6	2	6	2.965
25	1	10	6	2	6	2.847
26	1	10	6	2	6	2.738
27	1	11	7	2	7	2.636
28	1	11	7	2	7	2.542
29	1	12	7	2	7	2.454
30	1	12	7	2	7	2.373
31	1	12	8	2	8	2.287
32	1	13	8	2	8	2.203
33	1	13	8	2	8	2.118
34	1	14	8	2	8	2.034
35	1	14	9	3	9	1.949

Actividad 3:



Título: El juego de los marcos

Categoría: JUEGA

Presentación:

Esta actividad está vinculada con la Actividad 1 de la Unidad 5 e incide en la situación de desigualdad socioeconómica entre países y continentes.

A través de esta actividad y del juego que propone, el alumnado representará una de las formas de relacionarse que tienen los países: el comercio y el intercambio de productos.

El juego pretende ilustrar cómo la falta de diversificación de las economías africanas, impuesta por los países colonizadores, ha situado al continente africano en una posición de vulnerabilidad económica, al ser productores de pocos productos primarios con poco valor añadido y compradores de productos manufacturados, mucho más costosos.

El comercio es una fuente de generación de riqueza para los países y tiene el potencial de generar oportunidades económicas y mejora de calidad de vida para millones de personas de la pobreza. Sin embargo, este potencial no puede desarrollarse mientras los países ricos no realicen estos intercambios de forma más justa.

Objetivos didácticos:

1. Hacer comprender el sistema de intercambios comerciales entre los países industrializados enriquecidos y los países empobrecidos.
2. Mostrar cómo la implantación en África de un modelo de desarrollo basado en la extracción de materias primas (principalmente agricultura y recursos minerales), destinado fundamentalmente a cubrir las necesidades de las potencias europeas, ha generado grandes desequilibrios y desigualdades.

Competencias básicas transversales:

1. Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital.
2. Competencia para aprender a aprender y a pensar.
3. Competencia para convivir.

Asignaturas y Competencias básicas disciplinares:

1. **Geografía e Historia** (Competencia social y cívica).
2. **Economía.**

Mensajes clave que se quieren transmitir con la actividad:

- Los problemas del desarrollo de África son, en gran medida, resultado del orden internacional existente y del modelo de desarrollo en su conjunto.
- Un modelo sostenible, equitativo y con vocación de justicia global requerirá de cambios estructurales en las relaciones internacionales comerciales.

Desarrollo:

En primer lugar, es necesario mencionar que no conviene especificar al alumnado en qué va a consistir la experiencia, ni la temática a discutir, con el propósito de no condicionar a las personas participantes y, además, con el fin de añadir un componente de intriga, que siempre motiva la curiosidad.

Dividimos a las personas participantes en cuatro grupos de igual número. Aunque no se les dirá, representarán a cuatro países. La distribución de los y las participantes y el material es la siguiente: los países 1 y 2 gozarán de los privilegios de los países enriquecidos, ya que recibirán más tecnología que los otros dos restantes y los equipos 3 y 4 serán los/las representantes de los países empobrecidos, con escasa tecnología y abundantes materias primas.

Se indica a los cuatro equipos que deben fabricar marcos de cartulina. Puesto que cada equipo recibirá diferente cantidad de material podrán negociar entre ellos/as, pero sólo a través de delegados/delegadas (uno/una por equipo).

Los cuatro equipos finalizarán el proceso de producción de los marcos a una señal, previamente convenida, de la persona encargada de la dinamización. Ganará el equipo que logre hacer más marcos bien terminados.

Sólo se puede utilizar el material que sea entregado al principio de la dinámica.

Duración prevista:

- 1 hora

Materiales de apoyo:

- Cuatro mesas grandes
- Tantas sillas como participantes haya
- 6 reglas
- 6 lápices
- 4 tijeras
- Pegatinas de colores
- 18 cartulinas tamaño folio
- Pegamento

Conceptos y preguntas para la reflexión:

- Se pregunta a cada grupo que explique cómo han trabajado para conseguir hacer los marcos que han hecho.
- Se pide a los grupos que expliquen dónde encontraron las dificultades para intercambiar el material y qué material era más difícil y cuál más fácil de intercambiar.
- ¿Los grupos que han conseguido más marcos, partían con alguna “ventaja”?
- Y los que han conseguido menos, ¿cuáles eran sus desventajas?
- ¿Sabéis a qué hemos estado jugando?
- ¿Podéis identificar este juego con alguna situación de la vida real?

Para cerrar la actividad:

Se abrirá un espacio de reflexión colectiva sobre lo sucedido durante la actividad. Estas son algunas preguntas que pueden ayudar a generar la reflexión y el debate:

- ¿Qué os ha llamado más la atención?
- ¿Qué hemos aprendido?
- ¿De qué nos hemos dado cuenta?
- ¿Cómo nos hemos sentido?

Actividad 3:



Título: La danza empodera

Categoría: JUEGA

Presentación:

Mediante esta actividad se pretende trabajar y conocer la danza como un aspecto que brinda un espacio participativo, empoderador y con el que expresar mensajes. El baile es una forma de afrontar de forma autónoma o grupal, creativa y expresiva, las diversas situaciones del ámbito motor relacionadas consigo mismo/a y con las demás personas, así como con el entorno físico y cultural. Conoceremos así a Quinndy Akeju que, a través de unos vídeos que se mostrarán en el aula, nos explicará la importancia que ha tenido y que sigue teniendo la danza como medio para expresar con el cuerpo mensajes espirituales, de resistencia y con el que conectar con diversas culturas.

Objetivos didácticos:

1. Conocer el bagaje histórico de la danza que incorpora elementos culturales que muestran quehaceres y maneras de vivir.
2. Sentir el baile como expresión de libertad a través de los movimientos corporales.

Competencias básicas transversales:

1. Competencia para la comunicación verbal y no verbal.
2. Competencia para aprender a ser.

Asignaturas y Competencias básicas disciplinares:

1. Valores éticos (Competencia social y cívica)
2. Educación plástica, visual y audiovisual (Competencia artística)

Mensajes clave que se quieren transmitir con la actividad:

- El baile no solo son pasos, sino que a través de él las mujeres también pueden sentirse libres, expresar sentimientos y conectarse con otras mujeres.

Desarrollo:

TAREA 1: Se mostrarán en el aula dos micro vídeos de Quinndy Akeju (píldora de presentación y pequeña muestra de baile) para comentar grupalmente. Y posteriormente se visualizarán el vídeo de una afrosesión para cojan ideas y pasos de baile.

TAREA 2: Se dividirá al alumnado en dos grupos y se les explicará que, tomando como referencia los bailes de Quinndy, tendrán que crear su propio baile para, después, representarlo ante el otro grupo.

Es importante que piensen bien cuál será el mensaje que quieren trans

mitir a través de su danza, ya que el objetivo será que cada grupo adivine el del otro.

**NOTA: es importante que se refuerce el esfuerzo del alumnado, ya que cada cuerpo transmite su mensaje y su danza de una forma diferente. El objetivo no es aprender a bailar, sino aprender a utilizar el baile como potencial transmisor de mensajes y empoderamiento, sobre todo, de las mujeres.*

Duración prevista:

- **Tarea 1:** 15 minutos
- **Tarea 2:** 45 minutos

*NOTA: *El tiempo aquí establecido es orientativo. Se recomienda ir adaptándolo en función de los ritmos de aprendizaje del alumnado con el que se esté trabajando, la flexibilidad institucional, los tiempos docentes, etc.*

Materiales de apoyo:

- Píldora de presentación de Quinndy Akeju: <https://youtu.be/-Qc7Tn-BICUo>
- Pequeña muestra de baile de Quinndy en Bilbao: <https://youtu.be/FiJpMBuuRIO>
- Vídeo afrosesión-coreografía grupal: <https://www.instagram.com/reel/CVkurJtgQQo/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

Para cerrar la actividad:

Se abrirá un espacio de reflexión colectiva sobre lo sucedido durante la actividad. Os sugerimos algunas preguntas que pueden ayudar a generar la reflexión y el debate:

- ¿Qué os ha llamado más la atención?
- ¿Qué hemos aprendido?
- ¿De qué nos hemos dado cuenta?
- ¿Cómo nos hemos sentido?

Actividad 3:



Título: ¿Estás en mi grupo?

Categoría: JUEGA, TRENZA

Presentación:

A través de esta actividad, el alumnado logrará ser más consciente de aquellos aspectos a los que más atención prestamos a la hora de elegir a las personas de las que nos rodeamos. Normalmente es algo que hacemos de manera inconsciente y automatizada, por lo que el hecho de forzarles a repensar cuáles son los criterios que utilizamos para acercarnos a las personas que queremos que formen parte de nuestro entorno social, fomentará un pensamiento crítico y un proceso de aprendizaje para abrir la mente y aprender a dar nuevas oportunidades.

Objetivos didácticos:

1. Descubrir cómo afecta la igualdad o la diferencia a la hora de acercarnos a otras personas y cuáles son nuestros criterios para hacerlo.
2. Experimentar cómo nos sentimos según nos integremos en un grupo o quedemos fuera de él.

Competencias básicas transversales:

3. Competencia para aprender a aprender y a pensar
4. Competencia para convivir

5. Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital

Asignaturas y Competencias básicas disciplinares:

1. **Valores éticos** (Competencia social y cívica)

Mensaje clave que se quiere transmitir con la actividad:

- Todas las personas pertenecemos a grupos sociales (familia, amistades, colegio, club de deporte, etc.), algunos nos vienen dados y otros los elegimos. Pertenecer a un grupo es importante tanto para nuestro desarrollo personal como social.
- Normalmente elegimos a las personas en función de lo que nos une a ellas; eso es lo bueno de las relaciones humanas, que podemos pertenecer a varios grupos sin dejar de ser lo que somos.
- El hecho de poner un elemento externo en el juego es el que define, en esta ocasión, la pertenencia a un grupo; en definitiva, por aspectos que quizás no son importantes para estar en grupo.
- Hay personas a las que no nos acercamos por prejuicios o ideas preconcebidas. Tenemos que dar la oportunidad a todas las personas, de ser conocidas y de que nos conozcan y de poder elegir el grupo o grupos a los que poder pertenecer.

Aspecto clave que tomar en cuenta en el aula - “aviso a navegantes”:

- Prestar atención a personas que se pueden sentir solas y a sus reacciones.
- Identificar posibles discursos estereotipados y/o prejuicios por aspectos físicos, vestimenta, formas de actuar, etc., que incluyan roles y aspectos que supongan minusvaloración y discriminación de otras personas.

Desarrollo:

Las personas participantes se colocarán en círculo y se les pedirá que cierren los ojos. Quien dirige el juego colocará una pegatina de color en la frente de cada una de las personas del círculo, evitando asignar el mismo color a participantes cercanas/os. Las pegatinas son de varios colores, pero alguien tendrá una pegatina de un color que no tenga ninguna otra persona de la clase.

Es importante aclarar que no se puede abrir los ojos antes de concluir esta parte y, de hacerse, se quedará fuera del juego.

A continuación, se les dará la siguiente orden: *“Ahora ya podéis abrir los ojos y SIN HABLAR NI UNA SOLA PALABRA, tenéis que formar grupos claramente definidos en el espacio”*.

Una vez organizados los grupos, los y las participantes, incluyendo a monitores y monitoras, se sientan nuevamente en círculo, situándose próximas las personas que componen cada grupo, para comenzar el análisis. Algunas cuestiones que nos podrían ayudar para ello serían las siguientes:

- ¿Cuál ha sido el criterio para formar los grupos?

- ¿Es muy habitual que los grupos se formen en base al mismo color? ¿No hay otros criterios posibles como, por ejemplo, formar un arco iris?
- ¿Por qué nos acercamos a quien más se nos parece?
- ¿Qué han pensado y sentido aquellas personas que se han quedado sin grupo?
- ¿Qué han pensado las demás personas al verlas? ¿Se han dado cuenta?
- ¿Ha influido la opinión de las demás personas para acercarnos a uno u otro grupo?
- Si hubieseis elegido libremente el grupo, ¿estaría formado por esas mismas personas?

Duración prevista:

- 1 hora

*NOTA: *El tiempo aquí establecido es orientativo. Se recomienda ir adaptándolo en función de los ritmos de aprendizaje del alumnado con el que se esté trabajando, la flexibilidad institucional, los tiempos docentes, etc.*

Materiales de apoyo:

- Pegatinas de diversos colores.

Para cerrar la actividad:

Se abrirá un espacio de reflexión colectiva sobre lo sucedido durante la actividad. Os sugerimos algunas preguntas que pueden ayudar a generar la reflexión y el debate:

- ¿Qué os ha llamado más la atención?
- ¿Qué hemos aprendido?
- ¿De qué nos hemos dado cuenta?
- ¿Cómo nos hemos sentido?

