H5.2

|  |  |
| --- | --- |
|  *Actividades sugeridas**5-10 minutos de duración* | **Mi nombre es:** Se les pedirá a los participantes que formen un círculo grande. Luego cada uno dirá su nombre mientras los demás están atentos a esto. Una vez finalizado lo anterior, se les pedirá a los participantes que levanten los brazos a la altura del pecho y junten las palmas de las manos y en esta posición de señalamiento, se dirijan a otro participante diciendo su nombre... Cuando el participante alcanza la posición del otro; saldrá haciendo lo mismo y así sucesivamente. El líder del taller dará la guía para el número de participantes que están en movimiento. La actividad termina cuando uno de los participantes conoce el nombre de todos. Esta actividad se puede variar cambiando el nombre a una palabra que identifique a cada participante o el título de su libro favorito. |
|  | **Confianza.** El tallerista reparte el material de trabajo y explica cómo llevar a cabo el ejercicio: dividiendo la hoja de papel, en el lado derecho se anota como título "el momento más feliz" y en el lado izquierdo, "el momento más triste". Cada persona escribe el momento más feliz y triste de su vida en su hoja. Luego, los participantes comparten sus respuestas. |
|  | **Calidades.** Para una mayor integración grupal, será beneficioso para cada miembro tratar de conocer y resaltar las cualidades de sus compañeros. En un *post-it* cada estudiante escribe el nombre de uno de los participantes (asignación aleatoria de nombres). Junto al nombre, escribauna cualidad característica de esta persona. Todos los *post-it* se colocan en la pared y a su vez se pasan para que cada persona deba añadir algo de calidad a la escrita en cada uno o si encuentra la misma calidad, basta con subrayarlo. |
|  | **Dos verdades y una mentira.** Hacer posible que los participantes se conozcan y valoren mejor entre sí, a través del descubrimiento de experiencias e intereses comunes y únicos. Los participantes deben presentarse unos a otros, contando dos cosas o hechos reales y uno falso, sobre sí mismos. Un voluntario comienza con dos verdades sobre sí mismo y una mentira y comparte las respuestas con el grupo. Quien adivina la mentira correcta, continúa con el juego. Algunos participantes pueden ampliar sus verdaderas declaraciones. |
|  | **La pelota pide:** El líder del taller entrega una pelota a cada equipo, invita a los participantes a sentarse en círculo y explicar cómo hacer el ejercicio. La pelota corre de mano en mano; en una señal del líder, el ejercicio se detiene. La persona que se queda con la pelota en la mano se presenta al grupo: dice su nombre y expresa su gratitud y/o aprecio por tres cosas en su vida o cosas que le sucedieron la semana pasada. El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presente la mayoría. |

**Encontrar las similitudes:** Pida a los niños que se paren en un círculo y seleccione dos niños para que entren en el medio mirando uno al lado del otro. Cada persona en el círculo exterior nombra dos diferencias de cada persona de las cuales están en el medio una por una. Luego encuentra las similitudes. Luego gire y gire para que cada niño del grupo tenga un giro en el medio. Deben descubrir que tienen más en común entre sí de lo que pueden haber pensado al principio.

**Cuestionarios:** Organice cuestionarios semanales sobre un tema establecido y aprenda cuánto saben sus estudiantes sobre diferentes culturas, religiones, discapacidades, etc. Incluso podría asignar la tarea de escribir el cuestionario a 2 estudiantes cada semana para que participen en la investigación". (Petty 2014) 1

**Enumere las cosas que vienen del extranjero:** Una actividad rápida que puede hacer al comienzo de una lección para introducir el tema del multiculturalismo. Pida a sus alumnos que creen una lista de todo lo que en su vida proviene de un país fuera del Reino Unido. Revisa sus respuestas como clase, ¿están sorprendidos por los resultados? (Petty 2014)

**¿Verdadero o falso?** Presente a la clase algunos hechos sobre las personas con discapacidades, otra cultura o basados en las características protegidas y pídales que decidan si los hechos son verdaderos o falsos. ¿Están sorprendidos por las respuestas correctas?' (Petty 2014)

**Juegos de discapacidad auditiva / visual / física:** Juegue juegos para crear conciencia sobre diferentes discapacidades físicas. ¿Pueden sus estudiantes ponerse un jersey con una sola mano? ¿Pueden guiar a un amigo por el aula con una venda en los ojos puesta? ¿Pueden leer los labios lo que dicen los personajes de la televisión con el sonido apagado? Use estas actividades para mostrar las dificultades que enfrentan las personas y explicar cómo estas personas aprenden a superarlas.

**Primeras impresiones:** This es una buena actividad para estudiantes mayores. Mire el video de YouTube de The Guardian, pero deténgalo después de 10 segundos, 16 segundos y 24 segundos, tomándose el tiempo para preguntar a los estudiantes qué creen que está sucediendo en el video. ¿Cambian sus percepciones a medida que avanza el video? Haz que los estudiantes justifiquen sus respuestas". (Petty 2014). Puedes encontrar el video en YouTube, https:// [www.youtube.com/watch?v=M3bfO1rE7Yg](http://www.youtube.com/watch?v=M3bfO1rE7Yg)

**Contar historias:** Encuentre algunas historias que desafíen las percepciones y los estereotipos, como la tortuga y la liebre, lo que demuestra que las primeras impresiones pueden ser engañosas. Este tipo de historias fomentarán



1Mezquino. L (2014) *Cómo promover la igualdad y la diversidad en el aula.*  [Consulta: 21de agosto de 2020][Online] Disponible: https://hub.highspeedtraining.co.uk/classroom-equality-diversity/

sus estudiantes piensen en sus creencias y miren el mundo de una manera diferente.

**Rompecabezas:** Haga sus propios rompecabezas en los que los hechos deben coincidir con su país, etc. También podrías hacer esto con diferentes banderas, vestidos nacionales o idiomas". (Petty 2014)

**Reproducir música:** Escucha música de todo el mundo o crea la tuya propia con instrumentos de percusión. Presente a su clase instrumentos de otras culturas que tal vez no hayan visto antes y a diferentes estilos de música. Si tienes niños con diversos antecedentes culturalesen tu clase, ¿tal vez podrían hacer un show and tell?' (Petty 2014)

**Estimulación de la historia:** Comienza cada juego con el profesor para mostrar cómo se juega y luego continúa con todos los estudiantes.

1. "De camino a la escuela hoy vi..."
2. ¿Cuál es tu Fantasy Pet?
3. ¿Cuál es tu demonio de "Materiales Oscuros"?

**CUALQUIERA QUE** ...: El objetivo es mezclar el grupo y saber más sobre ellos.

Tiempo: 10-15 minutos Indicaciones:

* + El grupo se sienta en círculo en sillas.
	+ Hay una persona sin asiento que se para en el medio (para empezar esto puede ser el facilitador).
	+ El objetivo del juego es que la gente cambie de asiento. La última persona sin asiento se para en el medio.
	+ Los participantes cambian de asiento respondiendo a una frase de la persona que está parada en el medio.
	+ La persona en el medio dice la frase "cualquiera que ..." y completa la oración con algo que es verdad de sí mismos. Por ejemplo, "cualquiera que ... ama el chocolate", "cualquiera que ... juega al fútbol", "cualquiera que... es madre", etc.
	+ Si la declaración también es cierta para cualquier persona en el grupo, deben cambiar de asiento lo más rápido posible. La persona en el medio también intentará obtener un asiento.
	+ La persona que no consigue un asiento a tiempo, luego se para en el medio y dice una nueva oración beginning con "cualquiera que ..." y el juego continúa de esta manera.
	+ El facilitador también puede jugar. A menudo es una oportunidad útil cuando el facilitador es atrapado y simplemente se para en el medio, ya que luego tienen la oportunidad de dirigir las preguntas un poco hacia la búsqueda de información que les gustaría saber sobre el grupo. Por ejemplo, el

los roles que desempeñan en sus vidas, los temas que les importan, las cosas que quieren en la vida, las cosas que temen...

**Preséntate en una tarjeta**

Divide la hoja de papel en 3 secciones – en la parte superior escribe nuestro nombre, en el medio – haz un autorretrato y en la parte inferior escribe tu libro o personaje literario favorito. Alrededor de todo esto, dibuja y escribe las cosas que te gustan: comer, hacer, mascotas, actividades, etc. Luego intercambia tu tarjeta con otra persona. Tú los presentas, a través de su tarjeta y ellos te presentan.

(actividades utilizadas en las sesiones presenciales realizadas por el equipo de ZAT – encuéntrelo allí, descrito con más detalle).