

# RECURSOS ANTIRRUMORES PARA TRABAJAR EN EL AULA

---

ZURRUMURRUEN  
AURKAKO BALIABIDEAK  
IKASGELAN LANTZEKO



CUADRILLA DE LAGUARDIA  
RIOJA ALAVESA  
GUARDIA-ARABAKO ERRIOXAKO  
KUADRILLA

## RECURSOS AUDIOVISUALES:

---

- El viaje de Said.
- Proverbio chino.
- For the Birds.
- <https://sosracismo.eu/videos>.
- Eso no se pregunta: Negros (40 min). Negros: Los mejores momentos del programa (1 min).
- "Aporofobia: No se rechaza al extranjero, sino al pobre". Adela Cortina.
- Parad el racismo, no a las personas (Amnistía Internacional).
- Tus prejuicios son las voces de otros (Fundación Secretariado Gitano).
- Encasillado (Fundación Secretariado Gitano).
- Los titos en el colegio / en el mercado / en el ambulatorio /en el bus (campaña "Andalucía somos todos", Junta de Andalucía).
- Campaña por la diversidad (Intolerantes Anónimos).
- Di no al racismo en todas las lenguas.
- Catálogo de prejuicios sobre la inmigración (Oficina de Derechos Sociales de Sevilla).
- Hiyab.
- Spot contra la Ley de Extranjería.

## MANUALES GESTIÓN DIVERSIDAD EN EDUCACIÓN:

---

- Educación intercultural en el tiempo libre. Instituto Foral de la Juventud, Diputación foral de Álava (bilingüe). 2010.
- Educación para la ciudadanía. Materiales didácticos interculturales. SOS Racismo. 2011.
- Manual para la prevención y gestión de incidentes racistas en las aulas. Kepa Otero García.
- Material didáctico sobre la migración de menores. También son nuestros menores. SOS Racismo Guipuzkoa.

## EJEMPLOS DE DINÁMICAS PARA EL ALUMNADO:

---

### DINÁMICA: YO EN TU LUGAR

Fotocopia dos veces el molde de la máscara, para que tengas tres, que serán las que necesitaremos.

- Recorta por el borde las tres máscaras, haz luego los respectivos huecos en ojos, boca y dos pequeños para la nariz, luego haz un par de pequeños huecos a cada lado de los ojos y por ahí... ponle una cuerda o una goma, para que no se te caiga cuando te las pongas.
- Dibuja dentro la cara de 3 personas:
  - La cara de tu mamá, papá, abuela o la persona que generalmente te dice a que hora tienes que irte a dormir por las noches.
  - La cara de algún compañero o compañera que haya venido de algún lugar muy lejano y que aún no conozcas
  - La cara de la persona que tu creas que es la más poderosa del mundo.

Haz un listado con diez preguntas que le harías a cada una de estas personas y cuando hayas terminado, ponte cada una de las máscaras e intenta responder a esas preguntas con las respuestas que tú crees que darían (recuerda que es muy importante que intentes ponerte en situación y pensar como lo harían dichas personas antes de contestar).

También puedes jugar con tus amigos y amigas del cole o del parque.

Dibujar vuestras caras en las distintas máscaras que necesitéis y luego intercambiarlas entre vosotros/as. Conversar, haceros preguntas, y responder como si fueras la persona que está dibujada en la máscara.

Nota: Es muy importante recordar que lo importante de este juego es "intentar ponerse en el lugar del otro, intentar sentir lo que sentiría la persona", NO burlarse de los demás.

### DINÁMICA DEL GRAN VIAJE

## OBJETIVOS

- Conocer el fenómeno de las migraciones a través de las experiencias de su entorno.
- Recordar que España ha sido un país de emigrantes.
- Tomar conciencia de las causas por las que las personas abandonan su país y deciden emigrar a otro.

## PARTICIPANTES

- Entre 20 y 30 personas, aproximadamente.

## DURACIÓN

- 45 minutos.
- Trabajo fuera del aula.

## MATERIALES

- Papel continuo.
- Rotuladores.
- Pegamento.

## DESARROLLO

- Tratar de recomponer el viaje de algún familiar, vecino, vecina o persona conocida que emigrara de su lugar de origen, que cambiara de país o por lo menos de comunidad autónoma. Para ello recogeremos algunos de estos elementos:

- Fotografías personales o al menos del lugar donde emigró
- Datos de su historia que consideremos importantes:
- ¿Por qué se marchó?
- ¿A qué lugar fueron?
- ¿Qué hicieron allí?
- ¿Qué echaba de menos de su lugar de origen?

- De nuevo en clase, cada alumno y alumna compartirá la historia recogida, colocando en el papel continuo las fotografías y los datos recogidos.

## PARA PREGUNTARSE

- ¿Te ha sorprendido conocer las historias de la emigración española?
- ¿Crees que las causas por las que tantos españoles y españolas salieron de este país son similares a las que impulsan en la actualidad a miles de personas a emigrar?

## DINÁMICA DE LA MALETA

OBJETIVO: Tomar conciencia de las consecuencias que suponen la decisión de emigrar a otro país, de todo lo que se deja en el lugar de la partida. PARTICIPANTES Entre 20 y 30 personas aproximadamente.

DURACIÓN (30 minutos)

MATERIALES

- Tarjetas con números del 1 al 10.
- Bolsa donde guardar las tarjetas.

DESARROLLO

Leer al comienzo de la dinámica el poema que nos introduce en el dolor de partir, de dejar atrás tu hogar, tu familia, de abandonar objetos que te han acompañado a lo largo de tu vida, y que forman parte de ella. Ya tengo la maleta, una maleta grande, de madera: la que mi abuelo se llevó a La Habana, mi padre a Venezuela. Fragmento del poema La Maleta, Pedro Lezcano Montalvo

Se pide que cada alumno y alumna saque de una bolsa una tarjeta numerada del 1 al 10, el número elegido marcará cuántos objetos podrá meter en su maleta antes de partir, se da 10 minutos para que realicen esta difícil decisión y la anoten.

Puesta en común de toda la clase, se realiza un listado de los objetos seleccionados viendo cuáles se repiten, cuáles no.

PARA PREGUNTARSE.

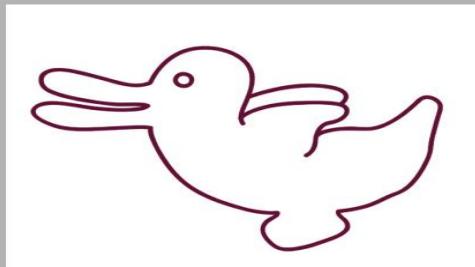
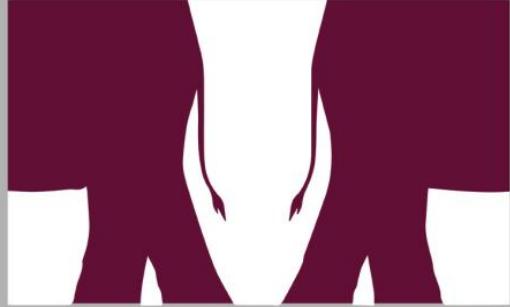
- ¿Cómo nos hemos sentido?
- ¿Ha sido difícil decidir qué objetos llevarnos en la maleta?
- ¿Por qué hemos elegido esos objetos?

## DINÁMICA PARA DESMONTAJE DE PREJUICIOS

Se presentan al grupo las siguientes imágenes, dejando un corto espacio de tiempo para que las vean:



CUADRILLA DE LAGUARDIA  
RIOJA ALAVESA  
GUARDIA-ARABAKO ERRIOXAKO  
KUADRILLA



Después se pasa la ficha de la actividad 1, pidiendo que relacionen cada imagen con la figura que han podido reconocer:

## Ficha 1 > Percepciones

IMAGEN 1	Caballitos de mar Mariposa
IMAGEN 2	Serpiente Elefantes
IMAGEN 3	Señora mayor Muchacha con sombrero
IMAGEN 4	Mendiga Hombre sonriente
IMAGEN 5	Pato Conejo
IMAGEN 6	Supervillano Superhéroe
IMAGEN 7	Saxofonista Mujer joven

Se ponen en común las dos posibles percepciones de cada imagen y se introduce el concepto de percepción:

En cada imagen hay un solo dibujo y, sin embargo, se puede ver el dibujo de diferente forma. Eso quiere decir, que una sola cosa, dependiendo de quién la mire y cómo la mire, puede ser vista de distintas formas.

Cada uno puede ver las cosas que nos rodean (animales, plantas, cosas y personas) de diferente manera y, así, también cada uno pensará, sentirá y se comportará de diferente manera ante una misma cosa o persona, como ocurre en el caso del dibujo (ejemplo: pensar en un perro puede producir miedo, cariño, curiosidad, etc.; un mismo monitor nos puede parecer aburrido, divertido, extraño, etc.). Todo lo que ocurre a nuestro alrededor es percibido por nuestros sentidos y procesado en nuestro cerebro, haciendo que nos hagamos una imagen de lo que ocurre a nuestro alrededor que no siempre se corresponde con la realidad ni con lo que otros perciben.

## DINÁMICA DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Se explica a la clase que los medios de comunicación son grandes difusores de prejuicios, ya que a menudo se criminaliza a un grupo social vinculándolo a la criminalidad y/o la ilegalidad, con lo que acaba apareciendo como una amenaza.

Así, por ejemplo, se señala la nacionalidad de la persona que ha cometido un delito únicamente si es extranjera, pero no si se trata de alguien autóctono, fomentándose así una visión negativa hacia las personas procedentes de estos países.

Se analiza una noticia haciendo uso de la siguiente ficha y luego se comenta.

### FICHA DE CACERÍA DE PREJUICIOS Y DISCRIMINACIONES

Periódico:	Día:	Sesión:
Titular de la Noticia:		
Protagonistas del hecho:		
Descripción:		
Grupo sobre el que se establece el prejuicio/discriminación:		
Valoración:		

## Kulturarteko hezkuntzan ekin beharrekoak

Beste kulturekiko errespetua abia-puntua izanik, gogoratu kulturarteko tasuna lantzeko ez dugula **folklorismo** hutsean jauzi behar. Modu honetan lortzen dugun helburu bakarra, kultura simplifikatzea da.

**X** Inauteirak ospatzeko munduko kulturez mozorrotuko gara: txinatarra horiz margotuko dira, txirkorda bat jarriko dute, arikarak beltzez margotuko dira eta hezur bat jarriko dute buruan...

**✓** Inauteirak beste kulturak ezagutzeko etabiliako ditugu. Taldean iatorri ezberdinetako pertsonak gaudea aprobaetatzu, bakoitzak bere herriko jantzi tradizionala eta historia bat ekarriko du. Gero guztio artean aukeratuko ditugu jantzi batzuk.

Kide berriak eroso sentitzeko, giro atsegin bat sortu behar dugu, garrantzitsua da **ongi etorria** egitea, baina ez bere ezberdinatasunak eta desabantailak erakutsiz. Era positibo batean eta ezberdinatasunak gehiago azpimarratu baino egin beharko genuke ongi etoria haurra gusura sentitzeko.

**X** Kaixo, hau Xiuxiu da eta Txinatik dator. Badakizue non dagoen Txina? Bada oso urrun eta gainera Txina oso ezberdina da, ez da Euskal Herria bezalako eta bertan ez dute euskaraaz hitz egiten. Xiuxiuk ez daki euskaraz eta ikasi behar du, norbaitek lagunduko dio Xiuxiuri?

**✓** Kaixo, hau Xiuxiu da eta Txinatik dator. Berak txinatarreaz hitz egiten du, beraz, aukera izango dugu txinatar apur bat ikasteko, Xiuxiuk erakutsiko digu. Guk berari euskara ikasten lagundu beharko diogu. Nork erakutsiko dio lekuarek eskoala... Xiuxiuri?

Munduko jolasek berez ez dute kulturarteko tasuna lantzen. Lehen azaldu dugun bezala, zeharka landu behar den zerbaite da. Jolasak oso **baliabide pedagógiko** onak dira, baina beti ere ondo erabiliz gero.

**X** Aste honetan munduko olinpiadak egindo ditugu, horretarako, herri ezberdinetako jolasak ikasiko ditugu.

**✓** Munduko jolasak egunero eta edozein momentutan egij daitzezke, eta hauek praktikaren jantziak, jolasaren iatorria esan dezakegu: Txina, Argelia, Euskal Herria.

Oso garrantzitsua da **familien parte hartzea**. Askotan lan gehiegiz suposatzen duenez, behar dugun informazioa interneten bilatzea erabakitzan dugu, haurrenten errealitatea simplifikatzera alde batera utziz.

**X** Taldean neska-mutil kolonbiar batzuk ditugunez, Kolonbiako jolas tradizional batzuk egilea erabaki dugu. Interneten bilatu eta hurrengo egunean jolasak martxan jarzerakoan, jolasak ezezagunak direla ikusi dugu, euskaldunentzat eta kolonbiarentzat ere.

**✓** Taldean neska-mutil kolonbiar batzuk ditugunez, Kolonbiako jolas tradizional batzuk egilea erabaki dugu. Horretarako, hauen familiekin hitz egilea erabaki dugu, eta beraiek umeen herriko jolas tradizional batzuk azaldu ditzigute. Jolasak martxan jarzerakoan oso ariakatsuak izan dira, kide kolonbiarrak protagonista bilhurtu dira jolasak azalduz.

Ekinzak aurerra eranaterakoan, haur edo gaztearen zaletasunak jakinda, era ez-zuzen bat ten bidez **protagonista** bihurtuko dugu, beti ere, berak nahi duen puntura arte. Bere esku uitziko dugu momentuaz gozatzea, ez dugu ezertara behartuko.

**X** "Hau Gabriela da eta Kolonbiako da. Gaur Kolonbiako jolas bat egirgo dugunez, azaldu Gabriela, azaldu zuik." Kasu honetan Gabriela protagonista izango da nahi edo ez, hore-gatik, komenigarriagoa izango litzateke jolasak proposatzea eta Gabrielak nahi izatekoan, jolasera azaltzeko tartea izatea.

**✓** "– Gaur Kolonbiako jolas batean jolasatuko gara. Norbaitek badaki jolasat? – Bai, nik badakit jolasten! – Bai, Gabriela? Azalduko duzu zuik?"

## Aspectos a evitar en la educación intercultural

Partiendo del respeto hacia otras culturas, es importante recordar que para trabajar la interculturalidad no debemos caer en el mero **folclorismo**, ya que conllevaría una simplificación de la cultura.

**x** En Carnavales, elegiremos como motivo del disfraz las culturas del mundo: las personas chinas se pintarán de amarillo y se pondrán una trenza, las africanas se pintarán de negro y se pondrán un hueso en la cabeza...

**✓** Utilizaremos los Carnavales para conocer otras culturas. Aprovechando que en el grupo hay personas de diferentes culturas, cada persona traerá un vestido tradicional y una historia de su pueblo. Luego, entre todas y todos, elegiremos algunos vestidos.

Para que las personas nuevas se sientan cómodas, debemos crear una ambiente agradable; es importante dar la **bienvenida**, pero sin remarcar sus diferencias y desventajas. Debemos hacer esa bienvenida de manera positiva y sin destacar las diferencias, para que la niña, niño o joven se sienta a gusto.

**x** Káxko, esta es Xiuxiu y viene de China. ¿Sabéis donde esta China? Está muy lejos y además es muy diferente; no es como Euskal Herria y allí no hablan en euskera. Xiuxiu no sabe euskera y debe aprenderlo. ¿Alguien puede ayudarle?

**✓** Káxko, esta es Xiuxiu y viene de China. Ella habla chino, así que podemos aprender un poco de ese idioma, con la ayuda de Xiuxiu. Y nosotros y nosotros le ayudaremos a aprender euskera. ¿Quién le enseña el local/la escuela... a Xiuxiu?

Los juegos del mundo, por si mismos, no trabajan la interculturalidad. Como hemos explicado antes, es un aspecto a trabajar transversalmente. Los juegos son un **recurso pedagógico excelente**; pero si se utilizan bien.

**x** Esta semana vamos a hacer unas olimpiadas mundiales y aprenderemos juegos de diferentes países.

**✓** Los juegos del mundo se pueden utilizar a diario, en cualquier momento, y podemos explicar el origen del juego: China, Argelia, Euskal Herria...

Es muy importante la participación de las familias. Frecuentemente, como supone mucho trabajo, decidimos buscar la información en Internet, simplificando la realidad de la persona.

**x** Como en el grupo tenemos chicas y chicos de Colombia, hemos decidido realizar juegos tradicionales de ese país. Buscamos en Internet, y, al día siguiente, al llevarlos a cabo, vemos que no los conocen, ni quienes son de Euskal Herria, ni quienes vienen de Colombia.

**✓** Como en el grupo tenemos participantes de Colombia, hemos decidido realizar juegos tradicionales de ese país. Para ello, hemos decidido hablar con sus familias, las cuales nos han explicado algunos de sus juegos tradicionales. Al llevar a cabo los juegos, han salido muy bien y los niños y niñas de Colombia han sido protagonistas, explicando los juegos.

Al desarrollar las actividades, si conocemos las aficiones del niño, niña o joven, haremos que sea protagonista de manera indirecta, siempre que él o ella quiera. Le dejaremos disfrutar del momento, pero sin forzarle a nada.

**x** "Esta es Gabriela y es de Colombia. Hoy realizaremos un juego de Colombia. Expícalo tú, Gabriela." En este caso, será protagonista, quiera o no. Por ello, sería mejor proponer un juego y, si Gabriela quiere, darle un tiempo para explicarlo.

**✓** "Hoy jugaremos a un juego de Colombia. ¿Alguien conoce el juego? – Sí, yo sé cómo se juega. – ¿Quieres explicarlo tú?" Para trabajar la interculturalidad, es necesario trabajar la identidad y la autoestima, para afianzar la identidad tanto de las minorías culturales como de la mayoría. Es necesario subrayar que antes de llevar a cabo cualquier acción, tenemos que tener claro el objetivo que queremos conseguir y las reflexiones sobre las que queremos trabajar junto con el recurso que vamos a utilizar.

