

# MATERIALES DIDÁCTICOS Y DINÁMICAS



## PROYECTO DENUNCIA PROPONGO

Activando la participación-acción de adolescencia y población extranjera del sur global para que actúe ante narrativas racistas, xenófobas y todos los delitos de odio asociados, en el mundo virtual/real combatiendo la infra denuncia. FASE II



SECRETARÍA DE ESTADO DE MIGRACIONES  
SECRETARÍA GENERAL DE INMIGRACIÓN Y EMIGRACIÓN  
DIRECCIÓN GENERAL DE INTEGRACIÓN Y ATENCIÓN HUMANITARIA



# Presentación

Compartimos los materiales didácticos y las dinámicas que desde la ONGD “Mujeres en Zona de Conflicto” (MZC) usamos para la dinamización de los LUDOTALLERES para mujeres de terceros países y, en los que, partiendo de su experiencia y compartiendo sus inquietudes en un entorno de seguridad, mujeres nacionales de terceros países residentes en las distintas provincias de Andalucía y Extremadura, y usando diversas propuestas lúdicas (escape-room, juegos de tablero, juegos grupales) fomentamos el análisis social de las causas y la creación de redes de apoyo para llevar a cabo acciones de denuncia.

Todo ello con el acompañamiento y dinamización del personal técnico de MZC, especialista en gamificación, pedagogía feminista y enfoque participativo.

Estos talleres forman parte del proyecto *DENUNCIA-PROPONGO. Activando la participación-acción de adolescencia y población extranjera del sur global para que actúe ante narrativas racistas, xenófobas y todos los delitos de odio asociados, en el mundo virtual/ real combatiendo la infradenuncia. FASE II*, cuyo objetivo es colaborar en el proceso de empoderamiento y fomentar la actuación para combatir los delitos de odio cuyos componentes, al igual que todas las formas de violencia, tiene, junto a los componentes visibles, otros muchos que se van construyendo en los detalles diarios (imágenes, frases, uso de redes sociales...).

A continuación, tienes a tu disposición las dinámicas que usamos y los materiales pedagógicos que hemos creado y que son base para la actuación participativa.

¡Siéntete libre de usarlos y de adaptarlos a contexto donde realices tu labor!

Y si nos quieres contar tu experiencia contacta con nosotras en el correo [formacion@mzc.es](mailto:formacion@mzc.es)

## Materiales y dinámicas

Aquí tienes el listado de actividades que usamos. Nuestra propuesta inicial de temporalización (que siempre, siempre, siempre) consensuamos con las mujeres participantes es la que te mostramos en este cuadro

Dinámica	Duración (*)
Jugamos a conocernos: el mandala	30 minutos
Explicación sobre los delitos de odio	30 minutos
Escape room: recursos contra los delitos de odio	40 minutos
TRIXIT sobre migraciones	40 minutos
POO CURLING. Remontar siempre es posible	15 minutos
Resumen y evaluación	15 minutos

(\*) Es importante respetar los tiempos (dentro de cierta flexibilidad) para evitar que ciertas actividades se alarguen en demasía. También se consigue que el grado de concentración de las participantes aumente.

## ACTIVIDAD 1: JUGAMOS A CONOCERNOS

<b>Duración</b>	30 Min
<b>Edad</b>	De 15 años en adelante.
<b>Objetivos</b>	Recordar los nombres y países de las participantes de forma lúdica.
<b>Recursos</b>	Recursos materiales: Mandala
<b>Desarrollo</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Cada una de las participantes hacen una breve presentación:<ul style="list-style-type: none"><li>- Nombre</li><li>- país de origen</li><li>- algo que les guste mucho de su país.</li></ul></li><li>2. Las participantes se dividen en 2 grupos. Cada grupo se coloca a un lado del espacio donde se realiza la actividad. Como en el juego del pañuelo, se pondrá por medio una tela mándala y una persona de cada grupo, (elegida por las dinamizadoras) se acercará al mandala. Tienen que decir el nombre de la persona que tiene al frente lo más rápido posible. La persona que diga el nombre después o no acierte, se pasa al equipo contrario.</li></ol> <p>El objetivo principal del juego es que las participantes recuerden y aprendan el nombre y país de origen de las demás participantes.</p>

## ACTIVIDAD 2: EXPLICACIÓN SOBRE DELITOS DE ODIO Y RECURSOS DE DENUNCIA

<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Edad</b>	De 18 años en adelante
<b>Objetivos</b>	Reconocer diferentes delitos de odio, así como recursos de denuncia.
<b>Recursos</b>	Presentación, proyector, puntero laser, altavoces e internet
<b>Desarrollo</b>	<p>Proyectamos la presentación que contiene contenidos sobre la definición de delitos de odio, así como diferentes tipos de delitos de odio: Racismo, Xenofobia, Machismo, Aporofobia, Transfobia, Antigitanismo.</p> <p>Tras conocer estos tipos de delitos de odio, lanzamos si conocen recursos de denuncia, así como entidades sociales que trabajen en pro de los derechos humanos de las personas migrantes.</p> <p>Proyectamos nuestra página web sobre este proyecto :<a href="http://ongd.mzc.es/educacion/DenunciaPropongo/">http://ongd.mzc.es/educacion/DenunciaPropongo/</a></p> <p>Se genera un espacio de escucha, reflexión y compartires que han vivenciado sobre lo anterior mencionado.</p> <p>Finalmente explicamos en qué consiste la metodología lúdica</p>

## ACTIVIDAD 3: ESCAPE ROOM - RECURSOS CONTRA LOS DELITOS DE ODIO

<b>Duración</b>	40 minutos
<b>Edad</b>	De 18 años en adelante
<b>Objetivos</b>	Reconocer los delitos de odio y recursos de denuncia colectiva de forma lúdica.
<b>Recursos</b>	Infografías, pegatinas, bolis ultravioleta, caja imantada, cuenta atrás, dado, carteles, papelógrafo, ficha de respuestas del escape room.
<b>Desarrollo</b>	<p>Vamos a trabajar los contenidos y recursos expuestos anteriormente en la presentación de forma ludopedagógica.</p> <p>Se formarán 3 equipos para realizar un escape room en el que irán descubriendo por equipos qué son los delitos de odio, cómo reconocerlos, denunciarlos y actuar de forma colectiva con narrativas positivas.</p> <p>Tras el recuento de puntos de esta actividad se hará una reflexión sobre los diferentes delitos de odio, recursos de denuncia, entidades sociales que trabajan en pro de los derechos humanos.</p>

## ACTIVIDAD 4: TRIXIT SOBRE MIGRACIONES

<b>Duración</b>	40 minutos
<b>Edad</b>	De 18 años en adelante
<b>Objetivos</b>	Reflexionar acerca de los diferentes conceptos relacionados con los delitos y discursos de odio que vivencian en diferentes ámbitos, personal, social y laboral
<b>Recursos</b>	Cartas Trixit organizadas por cada concepto
<b>Desarrollo</b>	<p>En primer lugar, formamos 3 equipos.</p> <p>Se juega por rondas. Con un total de 9 rondas.</p> <p>En cada ronda, se colocan 5 cartas en el centro. La facilitadora dirá un concepto (de listado de abajo) y cada equipo debe asociar una imagen de las cinco cartas a ese concepto. Se preguntará al grupo cuál es la carta elegida, y sin señalar esa imagen lo comentan y reflexionan sobre vivencias asociadas a ese concepto.</p> <p>El objetivo del resto de equipos es acertar la carta elegida de cada equipo y que se genere un foro de reflexión sobre las cartas escogidas de los tres equipos.</p> <p>Si aciertan la imagen seleccionada obtendrán 50 puntos, en el caso de que no la acierten se le darán 30 puntos. Para finalizar, se contabilizarán los puntos obtenidos durante el juego en cada tirada.</p> <p>Conceptos de las cartas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Tirada 1: Fobia</li><li>- Tirada 2: Violencia de género</li><li>- Tirada 3: Empoderamiento</li><li>- Tirada 4: Racismo</li><li>- Tirada 5: Diversidad</li><li>- Tirada 6: Búsqueda de empleo</li><li>- Tirada 7: Migrar</li><li>- Tirada 8: Amistades</li><li>- Tirada 9: Familia</li></ul>

## ACTIVIDAD 5: POO CURLING. REMONTAR SIEMPRE ES POSIBLE

<b>Duración</b>	15 minutos
<b>Edad</b>	Todas las edades
<b>Objetivos</b>	Mantener la motivación cooperativa hasta el final del taller a través de un juego de puntería
<b>Recursos</b>	Juego poo curling, imanes.
<b>Desarrollo</b>	<p>Los juegos generan una motivación muy potente colectivamente pero también pueden generar competitividad. Para evitar este aspecto desde el inicio del taller compartimos las reglas de cada juego y que no deben desmotivarse si en los diferentes enigmas del escape room, como el juego de cartas no consiguen más puntos que el resto de equipos</p> <p>El juego de poo curling consiste en un juego de puntería con imanes. Cada equipo tendrá la posibilidad de remontar en función de la puntería colectiva.</p> <p>Escogen de cada equipo a 3 mujeres que lanzarán 3 imanes hacia la diana.</p> <p>Puntuación de la diana por orden de lejanía:</p> <p>Color blanco fuera de la diana: 100 puntos Color Azul: 200 puntos Color Blanco: 300 puntos Color Rojo: 400 puntos Diana (blanco): 800 puntos</p> <p>Tras este juego, realizamos las puntuaciones finales. Agradecemos la participación y se realiza un foro de reflexiones sobre aprender desde la alegría colectiva. En la mayoría de las ocasiones hemos compartido estos sentires en una merienda colectiva.</p>



# Reglas del juego Escape Room



- Cada prueba se contabiliza como terminada cuando las respuestas se hayan anotado en la ficha de respuestas.
- Sistema de puntos:
  - ◆ **Descubrir que es un delito de odio:** el grupo que consiga terminar antes la prueba recibirá 50 puntos, el segundo 40 puntos y el tercero 30 puntos. Terminar la prueba significa haber encontrado la definición de delito de odio y haberlo escrito con letra legible en un papel.
  - ◆ **Tirar el dado:** Se lanza el dado dos veces por equipo, cada número corresponde a un tipo de delito de odio que deberán encontrar y anotar posteriormente en un papel, solo deben encontrar 2 delitos de odio. Cada grupo recibirá 50 puntos cuando encuentren los dos delitos.
  - ◆ **Recursos de denuncia:** Cada grupo tendrá que encontrar el mayor número posible de recursos de denuncia, cada recurso tendrá una puntuación de 10 puntos.
  - ◆ **Caso práctico:** Teniendo en cuenta las respuestas, podrá llevarse cada equipo 50 puntos.
  - ◆ **Mensaje cifrado numérico:** el grupo que descifre y anote la frase primero se llevará 50 puntos, el segundo 40 puntos y el tercero 30 puntos.
  - ◆ **Vídeo contra los delitos de odio en Cáceres:** Cada equipo recibirá 50 puntos
  - ◆ **Caja imantada:** Prueba colectiva entre los tres grupos. Para erradicar los delitos de odio debemos trabajar unidas en colectividad. Descubrir el hashtag escondido. Cada equipo que participe consigue 50 puntos.
  - ◆ **Actividad final con posibilidad de remontada:** En esta actividad la puntería nos ayudará a conseguir ganar.
  - ◆ **NO SE PUEDEN USAR MÓVILES NI ORDENADORES, LAS RESPUESTAS ESTÁN EN LA SALA.**