

**DIV  
ERS  
IAN  
DO\***

**EDUCANDO en  
la DIVERSIDAD  
CULTURAL**

[www.diversiando.org](http://www.diversiando.org)

# **INTERCULTURALIDAD**

**Anexo II. Recursos para educar en la  
Diversidad Cultural en las AA.JJ.**

**15-19 años**



# DIVERSIANDO\*

En la apuesta de **Solidaridad Don Bosco** por educar para la interculturalidad, hemos desarrollado la campaña **DIVERSIANDO, Educando en la Diversidad Cultural**. En esta campaña se han realizado tres anexos complementarios al cuadernillo de Interculturalidad de la Carpeta Formativa para una Ciudadanía Solidaria.

Estos anexos están diferenciados por edades, con recursos educativos para trabajar la **Diversidad Cultural**.

- De 12 a 14 años.
- De 15 a 19 años.
- De 20 a 30 años.

## ¿Qué es DIVERSIANDO?

**DIVERSIANDO** es un proceso educativo que parte de la **Diversidad Cultural** como un valor enriquecedor. Propone el diálogo y la participación de todas las culturas en el desarrollo común de las personas y los pueblos.

Pretende aportar, formación, dinámicas, recursos y materiales para desarrollar la competencia intercultural.

## ¿Por qué educar en la Diversidad Cultural en el ámbito del Tiempo Libre?

Las asociaciones juveniles son una plataforma privilegiada para trabajar con nuestros/as chicos y chicas la solidaridad, la amistad, la empatía, el conocimiento y respeto a la diferencia, etc., por lo que los espacios destinados a la educación no reglada son un escenario ideal para acompañar a los/as jóvenes en su crecimiento y formación integral como personas.

Es necesario que adoptemos una visión más amplia y global de nuestro entorno integrando la diversidad de culturas, pareceres y formas de entender el espacio común. Esto nos va a ayudar a ser capaces de construir entre todas las personas una ciudadanía solidaria comprometida con la justicia social.

El ambiente distendido de las asociaciones juveniles hace posible que este acercamiento sea más natural y sencillo y que los/as jóvenes que las integran asimilen y empatizen con la diversidad que nos rodea.

## Ubicación Anexo II: Recursos para Educar en la Diversidad Cultural en el Tiempo Libre de 15 a 19 años



En este anexo se pretende aportar recursos a los equipos de animación de las asociaciones juveniles, para **Educar en la Diversidad Cultural** desde una perspectiva enriquecedora, formativa, lúdica y atractiva.

Queremos potenciar la **Competencia Intercultural** en los/as jóvenes ya que ésta desarrolla los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permiten a las personas relacionarse y convivir, consiguiendo que se rompan estereotipos, y se establezcan relaciones de igualdad y participación.

# 1. Dinámicas

## Salir del círculo



### Duración:

- La que se estime oportuna.

### Objetivos:

- Aprender a resolver los conflictos mediante el diálogo.
- Desarrollar la confianza grupal.
- Analizar los métodos empleados por cada parte buscando correspondencias en la sociedad y en nuestra realidad cotidiana.

### Material necesario:

- No es necesario ningún material adicional.

### Descripción:

- ✓ Las personas participantes forman un círculo de pie, entrelazando fuertemente los brazos.
- ✓ Previamente se ha sacado del grupo a una persona o a tantas como veces se quiera repetir la experiencia, a las que se aleja del resto del grupo. La consigna que se les dará es que una a una serán introducidas dentro del círculo, teniendo dos minutos para “escapar sea como sea”.
- ✓ A las personas que conforman el círculo se les explica que tienen que evitar las fugas.
- ✓ Si alguna de las personas presas pide verbalmente que se le deje abandonar el círculo, este se abrirá y se la dejará salir.

### Reflexión final:

Al concluir el juego, en gran grupo, se intentará determinar cuál era el conflicto.



- ✓ Preguntaremos a las personas que han estado dentro del círculo ¿cómo se han sentido?, al igual que a las personas que han formado parte de él.
- ✓ Analizaremos los métodos utilizados por los grupos de personas para lograr “escapar” del círculo o lograr “retener” dentro del círculo.
- ✓ Buscaremos correspondencia de la dinámica en situaciones presentes en la sociedad y en nuestra realidad cotidiana.

## Compañeros/as de viaje

### Duración:

- 45 minutos aproximadamente.

### Objetivos:

- Comprender cómo en la mayoría de los casos las primeras impresiones influyen en nuestras relaciones personales.
- Comprobar cómo las ideas preconcebidas sobre personas que no conocemos suelen ser erróneas.



### Material necesario:

- Pegatinas blancas y rotuladores.

### Descripción:

- ✓ El/la animador/a coloca en la frente de cada participante una pegatina con una característica determinada (simpática, sucio, desordenada, ruidosa, cariñoso, etc.), sin que cada persona sepa lo que pone y se le coloca de espaldas al grupo.
- ✓ Se les dice que van a tener que emprender un viaje muy largo y que deberán buscarse una persona que les acompañe.
- ✓ Si el número de personas fuera impar, una de ellas hará de observadora.
- ✓ Una vez realizados los puntos anteriores, al grupo se les dan las siguientes instrucciones:
  - Dispersaos por la sala cuando yo dé la señal.
  - Tenéis diez minutos para elegir vuestra "pareja ideal" de viaje.
  - (Pasados diez minutos) Todos y todas debéis estar emparejados.
  - Debéis sentaros juntos/as cogidos de la mano.
- ✓ Después del emparejamiento preguntamos:



- ¿Qué persona has elegido?
- ¿La conocías antes del juego? ¿Era amiga tuya?
- ¿Influyó en tu elección la etiqueta que llevaba en la frente?
- ¿Has rechazado a algún/a compañero/a por el calificativo de la etiqueta?
- Al contrario, ¿has elegido deliberadamente a alguien que tuviera una característica negativa? ¿Por qué?

## Reflexión final:

A modo de debate, en la puesta en común podemos plantear las siguientes cuestiones:

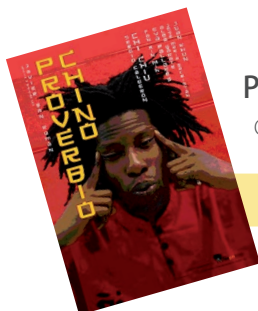
- ¿Cómo nos sentimos cuando antes de conocernos ya tienen una idea preconcebida de nosotros/as?
- ¿Por qué solemos atribuir ciertas características a los grupos?
- ¿Cómo se siente una persona extranjera, mujer o con discapacidad al tener que demostrar que no responde a los prejuicios que pesan sobre ella?
- Cuando te sientes discriminada/o ¿a quién acudes?

Fuente: CJE

## 2. Recursos Breves

### Cortometrajes

Los cortometrajes pueden ser un vehículo idóneo para conseguir que se reflexione sobre un tema elegido y trabajar valores y actitudes en los/as jóvenes. A continuación, encontrarás diversos enlaces de cortometrajes para visionar en grupo y reflexionar sobre lo que nos muestran.



**Proverbio chino.** Un cortometraje lleno de sentido del humor que aborda cuestiones relacionadas con los estereotipos culturales.

<http://www.youtube.com/watch?v=EpXfHrnghAk>

**El Viaje de Said.** Said, un niño marroquí, cruza el estrecho. Al otro lado, en el país de las oportunidades, descubre que el mundo no es tan bello como le habían contado.

[http://www.youtube.com/watch?v=mF\\_ZSCxIAIU&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=mF_ZSCxIAIU&feature=related)



**Chino.** Este corto puede servirnos como pretexto para trabajar sobre los estereotipos relacionados con las diferentes culturas.

<http://www.youtube.com/watch?v=rr5SFhGPljk>

### Fila de cumpleaños sin hablar

Este juego nos sirve para ver lo que cuesta expresarse con palabras y para ver que existen otras formas de comunicación. El/la dinamizador/a da las siguientes instrucciones:



*“Sin hablar, haced una fila según el día, el mes y el año en que habéis nacido, colocándose primero la persona más pequeña y en último lugar la de mayor edad”.*

Los/as participantes tienen que buscar la manera de comunicarse sin palabras y qué posición deben ocupar en la fila.

Una variante puede ser hacer dos filas con las mismas reglas anteriores pero con la peculiaridad de que todas las personas pertenecientes a uno de los grupos, además de no poder hablar, tienen que estar con los ojos tapados.

### 3. Videojuegos

En la actualidad, la cultura del videojuego, en todos sus formatos (wii, playstation, psp, Nds, pc,...), está totalmente integrada en el día a día de la inmensa mayoría de los/as jóvenes.

Muchos de estos juegos pueden contribuir al desarrollo de algunas capacidades y pueden estimular el aprendizaje de habilidades como la reflexión estratégica, la creatividad, la cooperación y el sentido de la innovación.



Algunos de los videojuegos que están en el mercado son un reflejo de situaciones que están presentes en nuestras sociedades de una manera o de otra; el éxito y el fracaso, los estereotipos, la violencia, los conflictos bélicos, etc.

En ocasiones se realizan campeonatos de estos juegos entre los/as chicos/as de las asociaciones juveniles y podemos utilizarlos para hacerlos reflexionar sobre lo que se refleja en la pantalla.

En la mayoría de estas competiciones hay observadores/as a los/as que les podemos plantear un simple juego. A parte de mirar las habilidades de los/as participantes pueden hacer un análisis del videojuego que toque. Esto puede ser tan simple como decirles que observen:

- ✓ ¿Qué estereotipos aparecen reflejados en el juego?
- ✓ ¿Qué tipos de personajes suelen ser los y las protagonistas de los juegos?
- ✓ Si el juego es violento, ¿hacia quién va dirigida esa violencia? El uso de la violencia, ¿nos puede hacer ganar el juego?
- ✓ ¿Cómo se reflejan las distintas culturas que aparecen?
- ✓ ¿Cómo se nos presenta “el poder?”, ¿“el éxito?” y ¿“el fracaso”?
- ✓ ¿Cuáles suelen ser los roles asignados a las mujeres que aparecen en estos juegos?
- ✓ ¿Qué papeles suelen representar los personajes latinos? Y ¿los de origen árabe?
- ✓ Y muchas preguntas más...



## 4. Campamentos y acampadas

En la mayoría de las asociaciones juveniles se organizan campamentos, acampadas, excursiones, etc., en todas estas salidas se organizan juegos, Gymkanas, veladas, con las que los chicos y las chicas se divierten, se conocen más y sacan a relucir facetas que en muchos casos son desconocidas para los/as animadores/as.

Estas actividades organizadas son propicias para facilitar la cohesión del grupo y trabajar los valores, habilidades y actitudes que permiten a las personas relacionarse y convivir. En este cuadernillo queremos aportar una serie de recursos que puedan ser útiles en este tipo de actividades.

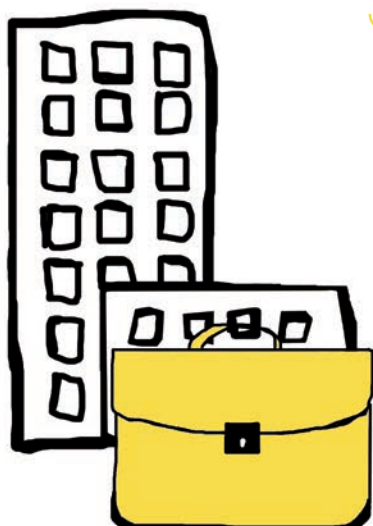


### Ponte en situación

Este juego de rol pretende que los/as participantes detecten situaciones que provocan estereotipos y prejuicios y cómo muchas de estas situaciones generan conflictos.

#### Desarrollo:

- ✓ Las situaciones a representar estarán escritas cada una en un papel, quedando dobladas y guardadas en una bolsa o caja.
- ✓ Dividimos a los/as participantes en grupos de 5 ó 6 integrantes.
- ✓ Una vez formados los grupos, irán cogiendo un papel con una situación descrita.
- ✓ Una vez realizados estos tres puntos, sería conveniente que a los grupos se les diera un tiempo para preparar cada situación, preparar el atrezzo y a los personajes. Por ejemplo, podrían dedicar una mañana para la preparación y hacer las representaciones por la tarde.
- ✓ Una vez que los roles estén asignados, cada grupo decidirá cómo debe desarrollarse cada situación, como actúa y se comporta cada uno de los personajes que aparecen reflejados en las distintas situaciones, si es necesario que intervengan otros personajes que no aparecen en los textos o sustituir alguno de los aparezca, etc.



- ✓ Las situaciones a representar pueden ser:

- **Situación 1:** Una mujer de Nueva York tiene una entrevista de trabajo con el jefe de recursos humanos, el director y con el jefe de departamento de finanzas de una empresa de publicidad. El puesto al que se presenta es para ser creativa publicitaria. Es recibida por el/la recepcionista de la agencia.
- **Situación 2:** Una mujer de Rumanía tiene una entrevista de trabajo con el jefe de recursos humanos, el director y con el jefe de departamento de finanzas de una empresa de publicidad. El puesto al que se presenta es para ser creativa publicitaria. Es recibida por el/la recepcionista de la agencia.

- **Situación 3:** Un grupo de jóvenes colombianos/as acuden a la apertura de una nueva discoteca en el centro de la ciudad. En la entrada se encuentran con dos de los porteros de la misma.
- **Situación 4:** Un grupo de jóvenes argentinos/as acuden a la apertura de una nueva discoteca en el centro de la ciudad. En la entrada se encuentran con dos de los porteros de la misma.
- **Situación 5:** Una mujer mayor española acompañada por su marido y por su hija, acude a urgencias por un dolor en el estómago y es atendida por uno de los médicos de guardia que es de Marruecos. En la situación también participa una enfermera.
- **Situación 6:** Una mujer mayor española acompañada por su marido y por su hija acude a urgencias por un dolor en el estómago y es atendida por uno de los médicos de guardia que es de Alemania. En la situación además participan una enfermera.
- **Situación 7:** Una familia de Senegal acude a un concesionario de coches para adquirir un vehículo de gama media-alta. En el concesionario se encuentra a un vendedor y su supervisora.
- **Situación 8:** Una familia de Inglaterra acude a un concesionario de coches para adquirir un vehículo de gama media-alta. En el concesionario se encuentra a un vendedor y su supervisora.
- **Situación 9:** Un grupo de amigos/as de Sevilla pasan un fin de semana en Barcelona (comen fuera, salen de compras, realizan visitas culturales, etc).
- **Situación 10:** Un grupo de amigos/as de Barcelona pasan un fin de semana en Sevilla (comen fuera, salen de compras, realizan visitas culturales, etc).



### Conclusiones finales:

Una vez finalizadas todas las situaciones y reunidos todos los grupos, en un trozo de papel continuo a modo de pizarra, iremos apuntando los estereotipos que han ido saliendo en las representaciones de las diferentes situaciones, así como las actitudes discriminatorias, si las ha habido.

Con la lista de estereotipos y actitudes discriminatorias terminadas, se puede generar un debate sobre cómo podemos romper con esos estereotipos y con esas actitudes.

Para concluir podemos realizar al grupo las siguientes cuestiones:

- ¿Qué estereotipos existen hacia nuestra cultura?
- ¿Qué estereotipos existen hacia otros grupos culturales?



## El Barco

Con esta actividad se pretende trabajar los diferentes problemas que se pueden plantear a la hora de relacionarse dos culturas, las formas que se pueden dar de contacto cultural y cómo influyen en la relación posterior. Así como las percepciones que se tiene de otras culturas (estereotipos y prejuicios).

### Desarrollo:

- 1 Se divide a los/as participantes en dos grupos y se les explica que son dos países (Waslala y Macondo) con culturas diferentes, que a lo largo del juego van a tener diferentes puntos de contacto y unión, que irán descubriendo.
  - Se separan ambos grupos en espacios diferenciados.
  - A cada grupo se le entrega la hoja de rasgos culturales, se les explica y se les dice que deben comportarse durante toda la duración del juego como describe su cultura. De 15 a 20 minutos aproximadamente.
- 2 Se les explica que por diferentes motivos los gobiernos de ambos países han decidido realizar una obra de forma conjunta, que va a simbolizar la unión entre ambos países y que serán los/as encargadas de realizarla de manera cooperativa y coordinada con el otro país. Para ello se les entregan los materiales y se les pide que designen a un embajador/a, que será la persona encargada de coordinar la obra y cualquier otro asunto con el otro país.
  - La única consigna de la obra es que las partes realizadas por ambos países tienen que encajar; es decir, al final tiene que ser una sola obra. La tarea escogida es construir un barco.
  - Comienzan a realizar la obra, sin olvidarse de sus rasgos culturales. 5 minutos aproximadamente.
- 3 A través de un sorteo le ha tocado viajar a uno/a de los/as miembros de cada país al otro, como turista. Estará en el otro país durante 5-10 minutos y al regreso debe explicar al resto de su grupo como es la gente del otro país.
- 4 Se les pide a los/as embajadores/as que se reúnan durante 5-10 min. (habrá que tener habilitado un lugar intermedio o fuera de ambos países) para coordinarse, recordándoles que la obra debe ser conjunta.
- 5 Por motivos personales y laborales dos personas de cada grupo debe viajar al otro país e intentar trabajar con el otro grupo en las actividades necesarias. Hay que recordar que no son los/as responsables de coordinar la actividad. Para eso ya están sus embajadores/as. Los primeros diez minutos podrán hablar sólo entre ellos/as y no con las personas del país de acogida, por motivos lingüísticos. Este punto se llevará a cabo de manera simultánea a la reunión de embajadores y trabajarán fuera hasta el final del juego. 15 minutos aproximadamente.
- 6 Los/as embajadores/as se reunirán otra vez para coordinarse. 5 minutos aproximadamente.



- 7) Cada grupo finaliza su parte del barco. 10 minutos aproximadamente.
- 8) Última reunión de embajadores/as. Esta reunión es opcional y servirá para solucionar posibles aspectos de última hora. De 2 a 5 minutos aproximadamente.
- 9) Por último los dos grupos se unirán para crear la obra conjunta. 10 minutos aproximadamente.

Es importante controlar los tiempos bien, ya que se desarrollan simultáneamente en dos lugares.



### Rasgos culturales de Waslala:

#### *Costumbres, creencias y ritos*

Los waslaleños y waslaleñas creen en diferentes dioses y diosas, que te traerán beneficios si cumples con unos rituales de atención hacia ellos/as. Estos rituales son variados. El más común es su "Salto a lo divino", que consiste en saltar mirando hacia la luz y exclamando "omm". Para que nos se les olvidara el momento de atender a sus dioses/as, hace muchísimos años que se creó "El recordatorio", un sonido de campanas que avisa del momento exacto en el que se debe hacer el "Salto a lo divino". El "Salto a lo divino" agrada, según es conocido por todos/as, a Sanitix, el dios que se ocupa de la salud de todas las personas. Cada vez que hay un sonido parecido a una campana se debe saltar y exclamar "omm".

Las personas de Waslala creen en la importancia del contacto físico. Creen que de esta manera no sólo se escucha a la otra persona sino que se consigue entenderla mucho mejor y sentirse más afín. Por ello, cuando hablan, tienen que estar tocando a alguien; si no, nadie les atiende.

En general en Waslala el trabajo suele hacerse en parejas o tríos y en pocas ocasiones a los/as habitantes les gusta hacerlo solos y solas.

Un rasgo característico de los/as habitantes de Waslala es su vestimenta: les gusta enseñar partes del brazo. Los hombres de Waslala enseñan su antebrazo izquierdo levantándose el jersey hasta el codo y las mujeres lo hacen con el derecho.



#### *Tecnología*

La tecnología de Waslala es muy creativa e innovadora. Para ellos/as la belleza reside en la mayor combinación posible de materiales, y siempre encuentran una utilidad para cada cosa.

#### *Lengua*

Lo primero que hay que decir de la lengua waslalí es su tonalidad, parece que siempre están como cantando y terminan las frases en sonidos muy graves. Sólo cuando están nerviosos/as o enfadados/as las frases cambian de tonalidad y (los finales) se vuelven más agudos. La lengua es el castellano, pero sin utilizar ni artículos ni preposiciones.

## Rasgos culturales de Macondo:

### *Costumbres creencias y mitos*

Las y los habitantes de Macondo conservan una religión ancestral, el Fininismo. Su dios principal, el "Gran Pater", fue el creador de todas las cosas y dice la leyenda que, tal como las creó (instantáneamente y de la nada), las puede destruir. Por ello, los/as habitantes de Macondo, a la vez que admiran y veneran a su dios, lo temen de forma exagerada. Aquí se encuentra la raíz de que la mayoría de los habitantes de Macondo tengan miedo a casi todo (especialmente a lo nuevo y lo desconocido).

Para mantener a su dios feliz, los macondeños y las macondeñas realizan a lo largo del día una serie de rezos y ritos. En concreto cada vez que suena el "silbato final" giran insistentemente sobre su propio eje tres veces e, incluso en momentos más importantes, cinco, dando gritos estridentes para liberar el miedo.

La desconfianza innata característica de las/os macondeñas/os hace que no les guste especialmente el contacto físico (excepto en las relaciones íntimas y siempre dentro del hogar). Por lo general son personas más bien frías, aunque si se consigue ganar su confianza pueden llegar a considerar al otro como un miembro de su propia familia.

Los/as habitantes de este país son muy jerárquicos, por lo que tienen una organización del trabajo muy estricta. Su forma de trabajar es siempre individual y no comparten tareas.



### *Tecnología*

Las/os macondeñas/os son grandes inventores e inventoras con mucha imaginación, aunque sus tabúes culturales les impide el uso de cinta adhesiva, ya que este utensilio les recuerda a su símbolo sagrado, "Las Adhesiverras", y tienen miedo a quedarse pegados para siempre.

### *Lengua*

La lengua de Macondo es una lengua basada en el castellano, idioma que hablaban sus antepasados, con la peculiaridad de que anteponen el prefijo sagrado "fin" a cada palabra y las "r" las cambian por "l".

Una peculiaridad de la forma de hablar de las/os macondeñas/os es que hablan muy bajito, como un susurro, para no despertar la ira del "Gran Pater" y evitar así el Apocalipsis.

## Conclusiones finales:

Una vez terminado el barco y con los dos grupos reunidos, lanzamos las siguientes cuestiones:

- ✓ ¿Cómo ha trabajado cada grupo? ¿Todo el mundo ha participado? ¿Se han respetado todas las opiniones?
- ✓ ¿Cómo habéis visto a la otra cultura?
- ✓ ¿Qué rasgos eran significativos?
- ✓ ¿Cuál de las dos culturas creéis que era mejor?
- ✓ ¿Han surgido comportamientos influenciados por estereotipos y prejuicios?
- ✓ ¿Qué similitudes podemos ver con la realidad?

Fuente: Cala. Centro Alternativo de Aprendizajes.



# **INTERCULTURALIDAD**

## **Anexo II. Recursos para educar en la Diversidad Cultural en las AA.JJ. 15-19 años**

ONGD Solidaridad Don Bosco  
C/ Salesianos 1B, 41008, Sevilla. TFN. 954 532 827  
[info@solidaridaddonbosco.org](mailto:info@solidaridaddonbosco.org) · [www.solidaridaddonbosco.org](http://www.solidaridaddonbosco.org)

Esta publicación tiene una finalidad educativa en busca de la transformación social de la realidad, por lo que os invitamos a reproducir y distribuir estos materiales sin una finalidad lucrativa, citando su origen.

Impreso en papel reciclado y ecológico con Certificado Ángel Azul

Subvencionado por:

