

CEA(R)

Comissió d'Ajuda
al Refugiat - PV

Encontres d'exili

GUÍA DE ACTIVIDADES EDUCATIVAS



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria de Participación,
Transparencia, Cooperación
y Calidad Democrática

Guia de actividades educativas
ENCONTRES D'EXILI

CEA(R)

Comissió d'Ajuda
al Refugiat - PV

Coordinación y proyecto

CEAR - Comissió d'Ajuda al Refugiat - País Valencià



Fractals
Educación Artística

Actividades Educativas

Fractals Educación Artística



Ilustraciones

Loopy Teller Studio

Financiación



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria de Participación,
Transparencia, Cooperación
y Calidad Democrática



THIS WORK IS LICENSED UNDER A
CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION
4.0 INTERNATIONAL".

DE 3 A 5 AÑOS



EL BARCO DE LA ESPERANZA

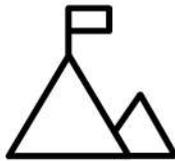
Actividad de desarrollo de la psicomotricidad fina a través de la expresión plástica y creativa.



EL VIAJE DE DEKYEM

Actividad de storytelling y desarrollo de la psicomotricidad a través de un circuito.

DE 6 A 12 AÑOS



EL VIAJE DE DEKYEM

Talent show de inteligencias múltiples.



¿CABE UNA VIDA EN UNA MALETA?

Actividad de storytelling performativo con objetos e historias de vida.

MÁS DE 13 AÑOS



HISTORIAS DE RESISTENCIA

El famoso juego ¿Quién es quién? reconvertido con una dinámica innovadora y los testimonios del proyecto.



RETALES DE VIDA

Taller de collage intercultural.



TODO EL CENTRO



ENCUENTRA LOS ENCUENTROS

Dinámica performativa para el centro, esconderemos postales con testimonios del proyecto interpretados por el alumnado.



HISTORIAS DE VIDA

Exposición participativa para poner en común y contribuyendo al (re)conocimiento de personas refugiadas valencianas para fomentar una cultura de paz, solidaridad y de Derechos Humanos desde un enfoque de justicia, memoria y reparación.



MENSAJES DE RESISTENCIA

Mapa sonoro entre centros. Re-narraremos los testimonios en formato podcast.



CONCURSO DE RELATOS

Actividad de escritura creativa, escribiendo relatos en primera persona.



ACTIVIDAD DE 3 A 5 AÑOS

EL BARCO DE LA ESPERANZA

INTRODUCCIÓN

La esperanza es un sentimiento optimista en el cual aquello que deseamos o aspiramos nos parece posible. En esta actividad, cargaremos este pequeño barco con nuestra felicidad y nuestros sueños con el deseo de hacerlos realidad.

NUESTRO BARCO

Imprime el barco en tamaño DIN A4, puedes hacerlo en papel de folio, en cartulina o papel de acuarela si quieres utilizar técnicas húmedas con tu grupo.



DEFINICIÓN DE ESPERANZA

¿Qué significa la esperanza para cada persona? ¿En qué consisten nuestros sueños? Lanzaremos esta pregunta al grupo para construir el significado de la esperanza de manera colectiva.



¡COLOR ESPERANZA!

A continuación, dibujaremos y pintaremos nuestro barco con todos esos sueños, deseos y esperanzas. Con esta actividad practicaremos la psicomotricidad fina.



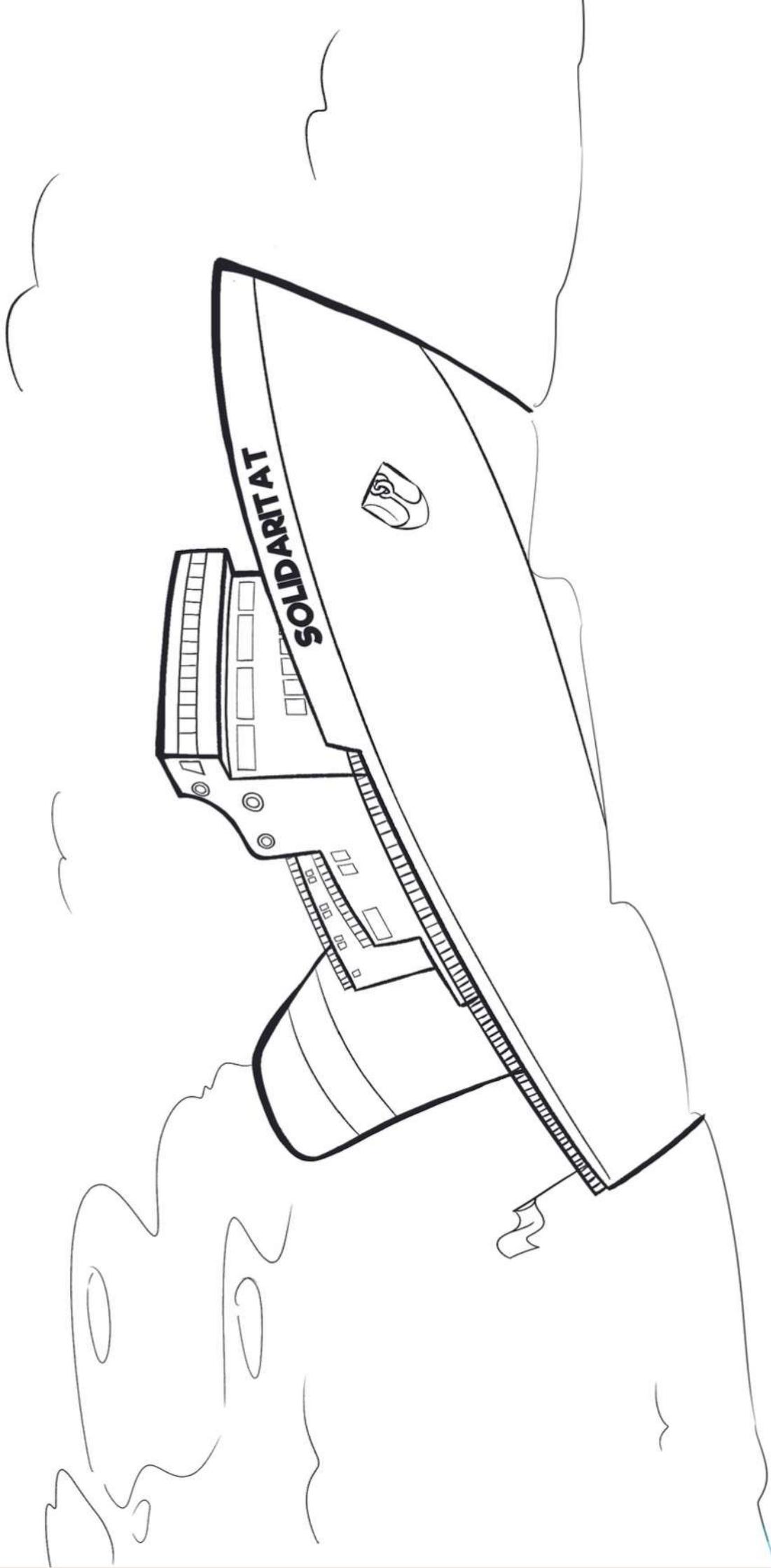
¡COMPARTIMOS!

No olvides compartir estos mensajes con el centro. ¡La esperanza es el motor del cambio! Quizá nunca lleguemos a cumplir nuestros sueños, pero lo importante es avanzar hacia ellos y lo que conseguimos en ese camino.



¡A continuación tienes la ilustración del barco para imprimirla tantas veces como necesites!





ACTIVIDAD DE 3 A 5 AÑOS

EL VIAJE DE DENKYEM

INTRODUCCIÓN

Esta actividad consiste en un circuito psicomotor con el cual las acciones, a través del movimiento y el desarrollo cognitivo, articulan toda su afectividad y sus deseos, pero también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización.

PRESENTANDO A DENKYEM



Denkyem viste un traje súper molón, pero más que un traje...

¡Es un símbolo adinkra!

Los adinkras son ideogramas de la cultura Akan de Ghana, en el oeste de África.

Denkyem simboliza el cocodrilo, la adaptabilidad. "El cocodrilo vive en el agua pero respira aire".



PREPARA EL RECORRIDO

Al recorrido puedes añadirle todos los elementos que quieras... aros para la noche, para andar dando saltitos, palos en las montañas para marcar el zigzag, cuerdas para pasar por debajo en el desierto, incluso algún cono con aros para pescar algún pez en el mar... ¡Haz que la experiencia sea inolvidable!



PREPARA EL ESPACIO

Esta actividad es mejor realizarla al aire libre (en el patio, en un espacio natural...) pero si no es posible, ¡en el aula también se puede hacer! ¡Haz espacio y dibuja con tiza y tan grande como puedas el recorrido que encontrarás en la siguiente página!

¡VIAJEMOS CON DENKYEM!

Lee el relato en voz alta a la vez que pasáis por cada una de las diferentes partes de la historia. Camina tú por delante para que puedan fijarse en cómo tienen que moverse.



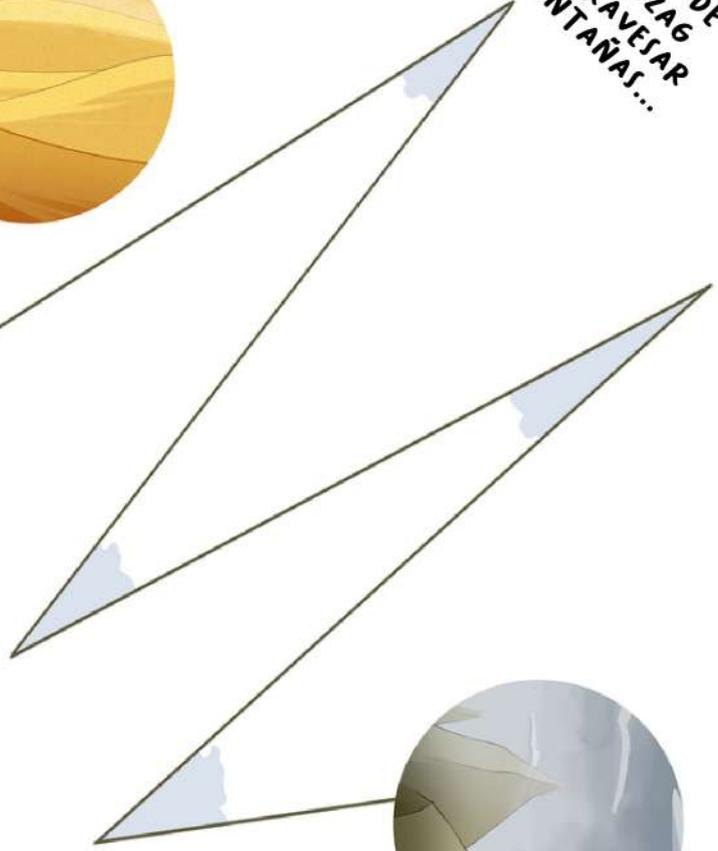
3

EN TERCER LUGAR, HAN DE CRUZAR EL DESIERTO ARRASTRÁNDOSE POR LA TIERRA...



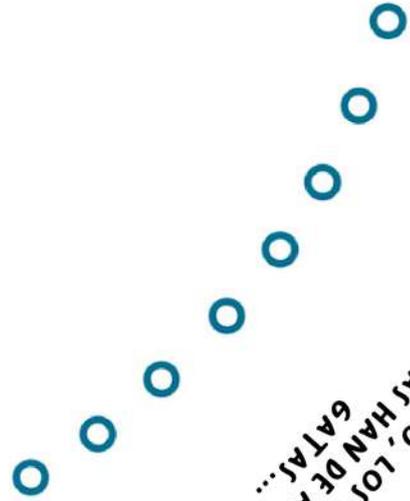
2

EN SEGUNDO LUGAR, HAN DE HACER ZIGZAG PARA ATRAVESAR LAS MONTAÑAS...



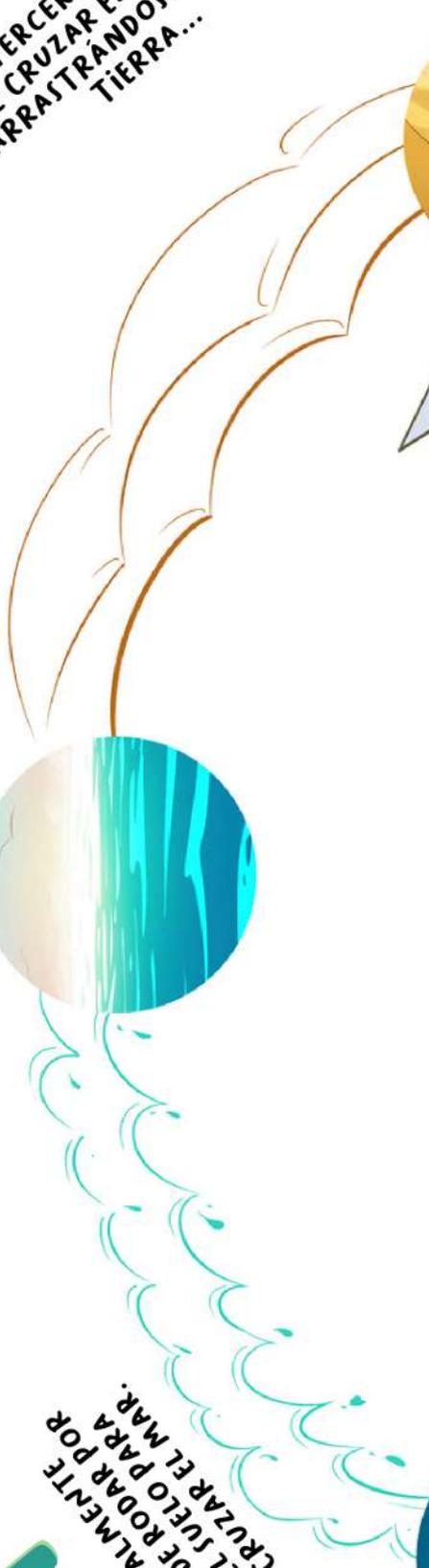
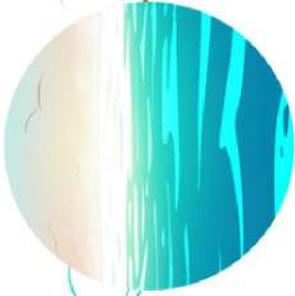
1

PRIMERO, LOS CHICOS Y LAS CHICAS HAN DE AVANZAR A GATAS...



4

! FINALMENTE HAN DE RODAR POR EL SUELO PARA CRUZAR EL MAR.





EL VIAJE DE DENKYEM

DENKYEM es un niño muy espabilado y ayuda a su familia en todo el que está en su mano. Esta noche su madre ha preparado sus mochilas y han salido de su casa en silencio, escondidos. Denkyem es muy inteligente y no tiene ninguna duda... ¡A su familia le espera una gran aventura!

Suben y bajan las altas montañas... día y noche entre animales y arañas.

Cruzan el desierto entre tormentas de arena,, andan a gatas para refugiarse y que el Sol no les queme.

Cogen un barco entre grandes olas... ven enormes tortugas, peces y medusas gigantes.

Llegan a su destino y las personas los sonríen. ¡No entienden su lengua! Pero están muy felices.

Su familia se abraza en su nuevo hogar, gracias a su aventura vivirán en libertad.









ACTIVIDAD DE 6 A 12 AÑOS

EL VIAJE DE DENKYEM

INTRODUCCIÓN

En esta actividad introducimos el concepto del "monomito" o "viaje del héroe" de Joseph Campbell, a través de una divertida gincama con la cual realizaremos diferentes pruebas inspiradas en los retos del proceso migratorio del exilio.

PREPARA EL MATERIAL

Imprime las pruebas en tamaño DIN A4, puedes hacerlo en papel de folio. A continuación encontrarás todos los recursos que puedes imprimir.



COLABORAR ES MEJOR

Aunque las pruebas son individuales, necesitarán de la colaboración del resto para conseguirlas todas. ¡Deja que se ayuden! De este modo será no solo divertido, sino también colaborativo en lugar de competitivo.

A continuación tienes las ilustraciones y pruebas para imprimirlas tantas veces como necesites.

PREPARA EL ESPACIO

Lo mejor es que agrupes las mesas en cinco grupos, y dejes sobre ellas todo el material posible. Después distribuye tu grupo también entre los cinco grupos de mesas, y ve moviéndolos de una mesa a otra en función de su capacidad, conforme acaben las pruebas.



JUGAR Y CELEBRAR

Celebrar los aprendizajes es una parte importante del proceso, te dejamos una chapa para que la repartas al acabar cada prueba como símbolo de las competencias trabajadas. Cuando todas acaben, ¡celebradlo con un gran aplauso!



LENGUA



Escribe el estribillo
de una canción
rimando las palabras
ENCONTRARSE y
EXILIO.



Escribe una postal a
una persona que
eches de menos.

ARTE



¿Has viajado alguna vez?
¿Cuál ha sido tu viaje preferido?

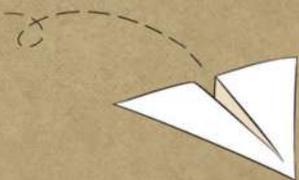
Dibuja y pinta en la siguiente postal el mejor momento de ese viaje.



¿Cómo sería tu mundo ideal?

Haz un dibujo que transmita sus valores.





Encontres d'exili



Data: _____

De:

Signat:



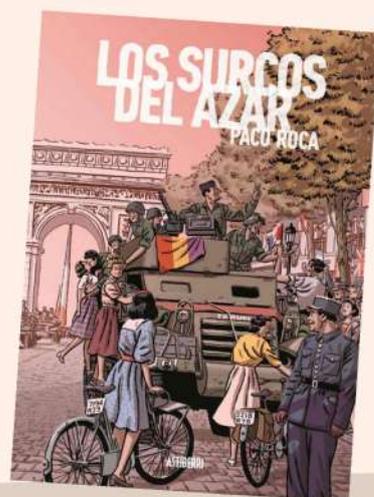
CEA(R)

Comissió d'Ajuda
al Refugiat - PV

MATEMÁTICAS

Calcula los kilómetros* que ha recorrido una persona que ha viajado de Alicante a Orán, de Orán a Dakar y finalmente de Dakar a París.

*En línea recta



Con los datos que tenemos, calcula aproximadamente cuántas personas españolas se exiliaron entre 1939 y 1942:

Algeria: de 10.000 a 12.000

Argentina: de 2.000 a 10.000

Francia: 500.000

México: entre 20.000 y 25.000

Túnez: 4.300

URSS: 4.500

Venezuela: 5.000

Chile: 2.000



CIENCIA

Resuelve el puzzle*.



*Recorta el puzzle de la página siguiente por las líneas marcadas

¿Sabes en qué continentes se encuentran estos lugares?

CUBA

CHILE

ALGERIA

TÚNEZ

ARGENTINA



MÚSICA

Busca una canción popular que represente tu cultura. Puede ser una canción que has aprendido en la escuela, que has escuchado en las fiestas de tu pueblo, o que canta tu familia.



Crea una composición musical inventando ritmos que expresen:

1. Alegría
2. Incertidumbre
3. Nerviosismo
4. Prisa
5. Miedo
6. Esperanza
7. Magia
8. Calma

Puedes usar tu cuerpo, objetos e ir de sonidos sutiles a otros más fuertes.



EXPRESIÓN CORPORAL

Representa con el cuerpo las siguientes palabras:

AMISTAD

FAMILIA

VIAJE

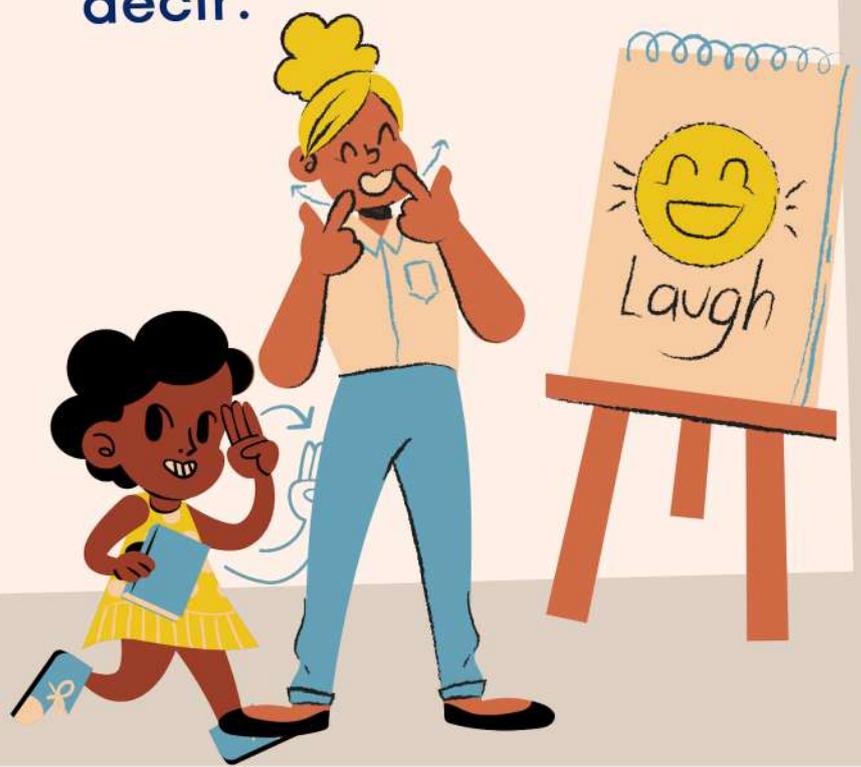
EXILIO

AMOR



Inventa un nuevo lenguaje corporal.
Tendrás que crear una nueva forma de decir:

1. Me gusta
 2. No me gusta
 3. Te quiero
- + La palabra que tú quieras



ACTIVIDAD DE 6 A 12 AÑOS

¿CABE UNA VIDA EN UNA MALETA?

INTRODUCCIÓN

Las historias de exilio nos dejan muchos sueños entre pequeñas maletas. Con esta actividad pretendemos hacer un ejercicio simbólico, y homenajear las vidas de las personas exiliadas contando sus historias a partir de objetos.

VISUALIZANDO LOS VÍDEOS

Cada participante tendrá que visualizar un video diferente de los diferentes testigos que podrás encontrar en nuestra web:

<https://encontresdexili.org/testimonis-entrevistes/>



LA MALETA

Busca una maleta, mochila, saco... ¡Cualquier cosa en la que quepan todos los objetos está bien! Deja que vayan guardando con cuidado los objetos durante unos días... después sacadlos uno a uno al azar.



HISTORIAS DE VIDA

Después de tomar nota de los puntos clave, tendrán que elegir el objeto que mejor represente la vida de esta persona. Es importante que se hagan sus anotaciones, ¡porque después tendrán que compartirlas con el grupo!



RELATOS DE RESISTENCIA

Cuando salga su objeto, tendrán que contar al grupo la historia del testigo a quien representa y cómo fue su vida, así como por qué han elegido ese objeto como representativo.



ACTIVIDAD PER A MÁS DE 13 AÑOS

HISTORIAS DE RESISTENCIA

INTRODUCCIÓN

¿Recuerdas el famoso juego "¿Quién es quién?"? Vamos a llevarlo a cabo, reconvertido con una dinámica innovadora basada en los testimonios del proyecto.

VIENDO LOS VÍDEOS

Cada participante tendrá que visualizar un video diferente de los diferentes testigos que podrás encontrar en nuestra web:

<https://encontresdexili.org/testimonis-entrevistes/>

VIDAS DE RESISTENCIA

Para adivinar cuál es la persona que buscan, solo podrán preguntar por cuestiones de su vida personal, nada relacionado con el aspecto físico.

Si no nos acordamos de todo, ¡no pasa nada! El objetivo es divertirse mientras aprendemos, y a buen seguro que alguien se acuerda y nos puede aclarar las dudas! :)

¿QUIEN ES QUIEN?

Utilizando las cartas de la dinámica "¿Quién es quién?", haremos dos grupos en el aula y los y las participantes tendrán que elegir una de las personas de los testimonios.



ENCUENTROS

Si el grupo se equivoca y descartamos la persona elegida, ¡el juego habrá acabado!

Revelaremos la identidad de la persona seleccionada y el motivo por el cual la hemos elegido, y veremos el video de su testimonio todas juntas.



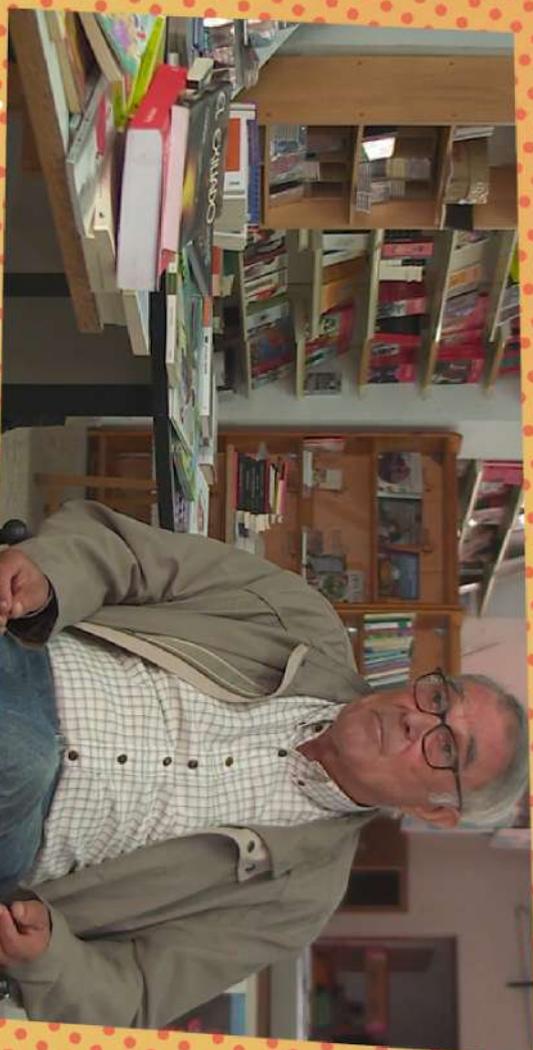
QUI ES QUI?



QUI ES QUI?



QUI ES QUI?



QUI ES QUI?



QUI ES QUI?



QUI ES QUI?



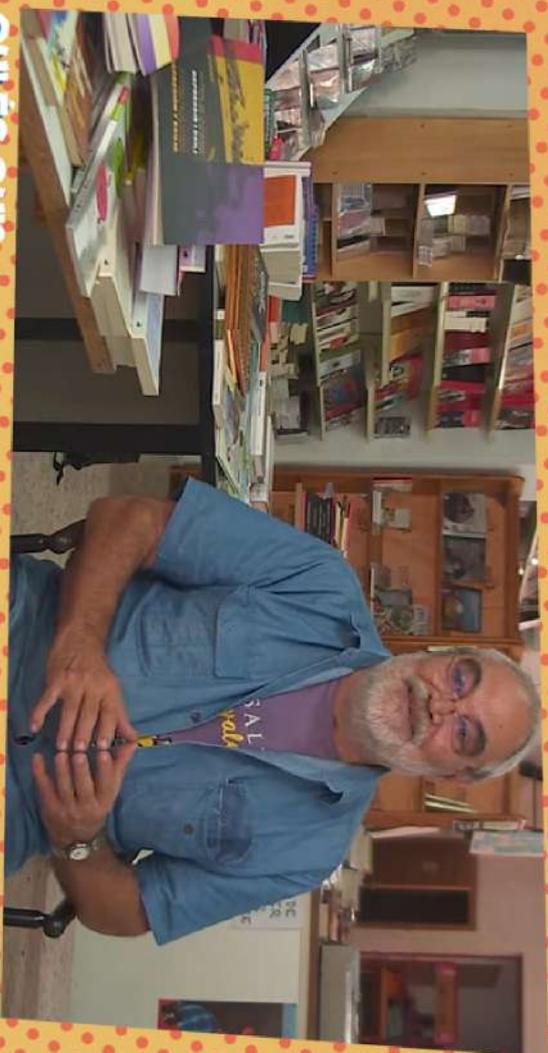
QUI ES QUI?



QUI ES QUI?



QUI ES QUI?



QUI ES QUI?



QUI ES QUI?



QUI ES QUI?



QUI ES QUI?



QUI ES QUI?



QUI ES QUI?



QUI ES QUI?



QUI ES QUI?



QUI ES QUI?



QUI ES QUI?

ACTIVIDAD PER A MÁS DE 13 AÑOS

RETALES DE VIDA

INTRODUCCIÓN

Dicen que la historia lo escriben los vencedores. Con esta actividad, resignificaremos las palabras y crearemos un abecedario intercultural, que representará las diversas miradas que tenemos en el aula.

ABECEDARIO INTERCULTURAL

Las palabras pueden significar conceptos diferentes en cada cultura. Piensa en una comida familiar. Dependiendo de la cultura, familia, comida, e incluso día de reunión, es diferente.



RESIGNIFICANDO IMÁGENES

Hacer un collage significa cambiar significados. Apropiarse de las imágenes para crear un nuevo abecedario. Cada estudiante elegirá una palabra (A de amor, C de Comunidad...) y representará su significado a través de un collage de imágenes.

es de
DERECHOS



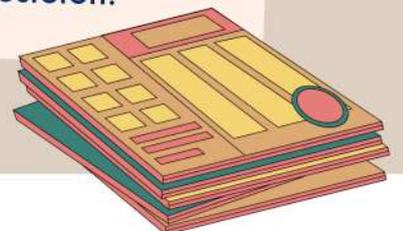
RECOPILANDO IMÁGENES

Cada estudiante tendrá que traer una revista, periódico o imágenes impresas. Aprovechad para analizar primero la representación de cada cultura en ellas. ¿Es una representación real o parte de una mirada occidental? Exotización, infantilización...



CREANDO UN FANZINE

Un fanzine es una publicación autoeditada. Por eso es una herramienta cultural que te permite difundir ideas. Prepara una portada y ordena los collages alfabéticamente. ¡Y si no, también puedes preparar una exposición!



ACTIVIDAD PARA TODO EL CENTRO

ENCUENTRA LOS ENCUENTROS

INTRODUCCIÓN

Todo lo que se ha hecho hasta ahora no tiene ningún sentido si se queda solo en clase, ¿verdad? Por ello, hemos preparado una dinámica performativa para el centro en la que esconderemos postales con testigos del proyecto por diferentes espacios y rincones del centro, interpretados por el alumnado. El objetivo es compartir todos estos testigos con la mayor cantidad de gente posible.

EN MI PIEL

Lo primero que haremos será escribir en el aula los testimonios que vayamos a esconder por el centro, pero en primera persona, interpretando el papel de la persona exiliada.

Aprovecha para ser creativo/va, ¡pero no lo exageras demasiado o no parecerá serio!

COMPARTIR EXPERIENCIAS

Cuando otra persona encuentre el testimonio, la tarea estará finalizada.

El testimonio se habrá difundido, y la experiencia estará compartida con otra persona, que se llevará un nuevo aprendizaje para su vida.

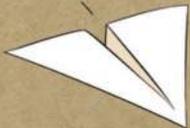
EL ESCONDITE

Una vez hayáis escrito los testimonios, ¡es el momento de esconderlos!

Busca el mejor lugar para tu testimonio; uno que no permita que se vea fácilmente pero que tampoco haga imposible encontrarlo (porque si no, ¿qué sentido tiene?).

Si quieres darle más sentido a la acción, busca lugares que puedan tener alguna relación con el testimonio que estás escondiendo.





Encontres d'exili



Data: _____

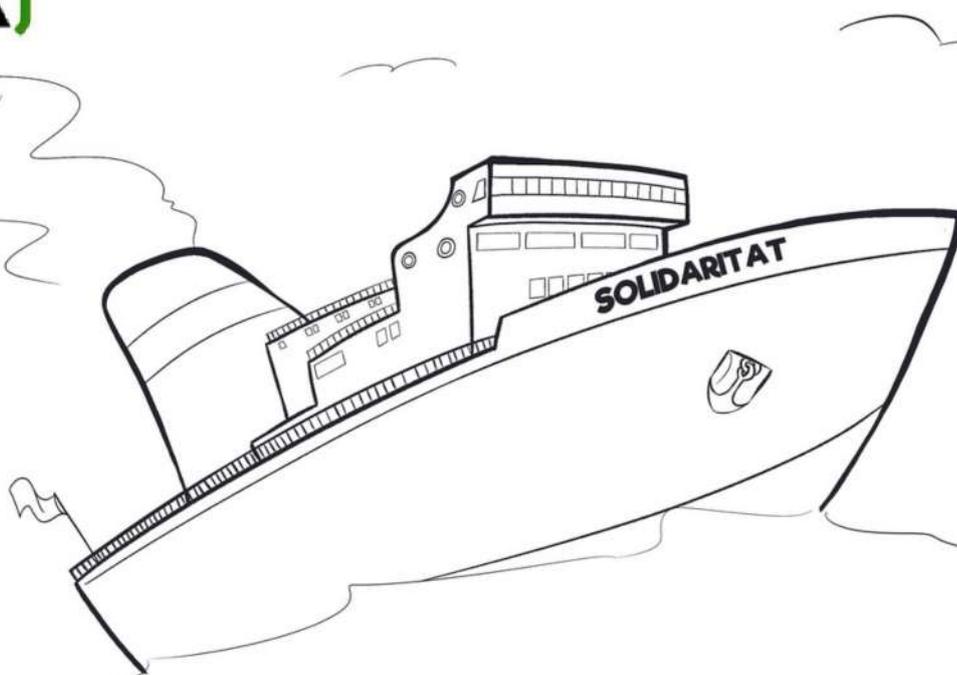
De:

Signat:



CEA(R)

Comissió d'Ajuda
al Refugiat - PV



ACTIVIDAD PARA TODO EL CENTRO

HISTORIAS DE VIDA

INTRODUCCIÓN

Son nuestros vecinos, las familias de nuestro alumnado, los trabajadores que nos hacen la vida más fácil. Pero esta solo es una faceta de todas las que tiene cada persona. En esta actividad, el centro expondrá las historias de vida de diferentes personas que han tenido que exiliarse.

PROTAGONISTAS

En primer lugar tenemos que elegir las personas que protagonizarán la exposición. Podemos priorizar a la gente local o de la comunidad educativa, u optar por los testigos de Encuentros con el exilio.

Didáctico no significa aburrido

Para crear unos carteles o videos que sean interesantes, ¡huye del Powerpoint! Aprovecha herramientas en línea como Canva que te permiten utilizar plantillas diseñadas de manera profesional. Incorpora dibujos, fotos, infografías, etc. ¡Que apetezca mirarlo!

¿QUÉ CONTAMOS?

Tenemos que seleccionar la información que sea más relevante para la expo. En el supuesto de que la protagonice gente próxima al centro, se puede partir de una entrevista a estas personas.



¡QUE CORRA LA VOZ!

¡Aprovecha todo el trabajo que habéis hecho y promociónalo! Ubica la expo en un lugar accesible y fácil de localizar dentro del centro.

Envía notas de prensa a los medios locales, y aprovecha las redes sociales y el boca a boca para que todo el mundo sepa que la expo se puede visitar. Podéis hacer incluso una inauguración con los y las protagonistas en el centro!



ACTIVIDAD PARA TODO EL CENTRO

MENSAJES DE RESISTENCIA

INTRODUCCIÓN

Esta actividad consiste en crear un mapa sonoro de historias de vida entre centros educativos.

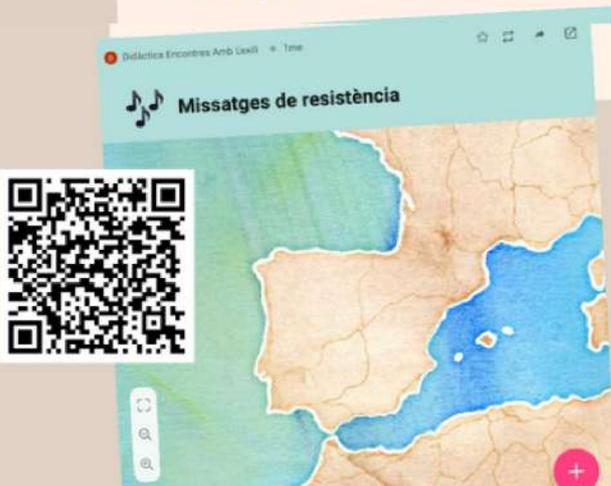
Re-narraremos los testimonios tanto de Encuentros con el Exilio como las posibles historias de los familias del alumnado en formato podcast.

HISTORIAS DE VIDA

Cada vida humana se revela como la síntesis de una historia social. Cada comportamiento aparece en sus formas más únicas como síntesis de una estructura social. Nuestro sistema social está en cada uno de nuestros actos, sueños, comportamientos, y la historia de este sistema, en nuestra historia de vida. (Ferrarotti, 1981)

MAPA SONORO

Clicad el símbolo + de la plataforma Padlet, añadid el archivo de sonido al origen cultural del testimonio, y añadid una pequeña descripción de su historia.



RECOPILANDO TESTIMONIOS

Podéis hacer la síntesis de los testimonios que encontraréis en nuestra web o recopilar las historias de exilio de las familias del alumnado. Entrevistad a familiares mayores, encontrad música que consideréis importante y elaborad una pequeña pieza sonora que los represente.



INTERCAMBIO DE HISTORIAS

Escuchad en grupo las diversas historias y músicas que componen nuestro territorio. Rescatar las memorias compartidas nos permite recordar lo que hemos vivido en décadas anteriores, buscar los elementos que nos unen en la experiencia, y aprender de nuestra historia para encontrar las maneras de acoger mejor a quienes llegan hoy aquí.

ACTIVIDAD PARA TODO EL CENTRO

CONCURSO DE MICRORRELATOS

INTRODUCCIÓN

La narrativa es una poderosa herramienta para transportar a niños y jóvenes a tierras que nunca han visitado, ponerlos en los zapatos de personas con vivencias que nos pueden parecer fantásticas o transmitir emociones y sentimientos a través de situaciones inesperadas. En esta actividad, será el alumnado del centro quien tenga el papel protagonista y cree historias para sensibilizar en la temática del exilio.

CÓMO HACER UN RELATO BREVE

Antes que nada tenemos que pensar en la temática y en nuestro punto de vista: ¿Qué quiero contar yo en el relato, qué puedo aportar de nuevo, qué visión/opinión tengo del tema?

DÁNDOLE ESTRUCTURA

La estructura básica de cualquier historia es:

Introducción -> Donde presentamos los personajes y el contexto donde se desarrolla la historia, el tono (humor, épico, romántico, etc.).

Nudo -> Donde desarrollamos el problema y los retos que los protagonistas tienen que superar para resolverlo.

Desenlace -> Donde se resuelve el conflicto que ha dado lugar al relato.

Esta es la estructura más común, ¡pero puedes alterarla para hacer tu historia más original!

¿QUIÉN. DÓNDE, CÓMO...?

Cuando ya tengas una primera idea de lo que quieres hacer, es momento de preguntarse:

- ¿Quiénes son los protagonistas?
- ¿Dónde sucede la historia?
- ¿Cuándo (En qué época se desarrolla)?
- ¿Qué pasa concretamente?

Las respuestas a estas preguntas nos darán la base para crear nuestra historia.

ÚLTIMOS PASOS

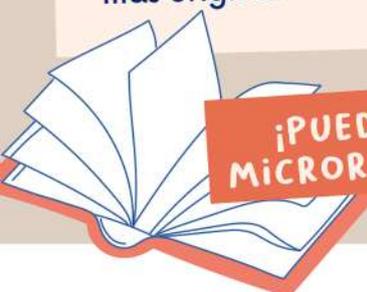
Una vez tienes claro todo lo que va a pasar en la historia, ¡es el momento de meterse a escribir la versión final!

No te olvides de usar adjetivos para describir lo que sea necesario, ni de utilizar los verbos de manera precisa (¡evita repetir mucho el mismo verbo!).

Finalmente, revisa la ortografía y ¡ya lo tenemos todo preparado para ganar el concurso!

¡PUEDES PRESENTAR LOS MICRORRELATOS AL ALTAVEU!

<https://lanostraciutatelteurefugi.com/altaveu/>





BASES DE PARTICIPACIÓN

1. Participantes.

El concurso se dirige a todo el alumnado del centro en correlación a las categorías siguientes:

A - _____.

B- _____

C- _____

Cada participante puede presentar una única obra.

2. Temática.

La temática será la situación de las personas refugiadas y la convivencia en ciudades refugio. El microrrelato tiene que hablar o hacer alusión a estos temas.

3. Obras.

Los microrrelatos podrán tener una extensión máxima de 300 palabras incluyendo el título, que tiene que ser ideado por el autor/a.

Las obras tienen que ser originales e inéditas, escritas en valenciano o en castellano.

Cualquier obra con contenido denigrante, sexista, xenófobo, homófobo, racista o discriminatorio no participará en el concurso.

Las obras no podrán llevar firma ni ninguna señal que indique su procedencia. Los relatos tendrán que aparecer con el título correspondiente, firmados con un pseudónimo y con la categoría a que pertenecen.

Se adjuntará un sobre cercado indicando: nombre y apellidos, curso y grupo, título de la obra y pseudónimo con que ha firmado.

Las obras se podrán entregar en formato papel al Departamento
_____.



BASES DE PARTICIPACIÓN

4. Fechas.

El último día para presentar las obras será _____ hasta acabar el horario lectivo. Cualquier relato recibido con posterioridad a esta fecha no será tenido en cuenta.

5. Jurado.

El jurado estará formado por ___ personas del equipo docente del centro, elegidas por la Organización del Concurso.

Su decisión será inapelable y podrá declarar desierto algunos o todos los premios. Las personas ganadoras del concurso serán avisadas personalmente y posteriormente se publicará la noticia en la web del centro.

6. Premios.

Los premios de cada categoría serán:

A - _____

B - _____

C - _____