EDUCACIÓN
una llave de
CAMBIO

Material didáctico

#pontelasgafas
#pobrelaurreskola

Red Navarra de Lucha contra
la Pobreza y la Exclusión Social
Pobreziaren eta gizarte-bazterketaren
kontrako Nafarroako sarea

EDUCACIÓN una llave de CAMBIO

Introducción

La lucha contra la pobreza y la exclusión social nos compete a todas las personas, y sin la participación de todos los agentes sociales, incluida la ciudadanía no podemos siquiera plantear su erradicación y el fin de las desigualdades. Para ello tenemos que encontrar espacios donde visibilizar la realidad de las personas más vulnerables en Navarra, indagar en las causas de la pobreza, deshacernos de prejuicios y generar un clima de igualdad.

Queremos ofrecer un material didáctico diferente que llegue a niñ@s y jovenes haciéndoles reflexionar y jugar. Facilitando el trabajo a los y las educadoras. Para ello proponemos una programación en tres fases que permite adaptar las diferentes actividades a la realidad del grupo que va a trabajarlas, aportando herramientas y conocimientos para poder hacer un análisis de la realidad y ver más allá.

Red Navarra de Lucha contra
la Pobreza y la Exclusión Social
Pobreziaren eta gizarte-bazterketaren
kontrako Nafarroako sarea

EDUCACIÓN una llave de CAMBIO

Objetivos

- Dar a conocer la realidad de la pobreza y la exclusión social en Navarra.
- Generar una reflexión ante la realidad de las personas en exclusión social.
- Acompañar a las personas participantes en la búsqueda de acciones y soluciones ante los problemas desde el trabajo colectivo e individual.
- Generar espíritu crítico ante los rumores racistas y aporófobos que circulan por las redes.
- Acercamiento a los ODS y sus implicaciones para la acción social comunitaria e individual.

Red Navarra de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social
Pobreziaren eta gizarte-bazterketaren kontrako Nafarroako sarea

Material didáctico

La metodología utilizada para este material didáctico se basa en la cohesión de grupo y la adquisición de conocimientos a partir del juego y las actividades grupales. El desarrollo del espíritu crítico, la curiosidad, la toma de conciencia y la capacidad de análisis serán los ejes fundamentales.

Presentamos un material dividido en tres fases que permite ir avanzando en conocimientos e implicación a medida que se llevan a cabo las diferentes actividades. Tres niveles, que pueda ser progresivo o adaptado al contexto concreto del grupo con el que vamos a trabajar.

Contextualización. Fase en la que se da a conocer la realidad general de la pobreza y la exclusión social en el estado Español y en Navarra. Se trabajaran los principales conceptos de pobreza y exclusión y se presentaran las diversas formas y áreas de la pobreza y la exclusión.

Acción. Una fase donde conoceremos realidades concretas de exclusión social, con testimonios y dinámicas de role play, así como experiencias de buenas prácticas que se aplican en Navarra.

Participación. Fase en la que animamos a la acción y la implicación de todas las personas. Trataremos de identificar las aportaciones que cada persona pueda hacer para luchar contra la pobreza y la exclusión social. Animando a la participación y el voluntariado.

Red Navarra de Lucha contra
la Pobreza y la Exclusión Social
Pobreziaren eta gizarte-bazterketaren
kontrako Nafarroako sarea

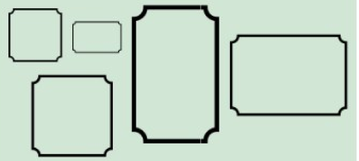
Índice de actividades

Id3as

El desierto

El Bunker

Exposición de derechos



Mimo-digo

Trivial

Pasapalabra

Necesito...

A la carrera

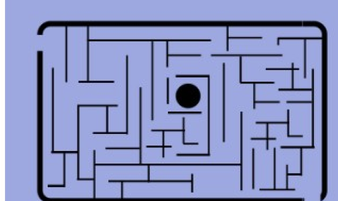
Buenas Prácticas

Bingo

Scape room

Corto y Acción

La busqueda



Construye futuro

El baile

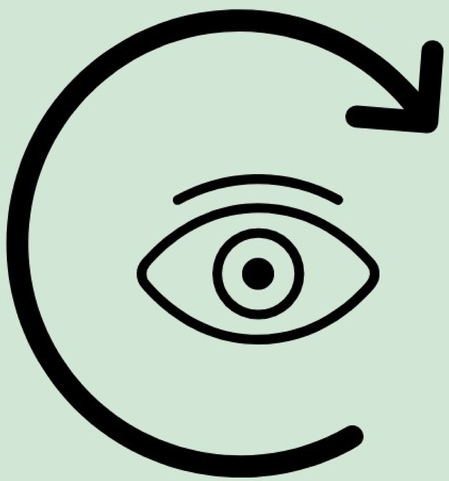
El virus de la desigualdad

Brillantes ideas

EDUCACIÓN una llave de CAMBIO

Fase de contextualización.

Los juegos y dinamicas de esta fase nos ayudarán a poner en contexto y ha analizar los conceptos principales de la pobreza y la exclusión social.
Descubriremos cuales son las necesidades básicas de los seres humanos, cuales son los derechos fundamentales de las personas y de los niños y niñas en particular. También tendremos la oportunidad de reflexionar sobre los Objetivos de desarrollo del milenio y aprender los distintos ambitos que abarcan la exclusión social.



Red Navarra de Lucha contra
la Pobreza y la Exclusión Social
Pobreziaren eta gizarte-bazterketaren
kontrako Nafarroako sarea

Id3as

10-12 años

Objetivo

Es un juego de introducción ideal para comenzar una sesión de trabajo despertando y motivando al grupo.
Conocer los conceptos relacionados con la pobreza y la exclusión social.

Duración

20-30 minutos

Materiales y recursos

ANEXO 1 (Conceptos)
ANEXO 3 (Teoría)

Desarrollo

En ID3AS hay que buscar palabras relacionadas con el concepto que marque la persona que dirige la sesión.

Repartimos entre los participantes las distintas palabras (anexo 1) y frases (cartas verdes) de forma equitativa hasta que se acaben las cartas.
La persona dinamizadora sacará la primera carta de concepto (cartas rojas) y lo leerá en alto.

El resto de personas participantes deberá ir diciendo de entre las palabras que tienen las que coinciden o tienen relación con el concepto principal.

Para la reflexión

Después de cada una de los se puede abrir un espacio donde la persona dinamizadora pueda dar algún dato o relacionar los conceptos con una parte más teórica. Anexo 3

También se pueden lanzar varias preguntas al finalizar el juego:
¿Qué tiene todo esto que ver con la pobreza?
¿La pobreza es solo la falta de dinero?

Id3as

12-18 años

EDUCACIÓN una llave de CAMBIO

Objetivo

Es un juego de introducción ideal para comenzar una sesión de trabajo despertando y motivando al grupo.
Conocer los conceptos relacionados con la pobreza y la exclusión social.

Duración

20-30 minutos
Juego ideado para pequeños grupos de 4-5 personas.

Materiales

ANEXO 1 (Conceptos)
ANEXO 3 (Teoría)

Para la reflexión

Después de cada una de los se puede abrir un espacio donde la persona dinamizadora pueda dar algún dato o relacionar los conceptos con una parte más teórica. Anexo 3

También se pueden lanzar varias preguntas al finalizar el juego:
¿Qué tiene todo esto que ver con la pobreza?
¿La pobreza es solo la falta de dinero?

*Se añaden cartas en blanco para que la persona dinamizadora o las personas participantes añadan los conceptos que quieran.

Desarrollo

Cada participante tendrá que tener un papel y un bolígrafo y a cada grupo se le reparte una plantilla con la explicación de las pruebas y la puntuación (ANEXO 2).

En ID3AS hay que buscar palabras relacionadas con el concepto que marque la carta, en función de la prueba que marque el dado las palabras deberá coincidir con el resto de participantes o intentar que no se repitan.
La persona dinamizadora tirará el dado y una vez leída y aclarada cual es la prueba concreta se le da la vuelta a la carta de concepto y comienza el tiempo para la prueba. En cada prueba se especifica los puntos que se han de repartir en cada tirada.

La persona con más puntos de cada grupo habrá ganado. Si se juega con varios grupos al mismo tiempo se puede hacer una final con las personas ganadoras de cada grupo.

VARIANTE
El grupos pequeño juega de forma autónoma. Para ello se reparte un taco de cartas con conceptos a cada grupo, un reloj de 30” y un dado. El dado marcará la prueba en la que se participará (3 pruebas distintas). El taco de cartas se coloca boca abajo en el centro de la mesa y el juego se desarrolla de la misma manera. Comienza la persona de menor edad tirando el dado. Una vez la prueba a realizar está clara se le da la vuelta al concepto y se pone en marcha el tiempo.

El desierto

10-12 años

Objetivo

Descubrir cuáles son las necesidades básicas de los seres humanos.
Relacionar la carencia de las mismas con las situaciones de exclusión social y pobreza.

Duración

45 minutos

Materiales y recursos

ANEXO 4 (Inventario)
ANEXO 5 (Necesidades básicas)
ANEXO 9a (Travesía por el desierto)

Desarrollo

En esta dinámica iniciaremos un viaje ficticio con las personas del grupo, y nos dirigiremos hacia el desierto. A lo largo de la aventura deberemos ir creando un inventario de las cosas o seres vivos que creemos que son imprescindibles en nuestro día a día.
Cada participante deberá tener un papel y un boli y aunque la dinámica comienza de forma individual finalizaremos en grupos de 4 personas.

La persona dinamizadora deberá ir contando la historia de la travesía por el desierto que se encuentra en el anexo 9 y en un momento dado presentara la imagen del Anexo 4.

Al finalizar la dinámica es importante reservar un tiempo para el dialogo y la reflexión.

Para la reflexión

En el espacio de debate y reflexión podemos lanzar las siguientes preguntas:

-¿Cómo os habéis sentido al reducirse vuestras posibilidades de vida?
-¿Cómo sería vuestra vida si tuvieras que vivir solo con los elementos seleccionados al final del todo?
-¿Qué relación creéis que tiene todo esto con la pobreza y la exclusión social?
-¿Hay gente en Navarra que tiene que vivir sin alguno de los elementos básicos?

Para recoger y finalizar la dinámica podemos presentar la imagen del ANEXO 5 con los diferentes elementos o necesidades básicas.

El bunker

13-18 años

Objetivo

Descubrir cuáles son las necesidades básicas de los seres humanos.
Relacionar la carencia de las mismas con las situaciones de exclusión social y pobreza.

Duración

45 minutos

Materiales y recursos

ANEXO 9b (Hacia el bunker)

Desarrollo

En esta dinámica iniciaremos un viaje ficticio con las personas del grupo, tras una catástrofe deberemos refugiarnos en un bunker. A lo largo de la aventura deberemos ir creando un inventario de las cosas o seres vivos que creemos que son imprescindibles en nuestro día a día.

Cada participante deberá tener un papel y un boli y aunque la dinámica comienza de forma individual finalizaremos en grupos de 4 personas.

La persona dinamizadora deberá ir contando la historia hacia el bunker que se encuentra en el anexo 9b.

Al finalizar la dinámica es importante reservar un tiempo para el dialogo y la reflexión.

Para la reflexión

En el espacio de debate y reflexión podemos lanzar las siguientes preguntas:

-¿Cómo os habéis sentido al reducirse vuestras posibilidades de vida o de desarrollo humano?
-¿Cómo sería vuestra vida si tuvieras que vivir solo con los elementos seleccionados al final del todo?
-¿Qué relación creéis que tiene todo esto con la pobreza y la exclusión social?
-¿Hay gente en Navarra que tiene que vivir sin alguno de los elementos básicos?

Exposición de derechos

13-18 años

Objetivo

Conocer la carta de derechos humanos y las vulneraciones de los mismos.
Favorecer la investigación y el espíritu critico.

Duración

60 minutos

Materiales y recursos

ANEXO 6 (Fotografias)
ANEXO 7 (Derechos)
ANEXO 8 (Carta de derechos humanos)

Para la reflexión

*¿Que habéis visto en las imágenes?
*¿Donde crees que han sido tomadas estas fotos?
*¿A quienes protege la carta de derechos humanos?
*¿Son los derechos humanos un problema solo en países no democráticos?

Desarrollo

Imprimimos las imágenes de contrastes y las esparcimos por diferentes puntos de la sala (ANEXO6).

Repartimos a cada participante las cartas con los 8 diferentes derechos humanos (ANEXO 7).

La idea es que pongan su nombre detrás de cada una de sus cartas y les damos un tiempo de 10 minutos para que paseen por la sala y dejen las cartas de derechos (boca abajo, con su nombre hacia arriba) junto a la fotografía con la que creen que corresponde dicho derecho.

Al finalizar el tiempo hacemos que todo el mundo se siente y vamos dando la vuelta a las cartas que han ido dejando para ver si han acertado.
Abrimos un espacio de dialogo y debate sobre las respuestas que han dado y que han visto en las imágenes.

Tras este pequeño juego hacemos una breve introducción sobre la carta de derechos humanos (ANEXO 8) y dividimos el grupo en grupos más pequeños. Repartimos a cada grupo uno de los derechos fundamentales (pueden ser los 8 de las imagenes o cualquier otro) y abrimos un espacio para que puedan investigar y buscar más ejemplos de cumplimiento o incuplimiento de dicho derecho.

Finalmente cada grupo expondrá de forma breve lo que ha descubierto de su derecho.

Mimo-digo

8-12 años

Objetivo

Conocer los derechos de la infancia.
Descubrir la importancia de cuidar y respetar dichos derechos.

Duración

20-30 minutos

Materiales y recursos

ANEXO 12 (Cartas de juego)
ANEXO 13a(Carta de derechos de la infancia)
ANEXO 13b (Derechos fundamentales)

Para la reflexión

*¿A quienes protege la convención de los derechos de la infancia?
*¿Son los derechos de la infancia un problema solo en países de áfrica?
Se pueden repartir los derechos fundamentales y que cada persona busque algo de información sobre el derecho que le corresponda.

Desarrollo

Se imprime y recortas las cartas de juego (ANEXO 12). Lo ideal es jugar en partidas de 3-4 personas.

Se ponen las cartas boca abajo en el centro de la mesa. La persona que tiene el turno da la vuelta a la primera carta y en función del símbolo que aparezca en la parte superior de la carta se deberá encontrar:
lo que falta en el dibujo la diferencia que existe lo que es extraño

El primer jugador que encuentre la solución grita “mimo-digo” y explica a los demás su respuesta. Si es correcta se queda con la carta y es el turno de la siguiente persona. La persona que más cartas tenga al finalizar el mazo será la ganadora.

Al finalizar la partida se puede exponer el texto de los derechos de la infancia (ANEXO 13a) y animar a las personas participantes a que adivinen a qué derecho fundamental hace referencia cada una de las cartas. Para esto se puede dividir la pizarra o la sala en 10 espacios con un cartel nombrando el derecho fundamental que representan (ANEXO13b).

Trivial

10-18 años

Objetivo

Conocer distintos conceptos relacionados con la exclusión social.
Acercar de forma dinámica distintas realidades de exclusión social.

Duración

45 minutos

Materiales y recursos

ANEXO 10a (juego menores de 12 años)
ANEXO 10b (juego mayores de 12 años)
ANEXO 11 (explicación de los temas)

Desarrollo

Utilizando la base del juego clásico de trivial dividimos el grupo en 4 equipos. Cada equipo deberá responder correctamente a las 6 preguntas (cada una sobre un tema concreto). Hemos elaborado dos versiones adaptada a cada tramod e edad, una para menores entre 10 y 12 años y otra para mayores de 12 años.

En la pantalla de los quesitos cada equipo escogerá por cuál de los temas quiere empezar a responder e irán respondiendo a cada una de las preguntas que les corresponden por turnos.

Se puede hacer de forma competitiva, en la que el equipo que primero tenga todas las respuestas correctas será quien gane o simplemente a que todos los equipos finalicen con todas las preguntas.

Este juego está elaborado en formato digital, pero se puede imprimir las preguntar y jugar sin apoyo técnico.

Para la reflexión

Se adjunta una pequeña explicación de cada uno de los temas (colores) que se puede utilizar a modo de introducción o para recoger lo dialogado al final del juego. (ANEXO 10)

Pasapalabra

10-18 años

EDUCACIÓN una llave de CAMBIO

Objetivo

Conocer los ODS y saber más de su función y su estructura.
Fomentar el aprendizaje a través del juego y la búsqueda de información.

Duración

40 minutos

Materiales y recursos

ANEXO 14 (Introducción ODS)
ANEXO 14a (juemo para menores de 12 años)
ANEXO 14b (juego para mayores de 12 años)
ANEXO 14c (respuestas y ayudas)

Desarrollo

La mecánica es la misma que en tradicional juego de televisión. Hay un rosco y una pregunta por cada una de las letras.

Se puede jugar con todo el grupo junto o por pequeños equipos, se pueden dar puntos por cada acierto o simplemente ir avanzando en el rosco.

Antes de comenzar el juego se hace una breve introducción sobre los ODS y su importancia en la lucha contra la pobreza y la exclusión social (ANEXO 14). Se puede repartir para cada una de las personas el listado con los 17 objetivos y la breve explicación para que puedan contestar a las preguntas con algo de información en la mano.

El juego está diseñado para jugar con la aplicación de genially, pero en los anexos (Anexos 14a, 14b y 14c) se encuentra la versión en pdf del mismo.

Para la reflexión

*¿Solo los gobiernos tienen que hacer cosas para aplicar estos objetivos?
*¿Cuál crees que es el objetivo más importante?
*Estos “problemas” solo suceden en países “pobres”.

Necesito...

10-18 años

Objetivo

Juego de simulación que nos ayuda a identificar cuáles son las necesidades básicas de los seres humanos y la dificultades que podemos encontrar a la hora de cubrir esas necesidades.

Duración

60 minutos

Materiales y recursos

Sobres o cajas, hojas de colores (verde, dorado, rosa, blanco, amarillo, azul), palillos, 4 tijeras, 2 regla, 1pegamento, 2 lápices.

ANEXO 18 (Instrucciones y plantillas)

Desarrollo

Juego basado en “juego de simulación sobre las necesidades básicas” creado por Mary Gale Smith y traducido por Paula Greco.

Se explica que cada grupo forma una familia y que deberán cubrir sus necesidades básicas (alimento, vestimenta, vivienda, agua y educación). Cada familia debe utilizar aquello que tienen en el sobre para cubrir las necesidades (las instrucciones están en cuadro de necesidades). Se abre un espacio para que puedan decir si entienden bien todas las premisas. En el Anexo 18 se adjuntan los materiales que debe contener cada sobre y el cuadro de necesidades.

Comienza el juego y pueden abrir sus sobres y comenzar a cubrir sus necesidades básicas. En cuanto acaben un par de grupos o pase el tiempo damos por finalizado el juego y repasamos lo que ha conseguido cada familia. A mitad del tiempo podemos parar la dinámica y animar a las personas participantes a cambiar el modo en el que están “comerciando” o dar alguna pista para continuar.

Para la reflexión

En el ANEXO 18 se adjuntan una serie de preguntas para los distintos grupos de edad. Es importante al finalizar el juego abrir un espacio de dialogo y poder poner en común las preguntas para la reflexión.

EDUCACIÓN una llave de CAMBIO

Fase de acción.

Mediante las actividades de esta fase las personas participantes podrán conocer cual es la realidad concreta de la pobreza y la exclusión.

Red Navarra de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social
Pobreziaren eta gizarte-bazterketaren kontrako Nafarroako sarea

A la carrera

11-18 años

Objetivo

Visualizar e identificar cuáles son las necesidades básicas de las personas y como la privación de las mismas nos puede llevar a situaciones de exclusión social.

Duración

50 minutos

Materiales y recursos

ANEXO 1 5(Roles)
ANEXO 16 (Premisas)
ANEXO 17 (factores de exclusión)

Desarrollo

En esta dinámica cada participante representará un rol determinado (ANEXO 15). A medida que vamos comentando premisas concretas (ANEXO16) cada persona participante avanzara o retrocederá determinados pasos.

Todas las personas comienzan en la misma línea horizontal, de tal forma que podamos ver la posición final en la que se queda cada persona después de todas las premisas.

Es importante leer las premisas muy despacio y parar las veces que sea necesario a explicar lo que las personas participantes no entiendan. Una vez que terminamos con todas las premisas cada persona participante se queda en el sitio y entre todos intentamos adivinar las características de las personas que están más adelante o las que están más atrás.
Poco a poco vamos desgranando aquellas cosas que nos hacen avanzar o retroceder y establecemos un dialogo al respecto.

Si no disponemos de espacio se pueden sumar y restar puntos (cada persona comienza la dinámica en 0) en vez de movernos por la sala y continuar con la dinámica igual.

Para la reflexión

Al finalizar la dinámica se puede exponer el cuadro de factores de exclusión y hablar sobre ellos. (ANEXO 17)

Buenas Prácticas

Buenas prácticas

10-18 años

EDUCACIÓN una llave de CAMBIO

Objetivo

Descubrir buenas prácticas a favor de la inclusión social que se estén realizando en Navarra.
Fomentar la investigación y la búsqueda de información.

Duración

50 minutos (se puede dividir en 3 sesiones)

Materiales y recursos

ANEXO 19 (directorio entidades)

Desarrollo

Una dinámica para conocer la realidad de las diferentes entidades sociales en Navarra.

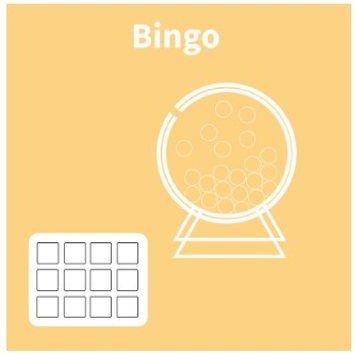
Se divide a las personas participantes en 5 grupos, y cada uno de los grupos trabajará buscando información de alguna entidad social. Recordamos que la inclusión social es multidisciplinar y afecta en ambitos muy variados, por lo que debemos tener en cuenta todos los grandes temas de referencia para esta dinámica como, empleo, vivienda, género, formación y menores, personas presas, salud, alimentación...

Cada grupo deberá buscar información sobre una o varias (dependiendo del número de participantes) entidades que trabajen en algún area de intervención social. Para facilitar ese trabajo se puede presentar el dossier (ANEXO 19) donde se presentan distintas entidades sociales que trabajan en Navarra y participan en la Red Navarra de Lucha Contra la Pobreza y la exclusión social.

VARIANTE: Una vez se realice esa primera parte de investigación por parte de las personas participantes se puede intentar contactar con una o varias entidades para que cuenten su experiencia concreta.

Para la reflexión

Para preparar la visita de la entidad podemos animar a las personas participantes a preparar preguntas sobre el area de trabajo de esa entidad o sobre la exclusión social.



Bingo

11-18 años

Objetivo

Descubrir realidades de pobreza y exclusión social cercanas.
Hacernos conscientes de que estas situaciones también suceden en Navarra.

Duración

30 minutos

Materiales y recursos

ANEXO 20a (cartones menores de 12 años)
ANEXO 20b (cartones mayores de 12 años)
ANEXO 21 (texto y preguntas para la reflexión)

Desarrollo

Repartimos entre todas las personas participantes cartones de bingo y un bolígrafo.

Se tienen que levantar e ir preguntando al resto de personas para encontrar a alguien que cumpla alguna de las premisas que marca el cartón. Tienen que apuntar el nombre de esa persona en el hueco y que les explique brevemente y sin datos personales algo de la historia. La primera persona que consiga rellenar todos los cuadrados deberá gritar ¡Bingo¡ y tendrá que explicar los nombres y recordar las historiass que ha ido apuntando para “verificar” el cartón. Podemos dejar algo más de tiempo para que el resto de personas puedan ir rellenando sus cartones.

Una vez terminado el juego es importante dejar un espacio para el dialogo, donde poder hacer entender que estas situaciones y otras más complejas existen en el día a día y mucho más cerca de lo que pensamos.

Para la reflexión

Para el dialogo se adjunta un pequeño texto y algunas preguntas (ANEXO 21)

Scape-room

12-18 años

EDUCACIÓN una llave de CAMBIO

Objetivo

Descubrir los principales conceptos ligados a la exclusión social, sus áreas de trabajo y su complejidad.

Duración

90 minutos

Materiales y recursos

ANEXO 20a (cartones menores de 12 años)
ANEXO 20b (cartones mayores de 12 años)
ANEXO 21 (texto y preguntas para la reflexión)

Desarrollo

La scape room se puede encontrar en la siguiente dirección:
https://www.redpobreza.org/escape-room/

Se puede hacer por grupos pequeños o todas las personas participantes juntas.

La duración de la escape-room es aproximada y se puede dejar para hacer en dos días sin ningún problema.

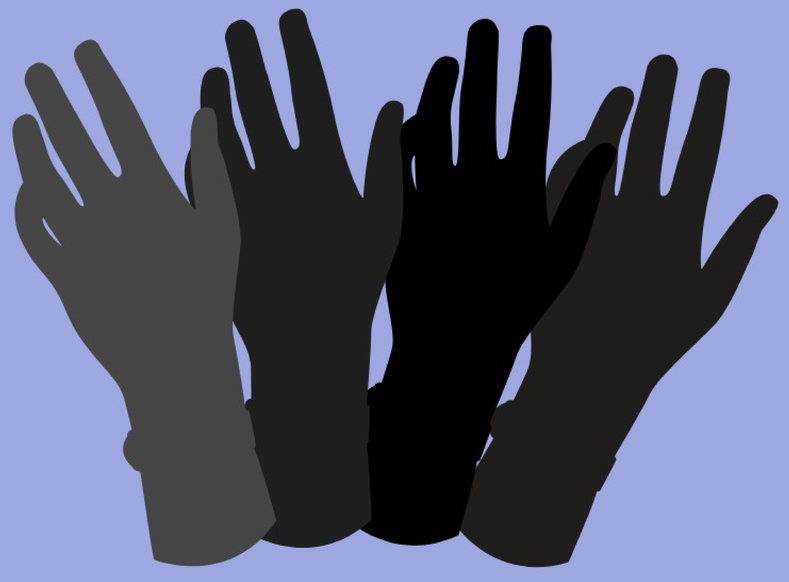
Para la reflexión

Dentro del juego hay espacio para leer algún breve texto y ver algún video, con lo que se pueden aprovechar esos espacios para el dialogo.

EDUCACIÓN una llave de CAMBIO

Fase de participación.

Las actividades de esta fase van encaminadas a animar a todas las personas participantes a hacer algo para mejorar la situación de las personas que tenemos más cerca.
A lo largo de los distintos juegos y dinamicas animaremos a las personas participantes a aportar sus ideas y ha coger ciertos compromisos para la mejora de la sociedad.



Red Navarra de Lucha contra
la Pobreza y la Exclusión Social
Pobreziaren eta gizarte-bazterketaren
kontrako Nafarroako sarea

Corto y acción

12-18 años

Objetivo

Conocer testimonios y realidades concretas de exclusión social a través de cortos.

Duración

45 minutos

Materiales y recursos

Repositorio de cortos

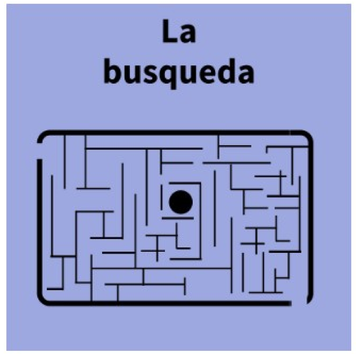
Desarrollo

Se trata de preparar una sesión con un par de cortos sobre uno o varios temas y establecer un dialogo con las personas participantes sobre lo que hemos visto y posibles acciones que podemos tomar.

Presentamos una lista de cortos catalogados por temas de trabajo y con una breve descripción y propuesta de trabajo.

Para la reflexión

Con cada uno de los cortos se puede establecer un espacio de dialogo y reflexión.



La busqueda

10-13 años

Objetivo

General dialogo y animar a las personas participantes a la participación y a portar sus ideas para terminar con la pobreza y la exclusión social.

Duración

60 minutos

Materiales y recursos

ANEXO 23 (introducción)
ANEXO 24a (fichas y preguntas)
ANEXO 24b (tablero)

Desarrollo

Dividimos a las personas participantes en 4 grupos, cada grupo jugara con un color.
La búsqueda se basa en el clásico juego de tablero Jumanjy. En él las personas participantes deberán tirar el dado y avanzar tantas casillas como se indican. Si acaba en una casilla con un punto deberán resolver la prueba para volver a tirar. Si no caen en una casilla con punto se acaba el turno y tira el siguiente equipo.
Antes de comenzar a jugar es conveniente hacer una breve introducción sobre la pobreza y la exclusión social y lo que significa aportar brillantes ideas contra la pobreza.
El juego ha sido elaborado en la aplicación genially pero se ofrece la alternativa de jeugo en papel.

Para la reflexión

A lo largo del juego se pueden ir anotando las brillantes ideas contra la pobreza que van surgiendo y exponerlas en el aula a lo largo de toda una semana. También se puede iniciar una ronda para que las personas participantes puedan seguir aportando dichas ideas e incluso plantear algún reto que poder cumplir entre todos/as.

La busqueda

12-18 años

Objetivo

General dialogo y animar a las personas participantes a la participación y a portar sus ideas para terminar con la pobreza y la exclusión social.

Duración

60 minutos

Materiales y recursos

ANEXO 25 (introducción)
ANEXO 26a (fichas y preguntas)
ANEXO 26b (tablero)

Para la reflexión

A lo largo del juego se pueden ir anotando las brillantes ideas contra la pobreza que van surgiendo y exponerlas en el aula a lo largo de toda una semana. También se puede iniciar una ronda para que las personas participantes puedan seguir aportando dichas ideas e incluso plantear algún reto que poder cumplir entre todos/as.

Desarrollo

Dividimos a las personas participantes en 4 grupos, cada grupo jugará con un color.
Este juego esta basado en el juego clásico de tablero Monopoly. Cada equipo deberán tirar el dado y avanzar tantas casillas como se indican. En función de la casilla a la que se avanza se deberá realizar una acción diferente.

Casilla de “calle”: Se deberá aportar una brillante idea contra la pobreza referida al tema de esa calle. Si aportan una idea valida podrán poner una casa de su color en dicha “calle”. Se pasa el turno al siguiente equipo.

Casillas de interrogante y exclamación: Deberán responder a la pregunta correctamente para poder volver a tirar, si no pierden el turno.

Casillas de las esquinas: Deberán aportar tantas respuestas como puedan a la premisa que se indica.

Antes de comenzar a jugar es conveniente hacer una breve introducción sobre la pobreza y la exclusión social y lo que significa aportar brillantes ideas contra la pobreza.
El juego ha sido elaborado en la aplicación genially pero se ofrece la alternativa de jeugo en papel.

El baile

10-18 años

Objetivo

Reconocer que los factores de exclusión social pueden estar más cerca de lo que pensamos y que todas las personas podemos hacer con pequeños gestos la vida de todos/as más sencilla.

Duración

40 minutos

Materiales y recursos

ANEXO 27 (tarjetas para menores de 12 años)
ANEXO 28 (tarjetas para meyores de 12 años)
Repositorio "canciones con conciencia"

Para la reflexión

Tras acabar el juego podemos iniciar un dialogo sobre si conocen a gente con alguna de esas situaciones, o si creen que alguien cercano podría estar pasando por algo similar.
También podemos hablar de todas las soluciones o consejos que han dado y proponernos algún reto para todas las personas participantes.

Desarrollo

Repartimos a cada participante una de las tarjetas (doblada por la mitad para que no vean lo que está escrito en el interior) y un trozo de cinta para que se pongan la tarjeta en la espalda.

Una vez que todas las personas participantes tengas sus cartelitos en la espalda informamos que nos han invitado a un baile, es un baile un poco diferente, pero seguro que lo pasamos bien.

En este baile tendremos que adivinar cuál es nuestra problemática o el factor de exclusión (adivinar la tarjeta de la espalda).

Comienza el baile con todas las personas de pie en el centro y suena la música. Cuando se pare la música tendremos que juntarnos por parejas e intentar ayudar a la otra persona, con algún consejo, o con algo que pueda necesitar (teniendo en cuenta cual es su “problematica”). Es importante NO desvelarle a la otra persona que es lo que le pasa y que el consejo o lo que le demos no sea demasiado obvio. Las personas que primero lo adivinen recibirán más puntos por lo tanto hay que dar pistas pero no muy obvias para que no ganen. Después de 5 minutos volvemos a poner la música para que se formen otras parejas. Después de tres rondas paramos el baile y vemos que personas han adivinado ya su problemática. Si hay más de 5 personas que han adivinado, acabamos el baile y volvemos a repartirnos las tarjetas y comenzamos otro baile. Se pueden hacer tantas rondas como queramos.

Todas las personas que adivinen su problemática en la primera ronda reciben 5 puntos, en la segunda 3 y en la tercera 1.

El virus de la desigualdad

10-18 años

Objetivo

Descubrir cómo podemos hacer frente a las desigualdades en el día a día.

Duración

20 minutos

Materiales y recursos

ANEXO 29 (reglas del juego)
ANEXO 30 (cartas)

Desarrollo

Con la misma mecánica que el juego original “virus” podemos jugar distintas partidas en grupos de 2 a 6.

En este juego se trata de ser la primera persona en conseguir todas las cualidades positivas para la inclusión. Las normas se encuentran en el ANEXO 29.

Para la reflexión

Este es un juego sencillo y dinámico en el que las personas participantes podrán pasar una rato agradable sin demasiada presión.

Para profundizar de alguna manera antes de jugar puede ser interesante repasar las distintas cartas. Al final o durante el juego se puede preguntar a las personas participantes si alguna vez han tenido alguna de las actitudes positivas o negativas que aparecen en las cartas.

Brillantes ideas

10-18 años

Objetivo

Animar a la búsqueda de soluciones, ideas y propuestas en la lucha contra la pobreza y la exclusión social.

Duración

30 minutos

Materiales y recursos

ANEXO 31 (reglas del juego)
ANEXO 32 (cartas)

Desarrollo

Se utiliza la misma metodología que en el clásico juego Dixit. Pero las palabras o frases que utilizaremos para la persona que será “cuentacuentos” tendrán que ver con la lucha contra la pobreza y la exclusión social.
Las personas participantes por lo tanto tendrán que aportar ideas o propuestas para seguir en esa lucha.

Para la reflexión

Al finalizar cada una de las rondas se puede dialogar sobre la idea aportada por la persona "cuentacuentos".

EDUCACIÓN una llave de CAMBIO

Red Navarra de Lucha contra
la Pobreza y la Exclusión Social
Pobreziaren eta gizarte-bazterketaren kontrako Nafarroako sarea