

CULTURAS DEL MUNDO, EL MUNDO DE LAS CULTURAS: UN JUEGO

EDUCATIVO

Autores: PATRICK VAN DER BERG y CARLOS VILARRUBIAS

Curso: 3º ESO

Centro: Escola Hamelin-Internacional Laie

Dirección: Núria, 26-30, 08328 Alella, Barcelona

INTRODUCCIÓN

Desgraciadamente no pasa un año en que existe una guerra o actos que impliquen conflictos entre pueblos de nuestro planeta. Siempre se comienza con buenos deseos, buenas palabras, pero al final siempre sale el egoísmo del hombre. Posiblemente el único animal que mata por él mismo, actuando sobre su misma especie.

Posiblemente uno de los errores más importantes que existe en la cultura humana global es el desconocimiento de sus congéneres. Ésto, muchas veces, lleva a situaciones de conflictos. Pensamos que, en lugar de aportar riqueza y diversidad, otra cultura que no sea la propia aporta violencia, o cualquier otro calificativo desfavorable.

Creemos, en consecuencia, que el conocimiento de las culturas que nos rodea es vital para evitar estas situaciones. El juego que aquí presentamos quiere aportar un pequeño grano de arena al mejor respeto entre todos.

Los objetivos más importantes que nos hemos propuesto son los siguientes:

- a) Conocer algunas de las culturas más importantes presentes en cada uno de los continentes del planeta Tierra
- b) Valorar su importancia social, permitiendo una interculturalidad, y una riqueza hacia la cultura propia
- c) Concienciar a los jóvenes de que el aporte de otras culturas a lo largo de los siglos ha permitido enriquecer la nuestra
- d) Presentar un material didáctico en forma de juego, como forma divertida de aprender sobre las culturas del mundo

HIPÓTESIS

El proyecto pretende trabajar cuatro puntos importantes:

- a) ¿Existe realmente una riqueza cultural mundial?
- b) ¿Qué características hace que una cultura implique diversidad?
- c) Los materiales presentados, ¿serán eficientes para aprender y pasárselo bien?

FUNDAMENTOS TEÓRICOS

La idea de hacer este proyecto surgió a partir de la noticia que nos llegó a la escuela sobre la realización en el año 2004 del Fórum de las Culturas en Barcelona. Nos pusimos en contacto con los organizadores para participar y proponerles la idea de hacer un trabajo sobre culturas del mundo.

El tema de la concienciación y el respeto por los derechos humanos es uno de los apartados prioritarios en la enseñanza social de nuestro centro. Se están realizando cada año numerosas actividades al respecto: recogida de dinero para becas a estudiantes del Togo, encuestas sobre los derechos humanos, actividades en el día de los derechos humanos, etc.

Nos decidimos, al final, por la realización de un juego por ser una cosa que ya teníamos experiencia del año pasado cuando se realizaron una serie de materiales, siguiendo la misma línea, sobre el tema del agua. Viendo el éxito que tuvieron, no dejamos de pensar en esta idea.

Es por ello que al principio del curso nos pusimos a diseñar todos los elementos del mismo, presentándolo en este proyecto.

MATERIAL Y MÉTODOS

A partir de diferente bibliografía consultada, tanto libros como páginas web, realizamos una serie de preguntas, incluyendo diferentes aspectos de cada una de las culturas (historia, costumbres, lugar donde viven, etc). Nos dimos cuenta de la gran diversidad de culturas existentes y, debido a la imposibilidad de ponerlas todas en el tablero, nos decidimos por algunas conocidas y otras menos. Ello nos dificultaba en un grado variable el encontrar información sobre la misma.

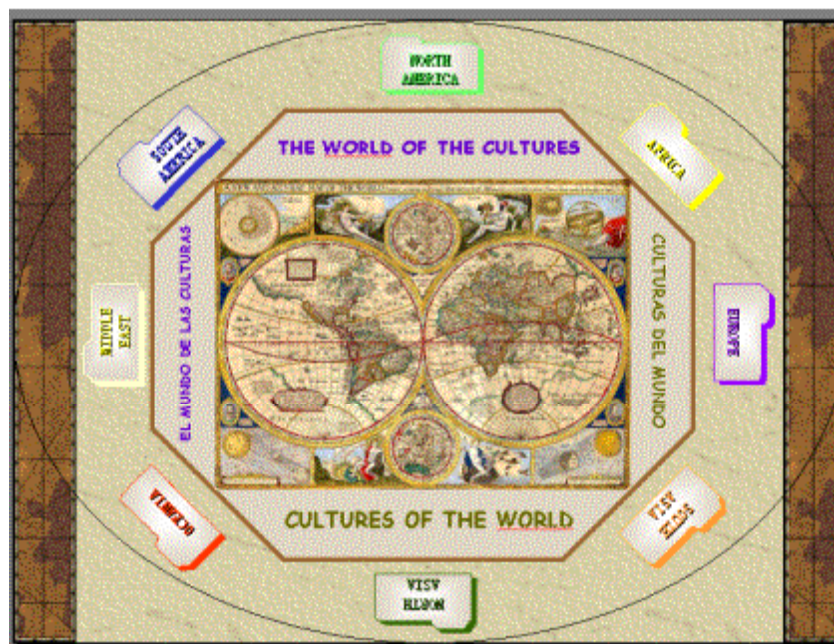
Paralelamente se ha diseñado el tablero de juego y las reglas. El primero consta de una serie de piezas que representan los continentes con una central poligonal que representa la Tierra.

Los materiales utilizados han sido, básicamente, poliespán y cartulina. El diseño se ha hecho con ordenador, ayudando nuestro profesor de Ciencias Naturales.

Las reglas serán muy parecidas a cualquier juego de preguntas y respuestas, aunque con algunas variaciones que darán originalidad al mismo.

RESULTADOS

El formato final del juego se presentará en la IV Exporecerca Jove. Igualmente, queremos ponernos en contacto con la delegación catalana de la Unesco para presentarles el juego y que pueda ser un material de uso de los jóvenes y de los centros que quieran participar.



Tablero principal del juego

CONCLUSIONES

Una forma más de dar a conocer el mundo de los espacios naturales y de la ecología pero siguiendo una línea más próxima a los jóvenes. Creemos en esta idea planteada anteriormente de **aprender divirtiéndose**.

BIBLIOGRAFÍA

Pueblos de la Tierra (1991). Barcelona: Salvat Editores. Varios volúmenes

Proa Enciclopèdia Temàtica: Els pobles de la Terra (1999). Barcelona: Enciclopèdia Catalana, Vol. 6