

DATOS BÁSICOS DE LA PRÁCTICA

TÍTULO

DIVERSIMUNDO (Video juego para abordar la diversidad)

ENTIDADES PROMOTORAS

CCAA: Andalucía

Entes Públicos: Consejería de Justicia e Interior de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Otras entidades involucradas en la actuación: Federación Andalucía Acoge y Asociación Cultural de Integración Sordo-Oyente (ACISO)

Datos de Contacto:

Área de la que depende la gestión de la Práctica: Dirección General de Coordinación de Políticas Migratorias de la Consejería de Justicia e Interior.

Dirección: Avda. Carlos III, s/n. "Edificio de la Prensa". Isla de la Cartuja 41092 - Sevilla

Correo electrónico: dg.politicasmigratorias.cji@juntadeandalucia.es

Teléfono: 600147911

Web: <http://www.juntadeandalucia.es/organismos/justiciaeinterior/consejeria/dgcpm.html>

RESUMEN

Diversimundo es un videojuego de sensibilización educativo, que permite abordar la diversidad

(social, cultural, étnica, religiosa, sexual, etc.) que nos rodea como un valor positivo. Se trata de una herramienta didáctica que acerca a niñas y niños a la realidad de la sociedad diversa en la que vivimos, de una forma lúdica y atractiva, para trabajar tanto en el aula, como en el entorno familiar, como en otros ámbitos de educación no formal.

Diversimundo está basado en una metodología constructivista, que propicia el aprendizaje a partir de experiencias y conocimientos previos. Está formado por 5 mundo diferentes (consumo, actitudes discriminatorias, movimientos migratorios, resolución de conflictos, gestión de la diversidad) cada uno de ellos gira en torno a un tema específico, trabajando a su vez una serie de contenidos de forma transversal, todos ellos relacionados con la gestión y el respeto a la diversidad.

ÁMBITOS TEMÁTICOS DE ACTUACIÓN

Alimentación (adaptación de menús)

Educación

Intervención Social

Participación Ciudadana

Gestión de la diversidad de forma transversal

ÁMBITO TERRITORIAL

Comunidad autónoma de Andalucía

MARCO TEMPORAL DE ACTUACIÓN

Fecha de inicio: Marzo de 2013

Fecha de finalización: sin fecha de finalización

POBLACIÓN DESTINATARIA

Diversimundo está diseñado para niños y niñas de 10 a 12 años y para su uso tanto en el ámbito escolar y familiar, como en el ámbito no formal. Para facilitar el acompañamiento de estos menores en el aprendizaje y asimilación de las diferentes situaciones.

De forma indirecta, ofrece herramientas y una metodología de trabajo para todos los agentes educativos y las familias, a la hora de afrontar la diversidad desde una perspectiva intercultural y de igualdad.

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

ANTECEDENTES

Una de los principales intereses es gestionar correctamente la actual diversidad escolar andaluza, realizando un trabajo de prevención de actitudes racistas y xenófobas.

Es de vital importancia el poder dar respuestas a la necesidad de la actual escuela andaluza en proceso de incorporación de las tecnologías de la información, imprescindibles en la sociedad digital en la que vivimos, facilitando una herramienta esencial para el proceso de aprendizaje.

La combinación del uso de los recursos electrónicos y el juego, materializado ambos en el videojuego, facilita el aprendizaje de los valores que queremos transmitir a la comunidad escolar (entendida como institución social que comprende no sólo al alumnado y al profesorado, también a familias, padres y madres y que además interactúa con otras instituciones sociales) logrando sensibilizar y facilitar herramientas que permitan la gestión de la diversidad, fomentando una convivencia positiva.

OBJETIVOS

Objetivos generales:

Ofrecer herramientas y claves de sensibilización para la gestión de la diversidad, promoviendo una convivencia positiva, percibiendo la diversidad en su más amplio sentido y como fuente de enriquecimiento mutuo, basada en los valores transversales recogidos en la Iniciativa UNESCO de Escuela de Paz como son: solidaridad, interculturalidad, equidad (de género, étnica, religiosa, etc.).

Objetivos específicos:

Capacitar para una convivencia positiva, percibiendo la diversidad en su más amplio sentido

(cultural, social, étnica, sexual, etc.).

Educar y concienciar de una forma lúdica a través de un videojuego en el fomento de una convivencia positiva.

Prevención de actitudes racistas y xenófobas, fomentando el respeto a la diferencia.

Facilitar a los docentes y familias andaluces una herramienta para el trabajo conjunto de educar en valores y la gestión de la diversidad.

DESCRIPCIÓN

Descripción:

Diversimundo es un videojuego al que se accede mediante una página web www.diversimundo.es. El acceso al videojuego contempla tres perfiles diferentes como alumnado, profesorado y familias. Existiendo para los perfiles de profesorado y familia una guía didáctica con orientaciones metodológicas para el trabajo con los niños. En esta guía se detallan las competencias pedagógica y de valores a trabajar en cada uno de los mundos.

Desarrollo Técnico:

El desarrollo técnico, se realiza desde la Dirección General de Coordinación de Políticas Migratorias, en coordinación con las entidades Federación Andalucía Acoge y Asociación Cultural de Integración Sordo-Oyente (ACISO)

Se desarrolla el videojuego por el aporte técnico de una coordinadora, tres técnicos expertos en gestión de la diversidad, dos expertos en medios audiovisuales y tres colaboradores para la traducción al lenguajes de signos

Costes y origen de la financiación:

58.988€. Los fondos provienen de la Dirección General de Coordinación de Políticas Migratorias de la Consejería de Justicia e Interior de la Junta de Andalucía y del Programa Operativo del Fondo Social Europeo para Andalucía 2007-2013

Coordinación entre entidades:

La Dirección General de Coordinación de Políticas Migratorias ha participado: idea inicial, coordinación y diseño, gestión económica, con un técnico experto interculturalidad.

La Dirección General de Participación y Equidad de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte, ha participado: en la coordinación y el diseño, con un experto en interculturalidad.

El tercer sector:

Federación Andalucía Acoge, dirección del proyecto, técnico asesor en interculturalidad, diseño y coordinación

Asociación Cultural Integración Sordo Oyente, tres colaboradores para la traducción al lenguaje de signos del videojuego.

Coordinación con programas y/o proyectos con temática similar:

Proyectos donde también se trabajan temáticas similares:

- **Redes Interculturales** proyecto cofinanciado al 80% por el Fondo Social Europeo de Andalucía 2007-2013 que tiene como objetivo el fortalecimiento de la comunicación y la cooperación en red entre las organizaciones no lucrativas (ONL) relacionadas con el hecho migratorio y la diversidad cultural, así como entre ellas y otros sectores de la sociedad andaluza.
- **Campaña de sensibilización social "Andalucía Somos todos"**, proyecto cofinanciado al 80% por el Fondo Social Europeo de Andalucía 2007-2013.
- **Gestión de la diversidad cultural en los centros educativos andaluces**, proyecto ejecutado por la Federación Andalucía Acoge desde el año 2006-actualidad, se trabaja directamente con alumnado, agentes educativos y familia para fomentar el respeto y la convivencia.
- **Tejiendo espacios de encuentros**, proyecto ejecutado por la Federación Andalucía acoge para fomentar las relaciones entre los jóvenes en el ámbito comunitario.
- **Cambalache**, proyecto ejecutado por la Federación Andalucía Acoge, sobre programas educativos de carácter extracurricular que promueven la integración y a convivencia intercultural.

Aspectos innovadores:

El desarrollo de una herramienta atractiva (videojuego) para el alumnado, que incorporen valores positivos en la gestión de la diversidad desde una perspectiva intercultural y de igualdad en el ámbito escolar aporta los siguientes aspectos innovadores:

- Se trabajan de forma lúdica valores universales
- Se incorpora a las familias y su entorno como agentes esenciales para el desarrollo vital de estos menores en su vida adulta.
- Está traducido a lengua de signo, facilitándole el entendimiento y comprensión a las personas con dificultades auditivas.
- Disponibilidad de una guía didáctica para el profesorado y las familias y puedan orientar el aprendizaje de los valores que se desea transmitir.
- Trabajar la diversidad en su amplio sentido y la gestión de esta a través de un videojuego.

Evaluación:

Se ha realizado un primer informe para evaluar el impacto en los primeros meses de funcionamiento y está pendiente de realizar otro informe en septiembre de 2014.

RESULTADOS E IMPACTO

A través de la puesta en funcionamiento de Diversimundo y su aplicación en las escuelas podemos decir que la valoración está siendo muy positiva. La acogida entre los agentes educativos (profesorado, equipos directivos, orientadores, trabajadores sociales, entre otros) está siendo muy buena ya que le ven la utilidad real para el trabajo dentro del aula. En los diferentes mundos se pueden recoger las competencias que deben trabajar con el alumnado y esto les facilita su utilización y el momento más adecuado para realizarlo. Se destaca la facilidad de encajar la temática del mundo en el currículo escolar.

Los puntos fuertes e impacto entre la familia, cabe destacar tanto la utilidad de la guía didáctica como su adecuada utilización para la sensibilización de los niños y niñas de edades comprendidas entre los 10-12 años.

En cuanto a la valoración e impacto en el alumnado, la valoración es muy positiva ya que les parece un videojuego muy entretenido, donde han aprendido cosas nuevas y les gusta el tener que pensar para poder llegar al final de cada mundo.

Los puntos fuertes de DIVERSIMUNDO son muchos: su entretenimientos, fundamental para el trabajo con menores, lo cotidiano y cercano a la realidad de las situaciones que se plantean a lo largo de cada mundo, el aprendizaje de teoría a través de la preguntas y respuestas en cada mundo, la guía didáctica totalmente adaptada al profesorado y la familia.

Para destacar algunos puntos para mejorar, muchas de las personas que lo han utilizado nos comentan que les gustaría que tuviera más mundos.

POSIBILIDAD DE TRANSFERENCIA A OTROS CONTEXTOS

DIVERSIMUNDO puede ser trabajado en cualquiera de las comunidades autónomas del Estado sin grandes dificultades, así como en otros contextos culturales. El objetivo es posibilitar la incorporación de herramientas para el trabajo contra la discriminación y fomentar la gestión de la diversidad.

Todos los valores que de forma transversal o más explícitamente se trabajan dentro de DIVERSIMUNDO son universales, por lo tanto su utilización se puede extrapolar a cualquier entorno social.

MATERIAL DE APOYO

MATERIAL GRÁFICO Y DOCUMENTOS DE INTERÉS

Todo el material de difusión se encuentra en www.diversimundo.es

Tríptico breve:

<http://www.juntadeandalucia.es/justiciaeinterior/diversimundo/sites/default/files/DipticoBreve.pdf>

Tríptico extenso:

<http://www.juntadeandalucia.es/justiciaeinterior/diversimundo/sites/default/files/TripticoExtenso.pdf>