



INTRODUCCIÓN

En este documento os presentamos una propuesta para llevar a cabo la movilización en vuestros centros.

Ya habéis recibido y trabajado las propuestas didácticas para todos los niveles. La acción de movilización pretende que, tras esa reflexión, los centros podáis unirlos a las actividades de movilización que se van a llevar a cabo en todo el mundo para recordar a los representantes políticos la importancia de que se comprometan con el logro de la educación para todos y todas. Para ello debe ocupar un lugar relevante en las agendas de desarrollo que todos firmarán en este año 2015 y guiarán el trabajo hasta 2030.

Os planteamos dos actividades:

- **Twister de la educación:** dirigida más a infantil y primaria.
- **Asambleas por el derecho a la educación:** dirigidas más a secundaria, bachillerato y educación de personas adultas, que encontrarás en www.cme-espana.org.

Podéis elegir la que más se adapte a los distintos niveles educativos, a las características del centro o al tiempo que vayáis a dedicar a la actividad. También podéis realizar las dos. Como siempre, desde la Campaña Mundial por la Educación os hacemos propuestas, pero sois los centros y los equipos territoriales los que elegís la mejor forma de llevarlos a cabo.

Tanto la movilización que realicéis en los centros, como la movilización *online*, la compartiremos con los representantes políticos en los distintos actos de incidencia política que llevemos a cabo.

OBJETIVOS DE LA MOVILIZACIÓN

1. Recapitular lo trabajado sobre la importancia de la educación para todos y todas y la necesidad de que todos los países se comprometan con su logro en las agendas de desarrollo que se firmarán en 2015.

2. Participar en la actividad de movilización mundial, donde los y las participantes puedan destacar los logros de la Campaña Mundial por la Educación hasta 2015 y los retos pendientes de afrontar para que todas las personas, en especial las personas de los países del Sur, puedan ejercer su derecho a la educación.

3. Facilitar un espacio para que los y las participantes pidan responsabilidades a la clase política para que se comprometan con el logro del derecho a la educación de las personas.

TWISTER POR EL DERECHO A LA EDUCACIÓN

Esta propuesta es una adaptación del conocido juego *Twister* o Enredos.

¿Dónde jugar?

Se puede jugar en un espacio amplio, tanto dentro del aula como al aire libre.

¿Cuánto dura?

La duración estimada para su realización es de una hora y media. Si se decide involucrar a los/as participantes en la elaboración de todos los materiales antes de comenzar el juego, se necesitará alargar el tiempo de la actividad o dividirlo en varias sesiones.

¿Qué materiales se necesitan?

- Papel continuo.
- Tela o lona de plástico.
- Cartulinas de colores.
- Feltro adhesivo.
- Cartón, esponja o goma espuma (para los dados).
- Rotuladores de colores.
- Bolígrafos.
- Pegamento, celo o cola.
- Tijeras.
- Una urna.

¿Con qué se juega?

Con un **tablero**, que se hará con una tela o tablero formado por círculos.

- En Infantil, Primaria y Educación no Formal tendrá 16 círculos de 4 colores (9 de ellos tendrán una imagen y 7 estarán vacíos). Imprimid en color las páginas que encontraréis al final de este documento.
- En Secundaria, Bachillerato, Educación de Personas Adultas y Educación no Formal tendrá 32 círculos (18 con imagen y 14 en blanco). Imprimid 2 copias en color de las páginas que encontraréis al final de este documento.

Con **uno o dos dados**, que podéis fabricar de algún material como esponja, cartón o goma espuma.

- El alumnado de Infantil utilizará un solo dado que tendrá el siguiente elemento en cada cara:

Cara 1: Mano derecha pintada de rojo.
 Cara 2: Mano izquierda pintada de amarillo.
 Cara 3: Mano derecha pintada de azul.
 Cara 4: Mano izquierda pintada de rojo.
 Cara 5: Mano derecha pintada de verde.
 Cara 6: Mano izquierda pintada de azul.

- El alumnado del resto de niveles jugará con dos dados. Si el dado cae en la cara en la que está el lema de la SAME (*Yo voto por la educación. ¿Y tú?*), se podrá decidir qué pie o mano mover o a qué color moverlo.

Dado que indica el color del círculo al que hay que moverse:

- Cara 1: Color rojo.
- Cara 2: Color azul.
- Cara 3: Color verde.
- Cara 4: Color amarillo.
- Cara 5: "Yo voto por la educación, ¿y tú?"
- Cara 6: "Yo voto por la educación, ¿y tú?"

Dado que indica la parte del cuerpo que hay que mover:

- Cara 1: Mano derecha.
- Cara 2: Mano izquierda.
- Cara 3: Pie derecho.
- Cara 4: Pie izquierdo.
- Cara 5: "Yo voto por la educación, ¿y tú?"
- Cara 6: "Yo voto por la educación, ¿y tú?"

¿Cómo se juega?

Se puede invitar a jugar a otros cursos, colegios vecinos o familias, ya que cuantos más seamos, tendremos más fuerza para defender el derecho a la educación para todos y todas.

Se extiende la tela o tablero en una superficie plana, asegurándonos de que no haya ningún objeto duro o punzante debajo. Es importante fijar las esquinas para evitar que la tela se deslice durante el juego.

Los dados marcarán los movimientos que los y las jugadoras tendrán que ir realizando sobre la tela sin perder el equilibrio.

Para comenzar a jugar, los y las jugadoras se colocan alrededor de la tela. Cada vez que se tiren los dados, todos los/as participantes deben moverse al mismo tiempo.

Se les indicará que cuando tiren los dados, si la parte del cuerpo ya está en el color que indican dichos dados, no pueden quedarse ahí, sino que deberán moverse a otro círculo de ese color.

Como entendemos que serán muchas las personas jugando a la vez, podrá haber varios jugadores apoyándose en cada círculo, lo que dificulta el mantenimiento del equilibrio. A los más mayores se les puede dar la consigna de que todos los/as jugadores/as formarán un mismo equipo. No habrá ganadores ni perdedores, y por tanto tendrán que hacer un trabajo cooperativo para conseguir que todos los miembros mantengan el equilibrio. Si algún jugador o jugadora cae o se rinde, el resto de jugadores y jugadoras gritarán a coro el nombre de esa

persona y el siguiente mensaje: “¡Tú también puedes votar por la educación!”. Por tanto, este jugador o jugadora podrá decidir si quiere seguir en el grupo o descansar.

En algunos de los círculos de colores del tablero aparecen los muñecos del cartel de la SAME. Cuando se caiga en uno de ellos, se leerá un mensaje sobre el derecho a la educación y la situación actual de los grupos más afectados por la vulneración de este derecho. Se puede tener el cartel de la SAME a mano para que la persona que dinamiza haga ver a los/as participantes que se trata de los mismos muñecos que aparecen en el cartel, y les explique que tienen unos mensajes que darnos, que iremos averiguando a medida que caigamos en los círculos de colores.

Cada vez que los jugadores y jugadoras caigan en un círculo con un muñeco, se hace una pausa para leer en alto el mensaje que le corresponda, adaptándolo al nivel educativo de los y las participantes. Antes de continuar jugando, el mensaje se coloca en un lugar visible para todos y todas (por ejemplo, en un panel de papel continuo que lleve por título el lema *Yo voto por la educación. ¿Y tú?*). Os proponemos que los imprimáis en letra grande para que puedan verse bien una vez colocados en el panel.

Como después de cada turno los y las jugadoras pueden caer a la vez en varias casillas con símbolos, se puede dar la consigna de que después de cada movimiento sólo se elegirá uno de los mensajes para leer que aparecen a continuación.

Estos son los **mensajes que se leerán durante el juego**. Tienen diferente grado de complejidad para que podáis elegir cuáles incluir en el juego, adaptándolo así a las características del alumnado.

- 58 millones de niños y niñas en el mundo no van al colegio.
- 250 millones de niños y niñas en el mundo no reciben una educación de calidad y no aprenden a leer, escribir o a realizar operaciones matemáticas simples.
- El derecho a la educación permite desarrollar una autoestima necesaria para no permitir situaciones de abuso y aprender capacidades para reaccionar ante esas situaciones.
- Los niños y niñas indígenas se ven obligados a estudiar en un idioma diferente a su lengua materna, y reciben una educación que no tiene en cuenta su cultura o sus costumbres.
- Más de mitad de los menores que se encuentran fuera de la escuela viven en países con pobreza extrema y conflictos armados.
- Todavía hay en el mundo 781 millones de personas adultas que no saben leer ni escribir.
- Dos de cada tres personas adultas del mundo que no saben leer ni escribir son mujeres.
- El derecho a la educación fomenta el derecho a la salud al promover hábitos de higiene y alimentación saludables.
- La escolarización ofrece a los niños y niñas no sólo la posibilidad de acceder a mejores trabajos en el futuro, sino que les protege contra la explotación laboral durante su infancia.

- En América Latina, solo el 20-30% de los niños y niñas que sufren alguna discapacidad están escolarizados.
- Todavía faltan 5,2 millones de docentes para alcanzar el objetivo de la educación primaria universal.
- Sólo el 37% de los/as adolescentes finaliza el primer ciclo de la enseñanza secundaria en países de bajos ingresos como el Congo, Nigeria, Bangladesh o Nicaragua.
- El 53% de los 58 millones de niños y niñas del mundo que no van a la escuela son niñas.
- El acceso a la educación permite conocer derechos como la libertad de expresión, pensamiento o religión, así como aprender las capacidades básicas que facilitan el ejercicio de esos derechos.
- Las niñas tienen una menor probabilidad que los niños de matricularse en la escuela primaria.
- La educación preescolar es muy importante para el desarrollo posterior de los menores. Sin embargo, en muchas partes del mundo los gobiernos no se hacen cargo de esta educación.
- El 11% de la población infantil no va a la escuela y se ven obligados a realizar trabajos peligrosos para su edad.
- La mitad de los 51 millones de personas desplazadas y refugiadas son niñas y niños, que ven privado su derecho a recibir una educación de calidad en el campo de refugiados donde viven.
- El acceso a la educación permite a las niñas tomar conciencia de su valor y, por tanto, de su derecho a ser tratadas sin discriminaciones.
- En muchas partes del mundo, a los niños y niñas con discapacidad se les priva de recibir una educación personalizada, adaptada a sus necesidades individuales.

Si el alumnado es de Infantil: se utilizará un dado y el juego se simplificará utilizando solamente las manos para moverse por el tablero.

Para finalizar el juego, entre todos y todas meteremos los mensajes en una urna, simulando el acto de votar por la educación. Se pueden recortar los círculos del tablero y meterlos también en la urna. La persona que dinamiza explicará a los niños y niñas que con este gesto queremos enviar a otras personas los mensajes que los muñecos nos han ido dando a nosotros y nosotras, para así conseguir que lleguen a más gente, y que cada vez seamos más las personas que trabajemos para que todos los niños y niñas del mundo vayan al colegio.

Si el alumnado es de Primaria: se utilizarán dos dados y se pueden utilizar tanto las manos como los pies (en este caso, todos los y las participantes deberán jugar sin zapatos).

Para finalizar el juego, entre todos y todas meteremos los mensajes en una urna, simulando el acto de votar por la educación. Se pueden recortar los círculos del tablero y meterlos también en la urna. La persona que dinamiza explicará a los niños y niñas que con este gesto queremos enviar a otras personas los mensajes que los muñecos nos han ido dando a nosotros y nosotras, para así conseguir que lleguen a más gente, y que cada vez seamos más las personas que trabajemos para que todos los niños y niñas del mundo vayan al colegio.

Si el alumnado es de Secundaria, Bachillerato o Educación de Personas Adultas: como cierre de la actividad se entregará a cada participante un círculo de cartulina de color. En él tendrá que completar la frase “Yo voto por la educación porque...” o “Yo voto por la educación para que...”. Los círculos con sus votos se irán recogiendo en una urna.

Como en la tela o tablero del twister es posible que no hayan podido entrar todos los/as asistentes a la actividad de movilización, en este punto del juego se puede involucrar a las personas que hayan estado observando la actividad, repartiéndoles círculos de colores para que escriban sus mensajes y los introduzcan en la urna.

Por último, para terminar, se puede leer la siguiente declaración:

La Asamblea del colegio _____ reunida en _____ resuelve que la educación debe estar presente en la agenda de desarrollo 2015-2030, por lo que exigimos a los representantes españoles que acudan a los distintos foros que así lo defiendan para que quede recogido en la agenda, y que se comprometan a trabajar para que la educación para todos y todas sea una realidad en 2030.

MOVILIZACIÓN ON LINE

Tanto si hacéis alguna de las propuestas de movilización anteriores como si no, entrad en www.cme-espana.org y participad en la movilización on line de cualquiera de las siguientes formas:

1. Compartid en Facebook o Twitter la declaración por la educación.
2. Descargad la imagen con el hashtag #Yovotoporlaeducacion, hazte una foto y súbela a la plataforma, donde recogeremos todas las fotos que recibamos.
3. Compartid en redes algunas de las imágenes sobre la educación que queremos.
4. Difundid estas propuestas entre la comunidad educativa de vuestro centro.

Cuanto más personas apoyemos **#Yovotoporlaeducación**, tendremos mayor fuerza para reclamar ante nuestros representantes políticos que defiendan el derecho a la educación para todas las personas. **Por eso, este año votamos por la educación, ¿y tú?**































