



Experiencia COIL
Proyectos contra la
Certeza
Ciega

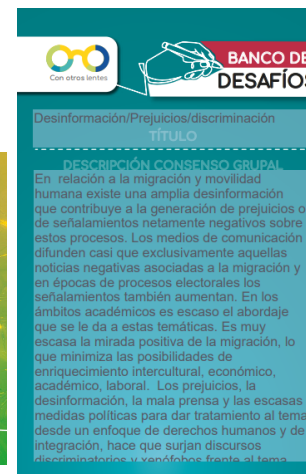
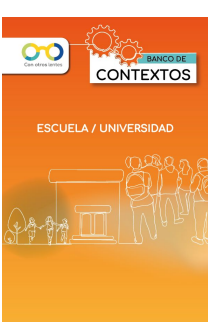
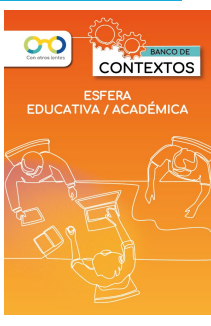
ESTRUCTURA FICHA DEL PROYECTO

1
Integrantes

Nombres	Correo electrónico	Programa académico al que está adscrito	IES	País de origen

2

Tarjetas del juego seleccionadas
(Copiar y pegar las imágenes)



3

Nombre del proyecto

Conectando Culturas

4

Objetivo del proyecto (Máximo 600 caracteres)

- Visibilizar los aspectos positivos de la migración y fortalecer la comunicación positiva de la misma.
- Promover escenarios y actividades interculturales en las comunidades académicas
- Fomentar la conciencia multicultural e intercultural: Promover el entendimiento y la apreciación de diversas culturas en el escenario de la universidad, tanto entre migrantes como entre las comunidades locales que la transitan, para crear un ambiente más inclusivo y enriquecedor.
- Combatir la desinformación: Desarrollar estrategias educativas y de comunicación en la comunidad académica para contrarrestar la desinformación relacionada con la migración, buscando cambiar de foco y mirar con otros lentes este proceso de la vida humana, para descubrir colaborativa y conjuntamente los beneficios y aportes que genera.
- Reducir los prejuicios: Sensibilizar a la sociedad sobre los prejuicios y estereotipos asociados a la migración individual y a las culturas extranjeras, promoviendo la empatía, el respeto mutuo y el conocimiento intercultural.



Con otros lentes

Experiencia COIL
Proyectos contra la

Certeza
Ciega

ESTRUCTURA FICHA DEL PROYECTO

5

(Máximo 1000 caracteres)

A través de este proyecto se busca realizar una construcción colectiva de un diccionario intercultural que tomará forma de paisaje sonoro intercultural. Por medio de las actividades que proponemos no solo se promoverá la sensibilización y reflexión sobre la temática, sino que se espera generar insumos de contenidos y materiales construidos a través de espacios de trabajo colaborativos, de juego y de reflexión.

Las categorías de los términos a incluir en el diccionario a partir de los cuales realizaremos las actividades son:

- del ámbito universitario: expresiones coloquiales de estudiantes en diferentes países
- cultural/gastronómico
- generalidades: objetos, formas diversas de nombrar las cosas.

Para lograr lo anterior proponemos las siguientes actividades lúdicas (lente):

- Ruleta intercultural: con términos, dichos de diversos lugares preseleccionados.
- Rifa de países para averiguar/investigar términos, tradiciones, expresiones y costumbres
- Armado de ensalada de frutas o verduras simbólico: conocer la diversidad latinoamericana a través de su gastronomía y sus productos.

Como momento disparador de cada actividad se incluirán pequeñas cápsulas de conceptos asociados a la interculturalidad, multiculturalidad, diversidad, inclusión y migración.

Resultados esperados

Al finalizar el proyecto se espera:

- El armado piloto de un paisaje sonoro intercultural a manera de diccionario intercultural, cuyos contenidos son construidos colaborativamente a través de las distintas actividades realizadas en el marco del proyecto.
- Se ha sensibilizado a la comunidad académica sobre los aspectos positivos de la migración y las oportunidades de aprendizaje intercultural que la misma puede generar.
- Se han realizado al menos 4 actividades de aprendizaje lúdico e intercultural sobre temas relacionados a la diversidad, la migración y la multiculturalidad.
- Se han generado espacios de reflexión y construcción conjunta y colaborativa con participación de locales y personas migrantes (docentes, estudiantes, trabajadores) para deconstruir prejuicios, promover la empatía y combatir la desinformación.

Presupuesto

¿Cómo usarían el presupuesto disponible (250 dólares aproximadamente) para implementar el

9

- El dinero lo distribuiremos entre material para el stand: impresiones, carteles, una ruleta y otra parte del dinero será para premiar a los ganadores de nuestros juegos con refrigerios o premios simbólicos y demás incentivos.

6

Carácter innovador del proyecto

(Máximo 600 caracteres)

La innovación radica en proponer actividades lúdicas en relación a temáticas y procesos que no se suelen abordar concretamente dentro de las aulas de clase como la migración y la interculturalidad. Además de espacios de aprendizaje mediados por juegos y diversión, se espera también apuntar a la reflexión conjunta sobre hechos sociales que permean nuestra realidad. La colaboración directa de migrantes y locales, compartiendo sus historias de manera interactiva en eventos presenciales, permitirá también construir puentes de empatía y comprensión.

8

Cronograma

¿Cómo planean ejecutar el proyecto en una semana en el país destino?
¿qué actividades deberían seguir, en caso de ser uno de los equipos

- En caso de ser el equipo ganador, planearemos nuestro stand en la zona asignada de manera que sea en algún punto estratégico de la universidad donde podamos abordar a los transeúntes para que participen en actividades tales como juegos de roles, descifrar frases con otra jerga o dialecto a la de su país, y diferentes actividades con el fin de que abran sus mentes para ampliar sus fronteras de manera más empática.
- 1er día de reconocimiento del campus y presentación entre los participantes del proyectos y las autoridades, coordinadores de la institución anfitriona.
- 2do y 3er día ubicación de nuestro stand en la zona asignada de manera que sea en algún punto estratégico de la universidad donde podamos abordar a los transeúntes para que participen en actividades tales como juegos de roles, descifrar frases con otra jerga o dialecto a la de su país, y diferentes actividades con el fin de que abran sus mentes para ampliar sus fronteras de manera más empática. Los juegos se realizarán como mínimo 2 veces cada día, para poder captar la mayor cantidad de participantes.
- 4to día: Recorrida por algunas oficinas administrativas, sala de profesores y facultades para implementar algunos de los juegos. Previamente acordando hora y lugar con la universidad anfitriona y su difusión.
- 5to día: jornada de reflexión y cierre del proyecto con sus participantes y coordinadores de la universidad anfitriona.

10

Estrategias de divulgación de la propuesta para vincular otros actores de la comunidad académica (estudiantes, docentes, colaboradores) o por fuera

- Campañas en Redes Sociales: Utilizar plataformas digitales para difundir historias de migrantes y compartir información sobre el proyecto, involucrando a personas de diferentes ámbitos.
- Premios y Reconocimientos: Crear premios y reconocimientos que destaquen los logros y esfuerzos de estudiantes, docentes y colaboradores que contribuyan significativamente al proyecto, incentivando su participación.
- Espacios de Diálogo: tendremos espacios de diálogo permitiéndole a toda la comunidad acercarse a nosotros durante nuestra jornada para dialogar, debatir y compartir todo lo que podamos sobre la temática abordada.