



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)



BANCO DE DESAFÍOS

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS REALIDADES
Una experiencia para tus sentidos con otros +

DESCRIPCIÓN CONSENSO GRUPAL

En este desafío, lxs exploradorxs se encontrarán con diferentes retos que les permita cuestionar los roles, los estereotipos y las representaciones que se han construido en los entornos educativos y académicos (escuela/universidad). En esta ocasión lxs exploradorxs encarnarán la experiencia de un estudiante que se enfrenta a diferentes situaciones de discapacidad (limitaciones físicas). En el reto se deben conformar cinco equipos, constituidos por cinco exploradorxs quienes representarán a este estudiante adoptando dos características específicas, que serán seleccionadas al azar de un grupo de tarjetas propuestas al iniciar el desafío.

Lxs exploradorxs realizarán una carrera de observación que consta de 5 bases (cada base tiene un reto a superar) que les permit...

BANCO DE DESAFÍOS

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS REALIDADES
Una experiencia para tus sentidos con otros +

DESCRIPCIÓN CONSENSO GRUPAL

Lxs exploradorxs realizarán una carrera de observación que consta de 5 bases (cada base tiene un reto a superar) que les permitirá cuestionar los estereotipos y superar la exclusión desde la experimentación sensorial. La carrera se dará por finalizada cuando los equipos de exploradorxs culminen el circuito de cinco bases. Ganará el equipo de exploradorxs que haya obtenido el mayor puntaje.

Como resultado de este desafío la comunidad participante transformará sus creencias afectivo-emocionales minimizando las desigualdades y las taras sociales, además de promover la equidad, la inclusión y el respeto por las diferencias.

3

Nombre del proyecto

4

Objetivo del proyecto
(Máximo 600 caracteres)



Con otros lentes

Experiencia COIL
Proyectos contra la

Certeza
Ciega

ESTRUCTURA FICHA DEL PROYECTO

5

Breve descripción del proyecto

(Máximo 1000 caracteres)

6

Carácter innovador del proyecto

(Máximo 600 caracteres)

7

Resultados esperados

(Máximo 1000 caracteres)

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 ganadores?

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 6	Día 7
Actividad del equipo de implementación del proyecto	Reconocimiento del espacio.	Organización de los participantes de la Carrera de observación.	Actividades personales de los 4 primeros retos (quadri)	Círculo de palabras.	Sesión de sensibilización de la actividad.	Integración del equipo de trabajo.	Viaje
Actividad con los participantes.	Entrega de divulgación presencial.	Día final de inscripción de equipos.	Actividades personales de los 4 primeros retos (Equipo)	Círculo de palabras.	Integración del equipo de trabajo.		
Tarjetas del Banco Con otros lentes que se pondrán en práctica por día.			Banco de conceptos: "exclusión e inclusión"/"roles estereotipados y representaciones"/"desigualdad, equidad y diversidad"/"diversidad"/"unión"/"Fotos y mental". Banco de contenidos: "Escuela-Universidad"/"Estrés Educativo-Académico"/"Estrés emocional". Banco de Lentes: "Lente Jugar"/"Lente sensorial"/"Lente estrella". Banco de Instrumentos: "Carrera de observación"/"Fardos mentales"/"Año Urbano".	Banco de conceptos: "exclusión e inclusión"/"roles estereotipados y representaciones"/"desigualdad, equidad y diversidad"/"diversidad"/"unión"/"Fotos y mental". Banco de contenidos: "Escuela-Universidad"/"Estrés Educativo-Académico"/"Estrés emocional". Banco de Lentes: "Lente Jugar"/"Lente sensorial"/"Lente estrella". Banco de Instrumentos: "Carrera de observación"/"Fardos mentales"/"Año Urbano".			

9

Presupuesto

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

ETAPA	REQUERIMIENTOS	COSTO UNITARIO (soles)	COSTO TOTAL (soles)
ESTRATEGIA DE DIVULGACIÓN	Impresión de 20 afiches A3	4.0	80.0
Madera		100.0	
Goma, cola o silicona		50.0	
Impresión de panel de resultados		4.0	
JUEGO	Impresión de tarjetas	3.0	36.0
Olores		25.0	
Comidas - Sabores		25.0	
Texturas		25.0	
Dado		20.0	
Vendas		5.0	25.0
Urnas y cajas		30.0	
Impresión de reglas de cada base		4.0	
Impresión de bitácoras		30.0	
Lápices		10.0	
Ambientación de cada base		40.0	200.0
Impresión de tarjetas de la base de audición		4.0	
KIT DE INCLUSION	5 kits	40.0	200.0
TOTAL	S/ 920.0		
US\$ 250			

10

Estrategias de divulgación de la propuesta para vincular otros actores de la comunidad académica (estudiantes, docentes, colaboradores) o por fuera de ella. (Máximo 1000 caracteres)



Con otros lentes



**BANCO DE
DESAFÍOS**

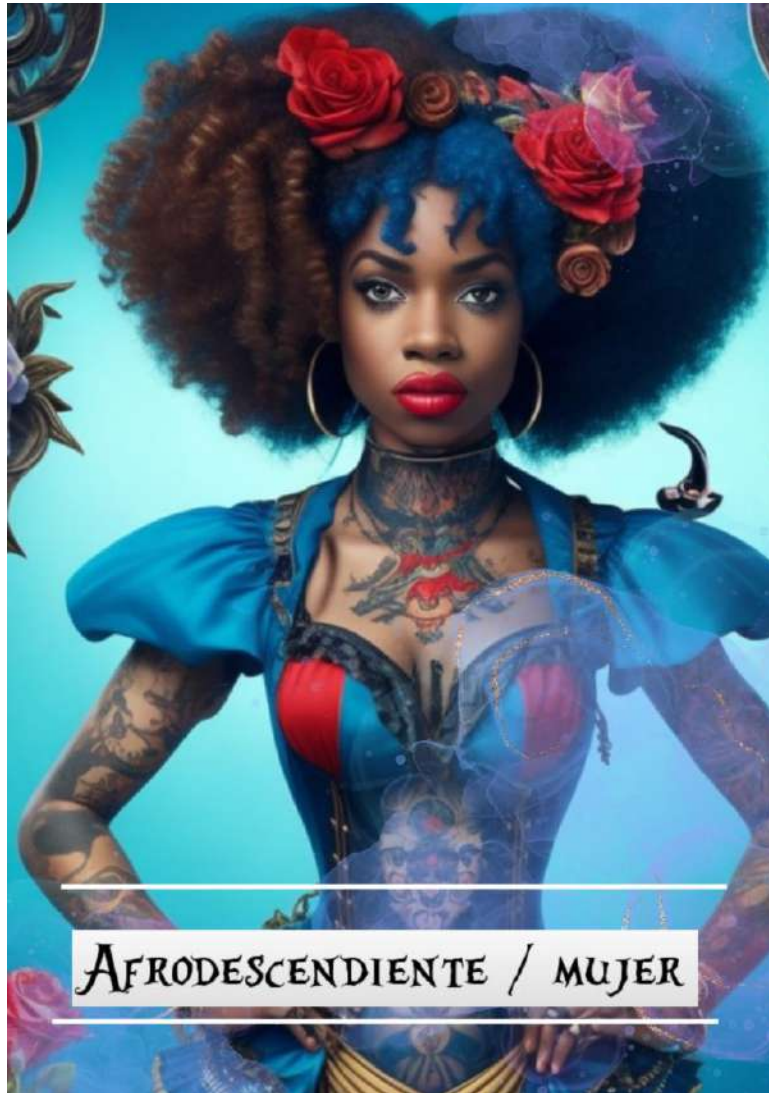
TÍTULO

DESCRIPCIÓN CONSENSO GRUPAL

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS REALIDADES

LINK VIDEO:

<https://youtu.be/vo9vanRXDOo?si=Ef9mrQI3JYVZj25w>





ALICIA

EN EL
PAÍS

DE LAS REALIDADES

Carrusel de Saberes

Se formarán 5 equipos cada uno conformado por 5 personas. Cada equipo será un personaje y para definir qué tipo de personaje serán deben elegir dos cartas que tendrán las características que definen a su personaje.

Después de elegidas las cartas, el equipo en conjunto tomará la decisión de escoger un nombre para su personaje el cual utilizarán en todo el proceso del juego, y que además socializarán con una barra que estará compuesta por espectadorxs.

Los equipos deben atravesar los retos propuestos en cada base en las que trabajarán diferentes limitaciones asociadas a los 5 sentidos del ser humano: gusto, tacto, visión, olfato y oído. Con el objetivo de tener un momento de reflexión deberán registrar y responder preguntas en una Bitácora al finalizar cada actividad.

Las bases tendrán un puntaje de 1 a 3 puntos. Lxs participantes durante el proceso del juego irán sumando puntajes. Ganará el equipo que obtenga más puntos. Se tendrá 1 punto extra que será obtenido del trabajo de acompañamiento de las barras inscritas para cada equipo.

Circuito de observación

Base del gusto

El reto de esta base se experimentará con los ojos vendados. Consiste en determinar mediante el sentido del gusto uno de los 5 sabores: dulce, salado, amargo, ácido, umami. Después de identificarlos, el equipo debe relacionar cada sabor con una experiencia o situación real o ficticia en el contexto universitario y describirla en la bitácora. Los puntos se asignan si el equipo logra identificar los 5 sabores y describir con suficiencia las 5 situaciones.

Puntaje: (Cada sabor + la situación equivale a 1 punto//el máximo puntaje a obtener son 5 puntos)

Base del tacto

En este desafío los participantes deben experimentar con las manos envueltas en guantes de silicona (en tres casos) y con los pies descalzos (dos casos) las diferentes texturas presentadas y definir a qué objetos están relacionadas esas texturas. Adicionalmente, deben situar o asociar la textura a un lugar de la Universidad y describir un afecto o una emoción que dicho lugar les evoque.

Los participantes solo tendrán 30 segundos para describir la textura e identificar el objeto.

Puntaje: El equipo tendrá un punto por cada respuesta correcta. Los equipos que tengan las 5 respuestas correctas podrán ganar un punto adicional si logran asociar una de las texturas a un lugar de la Universidad y describir un afecto o una emoción que dicho lugar les evoque en menos de un minuto. Total máximo de base: 6 puntos

Base de la vista

Los participantes iniciarán el juego con los ojos vendados y cada uno tendrá una tarjeta con un texto de un párrafo en tiflología braille. Cada participante tendrá tiempo de un minuto para experimentar la sensación con el texto, adicionalmente se quitarán la venda de los ojos y escanearán un código QR donde tendrá acceso al abecedario braille. Se dará inicio al reto para que de manera grupal logre hacer la traducción del párrafo.

Puntaje: Los puntajes dentro de la base se asignarán de la siguiente manera:

Calificación por tiempo de traducción:

- 1 minuto o menos será igual a: 5 puntos
- De 1 a 2 minutos será igual a: 4 puntos
- De 2 a 3 minutos será igual a: 3 puntos
- Más de 3 minutos será igual a: 1 punto

Calificación por precisión de la traducción:

- Si la traducción está correcta al 100% se asignan 2 puntos adicionales
- Por cada error que se presente dentro de la traducción se descontará 1 punto.
- Si el equipo participante pierde más puntos de los acumulados en la base, su puntaje para la base será un total de 0.

Base de la audición

El juego consiste en adivinar a través del lenguaje universal de señas, los nombres de películas relacionadas con temáticas sociales. Cada participante deberá tomar una tarjeta de la urna (donde habrá 10 tarjetas).

Cada tarjeta presentará el nombre de una película, y a través de señas el participante deberá transmitir el nombre de la película a su equipo para que lo adivinen en un tiempo máximo de 1 minuto.

Puntaje: La asignación de puntos se hará de la siguiente manera:

- Por cada 2 aciertos se asignará 1 punto.
- Solo se asignarán puntos a los aciertos pares.

Base del olfato

En esta base tendremos 5 grupos y 10 aromas diferentes. Cada equipo escogerá 2 aromas de las opciones que hay, de acuerdo con la percepción de estos aromas cada equipo va a plasmar y personificar de manera gráfica qué estereotipo representa. Para esto se les proporcionará una silueta donde cada equipo tendrá un fragmento o parte de una persona, y en ella mostrará, por medio del arte, cuál es la representación que visualizaron en el momento de la inhalación.

La construcción del Frankenstein se dará por la unión de cada una de las partes realizada por cada equipo y se utilizará para la reflexión final en el proceso de intervención. Esta será la última base del juego.

Puntaje: Los puntos se asignarán por medio de un dado que cada grupo tendrá la oportunidad de lanzar una vez. Las caras del dado estarán conformadas por 3 caras de 1 punto, 2 caras de 2 puntos y 1 cara con 0 puntos.

Ganador

El equipo ganador será el que más puntos acumule durante el proceso del juego.

ya que sabes cual es la dinámica del juego
¡preparate a vivir esta experiencia y junto con
Alicia transformemos el país de la realidades!

ANEXOS

Anexo 1: TARJETAS ELEGIDAS

BANCO DE DESAFÍOS

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS REALIDADES
Una experiencia para tus sentidos con otros +

DESCRIPCIÓN CONSENSO GRUPAL

En este desafío, lxs exploradorxs se encontrarán con diferentes retos que les permita cuestionar los roles, los estereotipos y las representaciones que se han construido en los entornos educativos y académicos (escuela/universidad). En esta ocasión lxs exploradorxs encarnarán la experiencia de un estudiante que se enfrenta a diferentes situaciones de discapacidad (limitaciones físicas). En el reto se deben conformar cinco equipos, constituidos por cinco exploradorxs quienes representarán a este estudiante adoptando dos características específicas, que serán seleccionadas al azar de un grupo de tarjetas propuestas al iniciar el desafío.

Lxs exploradorxs realizarán una carrera de observación que consta de 5 bases (cada base tiene un reto a superar) que les permitirán

BANCO DE DESAFÍOS

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS REALIDADES
Una experiencia para tus sentidos con otros +

DESCRIPCIÓN CONSENSO GRUPAL

Lxs exploradorxs realizarán una carrera de observación que consta de 5 bases (cada base tiene un reto a superar) que les permitirá cuestionar los estereotipos y superar la exclusión desde la experimentación sensorial. La carrera se dará por finalizada cuando los equipos de exploradorxs culminen el circuito de cinco bases. Ganará el equipo de exploradorxs que haya obtenido el mayor puntaje.

Como resultado de este desafío la comunidad participante transformará sus creencias afectivo-emocionales minimizando las desigualdades y las taras sociales, además de promover la equidad, la inclusión y el respeto por las diferencias.

BANCO DE DESAFÍOS

BANCO DE CONCEPTOS

- Esperanza OOL: Resistencia
- Con Lupa: Ciencia
- Exclusión / Inclusión
- Roles / Estereotipos / Representaciones
- Desigualdad / Equidad / Diferencia
- Desigualdad / Equidad

BANCO DE CONTEXTOS

- Esperanza OOL: Resistencia
- Con Lupa: Ciencia
- ESPERA / AFECTIVA / EMOCIONAL
- ESPERA / EDUCATIVA / ACADÉMICA
- ESPERA / AFECTIVA / EMOCIONAL

BANCO DE LENTES

- Esperanza OOL: Resistencia
- Con Lupa: Ciencia
- LENTE JUEGO
- LENTE SENSORIAL
- LENTE ESTRELLA

BANCO DE INSTRUMENTOS

- Esperanza OOL: Resistencia
- Con Lupa: Ciencia
- FINNHEISTEN / INTELIGENCIA TERAPEUTICA
- CAMBIO DE OBSERVACIÓN
- LENTE URBANO

Anexo 2: Paso a paso del juego ALICIA EN EL PAÍS DE LAS REALIDADES

Se formarán 5 equipos cada uno conformado por 5 personas. Cada equipo será un personaje y para definir qué tipo de personaje serán deben elegir dos cartas que tendrán las características que definen a su personaje.

Después de elegidas las cartas, el equipo en conjunto tomará la decisión de escoger un nombre para su personaje el cual utilizarán en todo el proceso del juego, y que además socializarán con una barra que estará compuesta por espectadorxs.

Los equipos deben atravesar los retos propuestos en cada base en las que trabajarán diferentes limitaciones asociadas a los 5 sentidos del ser humano: gusto, tacto, visión, olfato y oído. Con el objetivo de tener un momento de reflexión, deberán registrar y responder preguntas en una Bitácora al finalizar cada actividad.

Las bases tendrán un puntaje de 1 a 3 puntos. Lxs participantes durante el proceso del juego irán sumando puntajes. Ganará el equipo que obtenga más puntos. Se tendrá 1 punto extra que será obtenido del trabajo de acompañamiento de las barras inscritas para cada equipo.

Al finalizar la carrera de observación, se hará la premiación otorgando al equipo ganador un *Kit de inclusión*. Posteriormente, se realizará el *Círculo de la palabra* (árbol reflexivo), en el cual:

- Cada equipo socializará el contenido de las bitácoras del juego y harán una exposición sobre las perspectivas de Roles, y estereotipos que tuvieron sobre su personaje y se involucrará al conjunto de personas que participaron en la caracterización del personaje alentando a los equipos en las barras.
- Finalmente se abrirá el espacio de reflexión a lxs asistentes para escuchar sus opiniones sobre las temáticas abordadas y la experiencia del proyecto.
- Para concluir, se dejará un mural abierto donde las barras podrán exponer sus dibujos de caracterización y para que los participantes puedan expresarse creativamente sobre sus propias reflexiones.

Circuito de Observación

Base del gusto

El reto de esta base se experimentará con los ojos vendados. Consiste en determinar mediante el sentido del gusto uno de los 5 sabores: dulce, salado, amargo, ácido, umami. Después de identificarlos, el equipo debe relacionar cada sabor con una experiencia o situación real o ficticia en el contexto universitario y describirla en la bitácora. Los puntos se asignan si el equipo logra identificar los 5 sabores y describir con suficiencia las 5 situaciones.

PUNTAJE: (Cada sabor + la situación equivale a 1 punto//el máximo puntaje a obtener son 5 puntos)

Base del tacto

En este desafío los participantes deben experimentar con las manos envueltas en guantes de silicona (en tres casos) y con los pies descalzos (dos casos) las diferentes texturas presentadas y definir a qué objetos están relacionadas esas texturas. Adicionalmente, deben situar o asociar la textura a un lugar de la Universidad y describir un afecto o una emoción que dicho lugar les evoque.

Texturas:

- Áspera: Lija
- Suave: Talco
- Blando: Mazamorra
- Duro: Piedra
- Pegajosa: Miel

Los participantes solo tendrán 30 segundos para describir la textura e identificar el objeto.

PUNTAJE: El equipo tendrá un punto por cada respuesta correcta. Los equipos que tengan las 5 respuestas correctas podrán ganar un punto adicional si logran asociar una de las texturas a un lugar de la Universidad y describir un afecto o una emoción que dicho lugar les evoque en menos de un minuto. Total máximo de base: 6 puntos

Base de la vista

Los participantes iniciarán el juego con los ojos vendados y cada uno tendrá una tarjeta con un texto de un párrafo en tiflogía braille. Cada participante tendrá tiempo de un minuto para experimentar la sensación con el texto, adicionalmente se quitarán la venda de los ojos y escanearán un código QR donde tendrá acceso al abecedario braille. Se dará inicio al reto para que de manera grupal logre hacer la traducción del párrafo.

PUNTAJES: Los puntajes dentro de la base se asignarán de la siguiente manera:

Calificación por tiempo de traducción:

- 1 minuto o menos será igual a: 5 puntos
- De 1 a 2 minutos será igual a: 4 puntos
- De 2 a 3 minutos será igual a: 3 puntos
- Más de 3 minutos será igual a: 1 punto

Calificación por precisión de la traducción:

- Si la traducción está correcta al 100% se asignan 2 puntos adicionales
- Por cada error que se presente dentro de la traducción se descontará 1 punto.
- Si el equipo participante pierde más puntos de los acumulados en la base, su puntaje para la base será un total de 0.

Base de la audición

Charada con otros lentes

El juego consiste en adivinar a través del lenguaje universal de señas, los nombres de películas relacionadas con temáticas sociales. Cada participante deberá tomar una tarjeta de la urna (donde habrá 10 tarjetas). Cada tarjeta presentará el nombre de una película, y a través de señas el participante deberá transmitir el nombre de la película a su equipo para que lo adivinen en un tiempo máximo de 1 minuto.

PUNTAJE: La asignación de puntos se hará de la siguiente manera:

- Por cada 2 aciertos se asignará 1 punto.
- Solo se asignarán puntos a los aciertos pares.

Base del olfato

Frankenstein intercultural

En esta base tendremos 5 grupos y 10 aromas diferentes. Cada equipo escogerá 2 aromas de las opciones que hay, de acuerdo con la percepción de estos aromas cada equipo va a plasmar y personificar de manera gráfica qué estereotipo representa. Para esto se les proporcionará una silueta donde cada equipo tendrá un fragmento o parte de una persona, y en ella mostrará, por medio del arte, cuál es la representación que visualizaron en el momento de la inhalación.

La construcción del Frankenstein se dará por la unión de cada una de las partes realizada por cada equipo y se utilizará para la reflexión final en el proceso de intervención. Esta será la última base del juego.

PUNTAJE: Los puntos se asignarán por medio de un dado que cada grupo tendrá la oportunidad de lanzar una vez. Las caras del dado estarán conformadas por 3 caras de 1 punto, 2 caras de 2 puntos y 1 cara con 0 puntos.

Anexo 4: TARJETAS CREADAS PARA EL JUEGO: ALICIA EN EL PAÍS DE LAS REALIDADES: UNA EXPERIENCIA PARA TUS SENTIDOS CON OTROS LENTES.



BISEXUAL / HOMBRE



INDIGENA / MUJER



MESTIZO / HOMBRE



MUJER TRANS / LESBIANA



οιδυλ \ ροης Οδ



25 años / Católico



18 años / ATEO



18 años / TESTIGO DE JEHOYA



Anexo 3: EVIDENCIAS DEL TRABAJO EN EQUIPO

Se cuenta con evidencias del desarrollo del trabajo en equipo realizado para la elaboración del proyecto.

<https://docs.google.com/document/d/1xyFcBzd7xODenedGH3qghjo2VufNtqX83M3aixyoRUY/edit?usp=sharing>

https://jamboard.google.com/d/1TFaScHbe2unT6OuVqiQZ2hN_i82-tmUx5SsWGKDYK6I/edit?usp=sharing

Anexo 4: Cronograma

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 6	Día 7
Actividad del equipo de implementación del proyecto	Reconocimiento del espacio.	Organización de los puntos físicos de la Carrera de observación.	Actividades sensoriales de los 4 primeros retos. (juradxs)	Último reto sensorial de la carrera de observación y premiación. Círculo de la palabra.	Sesión de retroalimentación de la actividad.	Integración del equipo de trabajo.	Viaje
Actividad con lxs participantes.	Estrategia de divulgación presencial.	Día final de inscripción de equipos.	Actividades sensoriales de los 4 primeros retos. (Equipos)	Último reto y premiación. Círculo de la palabra. Actividad creativa y artística.	Integración del equipo de trabajo.		
Tarjetas del Banco Con otros lentes que se pondrán en práctica por día.			Banco de conceptos: *exclusión e inclusión. *Roles estereotipos y representaciones *desigualdad, equidad y diferencia *Desigualdad/equidad. *Limitación Física y mental. Banco de contextos . *Escuela-Universidad *Esfera Educativa-Académica. *Esfera afectivo-emocional. Banco de Lentes: *Lente Juego *Lente sensorial. *Lente estrella. Banco de Instrument	Banco de conceptos: *exclusión e inclusión. *Roles estereotipos y representaciones *desigualdad, equidad y diferencia *Desigualdad/equidad. *Limitación Física y mental. Banco de contextos . *Escuela-Universidad *Esfera Educativa-Académica. *Esfera afectivo-emocional. Banco de Lentes: *Lente Juego *Lente sensorial. *Lente estrella. Banco de Instrument			

Anexo 5: Presupuesto

ETAPA	REQUERIMIENTOS	COSTO UNITARIO	COSTO
		(soles)	TOTAL
			(soles)
ESTRATEGIA DE DIVULGACIÓN	Impresión de 20 afiches A3	4.0	80.0
Madera	5.0	100.0	
Goma, cola o silicona	10.0	50.0	
Impresión de panel de resultados	4.0	4.0	
JUEGO	Impresión de tarjetas	3.0	36.0
Olores	5.0	25.0	
Comidas - Sabores	5.0	25.0	
Texturas	3.0	25.0	
Dado	5.0	20.0	
Vendas	5.0		25
Urnas y cajas	3.0	30.0	
Impresión de reglas de cada base	4.0	20.0	
Impresión de bitácoras	6.0	30.0	
Lapiceros	2.0	10.0	
Ambientación de cada base	40.0		200
Impresión de tarjetas de la base de audición	4.0	40.0	
KIT DE INCLUSION	5 kits	40.0	200.0
TOTAL S/. 920.0			
US\$ 250			