VIAJES EXTRAORDINARIOS POR TIERRAS MISTERIOSAS GUÍA DIDÁCTICA

- 1. INTRODUCCIÓN
- 2. PROYECTO PEDAGÓGICO
 - 2.1. OBJETIVOS GENERALES
 - 2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS
 - 2.3. EVALUACIÓN
- 3. GUÍA DE APOYO A LA LECTURA
- 4. JUEGO COOPERATIVO «VIAJES EXTRAORDINARIOS»
 - 4.1. OBJETIVOS
 - 4.2. METODOLOGÍA
 - 4.3. INSTRUCCIONES
- 5. SESIÓN DE REFLEXIÓN
- 6. CUESTIONARIO PREVIO DEL ALUMNADO
- 7. CUESTIONARIO FINAL ALUMNADO

ANEXOS PARA IMPRIMIR.





1. INTRODUCCIÓN

«Viajes alucinantes en países misteriosos» de Sonia Nimr, Tamer Insitute for Community Education, 2013, Ramallah, Palestina.

Galardonada con el premio a la mejor novela juvenil de la Feria del Libro de Sarya (Emiratos Árabes Unidos) en 2014, está protagonizada por una valiente mujer en búsqueda constante del conocimiento. Se trata de un espléndido ejercicio narrativo de aventuras que aborda variadas temáticas de importante valor pedagógico como la identidad, la libertad, la diversidad, las relaciones interculturales, los roles de género o los Derechos Humanos.

SINOPSIS del libro

En una remota aldea montañosa de Palestina solo nacen niños varones y animales machos desde hace cincuenta años y la razón no es otra que una maldición que se cierne sobre el lugar desde que uno de los habitantes del pueblo, incumpliendo las creencias populares, la abandonara para ir a la ciudad y no volver nunca más. Años después otro joven vuelve a desafiar las creencias del pueblo y se marcha a vivir a la ciudad para hacer realidad su sueño: vivir entre libros. Sin embargo, los avatares del destino lo obligan a volver a su aldea casado con una forastera que está a punto de dar a luz a dos niñas: Sol y Luna.

Culpabilizada del mal que afecta a la aldea, la familia de Luna, la protagonista, vive aislada hasta que después de muchas horas de estudio la madre, una mujer muy cultivada y experta en plantas, resuelve el enigma y acaba con la maldición devolviendo a su familia el lugar que siempre ha merecido en la comunidad.

Luna, una niña muy especial que crece entre libros en un pueblo en el que las niñas tienen prohibido ir a la escuela, optará por un destino poco común: iniciar un viaje de saber y autoconocimiento animada por un libro heredado de sus padres que al final será el hilo conductor de su destino: *Viajes extraordinarios por tierras misteriosas*.

Tras la muerte de sus padres y después de haberse leído todos los volúmenes de la biblioteca familiar, Luna decide separarse de su hermana para iniciar un largo viaje que la llevará primero a Jerusalén y Gaza, y luego a Egipto, donde es hecha prisionera por unos bandoleros que la venden como esclava al palacio real donde entabla amistad con la hermana del rey con la que comparte visión de la vida.

Luna debe salir huyendo de Egipto cuando se urde una conspiración contra su amiga la princesa, y se dirige a Marruecos, a la ciudad de Tánger, donde comienza a formarse con un maestro al que no se le permite enseñar a mujeres pero que acepta a Luna como alumna a condición de que escuche sus lecciones detrás de una cortina. Al ser descubierta por los demás estudiantes, el maestro no tiene más remedio que echarla de sus clases, y entonces Luna decide probar suerte enrolándose disfrazada de hombre en un barco,





que resulta ser una nave pirata. A bordo de la nave, descubre la aventura y conoce valores como el compañerismo, la amistad y el amor.

Después de ejercer durante varios años la piratería surcando el Mediterráneo, y desolada por la muerte del capitán pirata, su primer amor, Luna decide tomarse un tiempo para descansar y reflexionar sobre su futuro a orillas del mar, otra vez en Tánger, donde siguiendo los pasos de su familia abre una librería. Los libros la llevarán hasta su segundo gran amor, Ahmad, con el que tiene una hija, Estrella.

Y cuando parece que Luna ha alcanzado la estabilidad y la serenidad que buscaba, el destino le asesta un nuevo revés y pierde a su marido y a su hija en un naufragio al que ella sobrevive. De vuelta en Tánger, ciudad desde la que partió el barco naufragado y donde averigua algunos datos, decide emprender una nueva travesía en caravana, para buscar a Ahmad y a Estrella. El viaje la lleva hasta Etiopía, Yemen y la India, y propicia su encuentro con amigos del pasado que la hacen recuperar la fe en la amistad. El libro termina con un final abierto cuando encuentra a Ahmad y nuevas pistas de dónde puede hallarse su hija.





2. EL PROYECTO PEDAGÓGICO

La publicación de este libro forma parte del proyecto «Twenty thousand leagues on the intercultural sea» financiado por la Fundación Anna Lindh dentro de su programa Network Intercultural Actions. Su objetivo es aprovechar la creciente presencia de población procedente de otros continentes que ha llevado a las distintas administraciones a poner en marcha programas para gestionar esta realidad multicultural de una forma positiva. Creando dinámicas de convivencia a través de una magnífica novela juvenil de aventuras a partir de la cual trabajar la educación intercultural.

La promoción de la lectura es uno de los pilares más importantes de la educación, tanto la formal como la no formal. La lectura del libro que presentamos aquí, acompañada de la Guía Didáctica, permitirá a los adolescentes desmontar prejuicios y estereotipos sobre el mundo árabe y entender que la coexistencia en diversidad es no solo posible sino enriquecedora.

El consorcio de organizaciones que llevan adelante el proyecto, liderado por la Fundación Al Fanar para el Conocimiento Árabe (Madrid), está compuesto por IRENIA Jocs de Pau (Barcelona), Jarit (Valencia), Institut Europeu de la Mediterrània (Barcelona), Universidad de Cádiz (Cádiz), Fundación Tres Culturas del Mediterráneo (Sevilla), Tamer Institute for Community Education (Palestina), Ayuntamiento de Molins de Rei (Barcelona), Ayuntamiento de Colmenar Viejo (Madrid), Murcia Acoge (Murcia), Icaria Editorial (Barcelona) y el Comité de Solidaridad con la Causa Árabe (Asturias). Más allá de la implementación contemplada en el marco de la financiación aportada por la Fundación Anna Lindh, nuestro proyecto está planteado desde la autonomía y la sostenibilidad, ya que cualquier institución u organización puedellevarla a cabo. Solo tiene que adquirir los libros necesarios y descargarse la guía didáctica gratuita desde:

http://www.fundacionalfanar.com/guia-didactica-20000/

El proyecto pedagógico consiste en la lectura del libro de la autora palestina Sonia Nimr, la realización del juego cooperativo «Viajes extraordinarios» y de una sesión de reflexión.

2.1. OBJETIVOS GENERALES:

- 1. Desmontar los estereotipos y prejuicios que existen en España hacia las personas árabes entre la juventud a través de la literatura árabe juvenil.
- 2. Fomentar la comprensión y la tolerancia a través del conocimiento de la cultura árabe para promover la cohesión social en los entornos escolares donde conviven jóvenes españoles, de origen árabe y otras procedencias.





2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Fomentar la participación activa, tanto en realidades colectivas, como en aquellas más personales de la vida diaria, con actitudes solidarias, de respeto y de empatía que contribuyan a potenciar la convivencia en la diversidad.
- Reflexionar sobre los conocimientos, experiencias y actitudes existentes hacia las personas migrantes para desmontar estereotipos: aquello que sabemos, que suponemos, y aquello que hemos vivido. Comprender el fenómeno de la inmigración desde una perspectiva crítica, analizando la situación actual y sus causas.
- Profundizar en algunos de los conceptos de la cultura arabo-musulmana y reflexionar acerca de valores universales que aparecen directa, o indirectamente, en el argumento de la novela:
 - Derechos Humanos
 - Relaciones de género
 - El acceso a la educación y al conocimiento
 - La convivencia y el diálogo intercultural
- Desarrollar una visión de la sociedad basada en la convivencia intercultural, la defensa de los Derechos Humanos y el enriquecimiento mutuo.

2.3. EVALUACIÓN:

Para valorar los conocimientos y competencias adquiridas, la presente Guía Didáctica se acompaña de un cuestionario para el profesorado, así como dos cuestionarios para el alumnado. Los cuestionarios del alumnado deberán rellenarse mediante el sistema google forms de forma anónima, uno antes de empezar a leer la novela y otro al finalizar la Sesión de Reflexión.

Enlaces al <u>cuestionario previo</u> y al <u>cuestionario final</u>. Los enlaces se podrán enviar a los alumnos por correo electrónico, por whatsapp o ser rellenados en los ordenadores del centro.





3. GUÍA DE APOYO A LA LECTURA

Para conseguir una lectura más atenta, se han elaborado una selección de preguntas [VER «Anexo.01»] para que el alumnado vaya contestando a medida que avanza en la lectura de la novela. Pueden contestarlas de forma individual, por parejas o en grupo, en función de si la lectura se hace en el aula, en casa, etc.

4. JUEGO COOPERATIVO «VIAJES EXTRAORDINARIOS»

4.1. OBJETIVOS

- Reconstruir el argumento de la novela «Viajes extraordinarios por tierras misteriosas», de Sonia Nimr.
- Desarrollar la empatía con la protagonista y otros personajes principales de la novela.
- Estimular la imaginación y la creatividad.
- Practicar un juego cooperativo.
- Profundizar en algunos de los conceptos de la cultura arabo-musulmana y reflexionar acerca de valores universales que aparecen directa, o indirectamente, en el argumento de la novela.

4.2. METODOLOGÍA

Juego cooperativo cuyo objetivo es recomponer las distintas etapas del viaje de Luna, la protagonista, a través del mundo.

El alumnado, dividido en 6 grupos a los que se les habrá asignado una etapa del viaje: cada grupo recibirá un sobre con 10 tarjetas con textos o dibujos que se refieren a momentos de las diferentes etapas de la novela.

Cada grupo deberá conservar las tarjetas que corresponden a la etapa del viaje que se les ha asignado y ofrecer al resto de los grupos las que no les corresponden. A continuación se inicia una dinámica para conseguir las tarjetas que les falten a través de una comunicación codificada.

La actividad concluye cuando todos los grupos hayan conseguido las tarjetas de sus respectivas etapas, para lo cual deberán recordar el argumento de la novela y utilizar los códigos de comunicación que se proponen.

La actividad concluye con una lluvia de ideas para extraer momentos de la novela con los que se puedan trabajar temas y conceptos interesantes en una segunda sesión de reflexión, con mayor profundidad.





Dirigido a: Institutos, colegios, casas y centros de cultura, bibliotecas, clubes de lectura, organizaciones sociales y asociaciones.

Participantes:

Estudiantes de 2º Ciclo de la ESO Estudiantes de ciclos formativos Jóvenes entre 12 y 16 años

Duración: dos sesiones de una hora lectiva.

Espacio requerido: aula

4.3. INSTRUCCIONES

a) Antes de jugar (preparativos):

Previamente a la realización del juego, el profesorado encargado de la dinámica:

- 1. Habrá dispuesto el aula con seis grupos con 2 mesas cada uno, colocadas en semicírculo mirando hacia la pizarra y dos sillas en cada mesa, dejando el centro del aula accesible y despejado de manera que el alumnado se pueda desplazar sin obstáculos.
- 2. Se habrá descargado de la web e imprimido:
 - El documento donde están escritos los 6 Nombres de GRUPO (ej. «Luna: mi infancia», etc.), con los 6 CÓDIGOS de Comunicación que cada grupo «entiende» (y que los otros grupos tendrán que utilizar para comunicarse con él y conseguir las tarjetas que les interesen). [VER Anexo.02]
 - El documento que contiene las **Tarjetas de ETAPA**. Se imprimirán **2 copias por las dos caras**, una copia para el docente y otra para recortar y distribuir en los sobres de los grupos. [VER Anexo.03]
 - El documento con las ETIQUETAS con los Nombres de Grupo. Recortar y distribuir para cada estudiante de cada grupo. [VER Anexo.04]
 - Las Tarjetas de ETAPA se distribuirán entre los sobres de cada grupo. El/la docente se quedará con una copia de las Tarjetas de ETAPA recortando y mezclando las tarjetas de la otra copia, de manera que no se sepa a qué capítulo corresponden. En el anverso de las tarjetas están escritos los textos o dibujos y en el reverso habrá una imagen que servirá, a manera de puzle, para comprobar el correcto resultado del juego.
- 3. Habrá pensado la composición de cada grupo de acuerdo a las características de su alumnado para conseguir una mayor diversidad y participación.





- 4. Habrá dejado encima de las mesas 6 sobres diferentes, uno para cada grupo. En cada sobre introducirá:
 - La hoja con el nombre de cada GRUPO y su CÓDIGO de Comunicación correspondiente.
 - 10 Tarjetas de ETAPA
 - Tantas ETIQUETAS con los nombres del GRUPO como miembros del grupo haya
- 5. Habrá leído atentamente la distribución de los tiempos para poder controlar el ritmo del juego y asegurarse de que quede tiempo para el debate.

Temporización (en el supuesto de disponer de una hora lectiva):

Previo	Preparativos (listos antes de comenzar la sesión)
5'	Explicación del juego e instrucciones
20'	Juego propiamente dicho (consecución de las tarjetas)
10'	Comprobación con el puzle del resultado
20'	Lluvia de ideas: Análisis de los contenidos, debate, propuesta de temas para la siguiente sesión de reflexión.
TOTAL	55'

b) Explicación del juego y las instrucciones. Leer en voz alta (5'):

- Formad 6 grupos y situaos aleatoriamente (sin seguir el orden cronológico de la historia) en cada una de las 6 mesas preparadas para el juego
- Cada grupo encontraréis encima de la mesa un sobre que contiene: una hoja con el nombre de vuestro GRUPO y un CÓDIGO de Comunicación que los demás grupos deberán utilizar para comunicarse con vosotros, también encontraréis 10 tarjetas con texto o dibujos referentes a distintos momentos de la novela (Tarjetas de ETAPA), y una ETIQUETA con el nombre de vuestro GRUPO que servirá para identificaros a cada uno cuando os relacionéis con otros grupos.
- El objetivo del juego es que entre todos los grupos reconstruyáis la historia de vida de Luna, la protagonista.
- La misión de cada grupo consistirá en «rehacer» el argumento de la etapa del viaje que se os ha asignado, consiguiendo todas las tarjetas que os correspondan y que se han distribuido en los sobres de los distintos grupos. Cada un@ de vosotr@s luciréis durante todo el juego un distintivo con el nombre de vuestro grupo.





A continuación se explica la dinámica para conseguir las Tarjetas de ETAPA paso a paso (para ahorrar tiempo, se sugiere que los grupos vayan siguiendo estas instrucciones a medida que se explican):

1. Abrid vuestro sobre, leed el nombre de vuestro grupo y el CÓDIGO de Comunicación que entendéis. Ese será único lenguaje que entendéis y que los demás grupos deberán utilizar cuando os visiten para conseguir las Tarjetas de ETAPA que les faltan. Por ejemplo, si vuestro código es «*Dibujo*», todos los grupos que os visiten deberán hacer un dibujo que dé a entender la tarjeta que quieren:

Códigos de comunicación:

- Mímica: Utilizando el lenguaje no-verbal.
- Palabra tabú: explicar las palabras claves subrayadas sin decirlas, buscando sinónimos u otros recursos, y sin decir el resto del contenido de la tarjeta.
- Dibujo: dibujar aquello que se quiere conseguir.
- Canción: explicar el contenido de la tarjeta improvisando la letra sobre la tonadilla de alguna canción conocida.
- Lectura de labios: vocalizar sin sonido la situación de la tarjeta que se necesita.
- Rima: improvisando un pareado o rapeando el contenido de la tarjeta.
- 2. Colocaos las ETIQUETAS con los nombres de vuestro GRUPO en un lugar visible. Mirad las Tarjetas de ETAPA que contiene vuestro sobre. En grupo, decidid cuáles corresponden a vuestra etapa del viaje y os las guardáis. Las tarjetas que no se refieran a vuestra etapa, las colocáis encima de la mesa para que cuando os visiten otros grupos las puedan leer y requerir. Se habrá creado así un «mercadillo» de 6 puestos.
- 3. En cada mesa o puesto debe haber siempre dos miembros del grupo para atender a los representantes de los otros grupos que os visitarán para conseguir Tarjetas de su ETAPA del viaje. Recordad que para requerirlas sólo pueden utilizar el CÓDIGO de comunicación que entendéis (dibujo, mímica, canción, etc.). Las personas encargadas de cada mesa se irán turnando con otras de su mismo grupo para salir de expedición y conseguir nuevas tarjetas.

c) Jugamos (20')

¡Ya podéis comenzar! Tenéis 20 minutos para conseguir todas las **Tarjetas de ETAPA** y ordenarlas cronológicamente.

Dos personas del grupo se quedan en la mesa. El resto del grupo os organizáis por parejas (o tríos) para visitar los 5 puestos restantes. Al llegar, esperáis vuestro turno e identificáis entre las **Tarjetas de ETAPA** que se exponen aquellas que se refieren a vuestra etapa del viaje. A continuación, y utilizando el **CÓDIGO de Comunicación** del grupo





que visitáis, solicitáis la **Tarjeta de ETAPA** que os interesa. Si conseguís comunicaros obtendréis la **Tarjeta de ETAPA** que os interesa y podréis visitar a otro grupo. Si no lo conseguís, podéis solicitar ayuda a otro miembro de vuestro grupo.

El juego termina cuando entre todos los grupos hayáis conseguido ordenar todas vuestras **Tarjetas de ETAPA** del viaje de Luna reconstruyendo toda su historia.

d) Comprobación y resultados (10')

Pasados 20' del juego el profesorado que lo dinamiza lo detiene y pide a los grupos que:

- Retiren las mesas, dejen en el suelo la hoja de papel con el nombre del grupo y las Tarjetas de ETAPA correspondientes a su etapa expuestas secuencialmente. Si les sobran Tarjetas de ETAPA las conservarán en la mano para intercambiarlas rápidamente.
- Cooperativamente, deberán colocar de forma cronológica en el suelo o en un espacio amplio los bloques de **Tarjetas de ETAPA** correspondientes a su etapa. Así habrán reconstruido cronológicamente toda la historia.
- Ahora es el momento de girar las **Tarjetas de ETAPA** de cada grupo y comprobar que el puzle que aparece está correctamente completado que forma una imagen de las **Tarjetas de ETAPA**. Si no fuese correcto se podrán intercambiar con el resto de grupos de forma rápida para completar el puzle, y reunir todos los momentos correspondientes a la etapa.

e) Lluvia de ideas (20')

A continuación la persona que dinamiza propone una lluvia de ideas, donde el alumnado expresa aquellas cosas que más le han impactado de la novela (gustado o disgustado), teniendo en cuenta sus sentimientos y emociones experimentadas a lo largo de la lectura. El alumnado tendrá que explicar con argumentos por qué ha destacado esos momentos en concreto. Se recogerán las aportaciones que se vayan dando en la pizarra. El/la docente hará una foto de esta información y se la enviará al/la responsable de la Sesión de Reflexión.





5. SESIÓN DE REFLEXIÓN

Metodología:

Esta sesión está planteada como una sesión de reflexión posterior a la realización del juego «Viajes Extraordinarios», para trabajar con mayor profundidad distintos conceptos y valores que aparecen a lo largo de la novela. Para ello, se propone la alusión a personajes (CARTAS DE PERSONAJES) de la historia de la novela [VER Anexo.05], que el alumnado deberá relacionar con determinados valores y conceptos seleccionados (CARTAS DE VALORES Y CONCEPTOS) [VER Anexo.06], haciendo uso de su capacidad de razonar, argumentar y reflexionar. A partir de aquí, la persona que dinamice la sesión podrá proponer un debate, o profundizar en torno a temas interesantes propuestos al final del documento.

Preparación antes de la sesión:

Imprimir las CARTAS DE VALORES Y CONCEPTOS, las CARTAS DE PERSONAJES, y recortarlas. De las primeras se imprimirán tres copias, ya que serán necesarias varias cartas del mismo concepto/valor. De las segundas solo será necesario imprimir una copia. Quedarán así dos montones: CARTAS DE VALORES Y CONCEPTOS en un montón, y CARTAS DE PERSONAJES en otro.

Puesta en marcha:

Se dividirá al alumnado en 6 grupos, que pueden ser los grupos repartidos por etapas como en la sesión anterior, para agilizar la tarea.

En el centro se habrán colocado los dos montones de cartas: CARTAS DE VALO-RES Y CONCEPTOS por un lado, y CARTAS DE PERSONAJES por otro. Estas últimas estarán colocadas al revés, de manera que el participante no pueda leer el contenido antes de escoger la carta, pues la elección se realizará al azar.

Un encargado de cada grupo escogerá una carta del montón de CARTAS DE PER-SONAJES al azar, y volverá a su grupo para mostrarla. Una vez vista por todos los integrantes, el conjunto del grupo se dirigirá al montón de CARTAS DE VALORES Y CONCEPTOS para escoger 3 cartas de valores y/o conceptos que puedan relacionar directamente con el personaje que les ha tocado. Para esta decisión se dejará unos 5 minutos, de manera que cada grupo pueda debatir internamente y llegue a consensuar qué cartas escoger, y por qué.

Transcurridos unos minutos, los grupos volverán a su posición inicial. Por turnos, y pudiendo nombrar a un portavoz, deberán defender públicamente con argumentos, sirviéndose de referencias a momentos concretos de la novela, por qué han escogido estos valores/conceptos y no otros. También habrá cartas en blanco, por si quieren añadir



algún concepto/valor que no aparezca en el montón de cartas, siempre que se argumente el porqué de esta elección.

Reflexión final

A partir de aquí, y relacionando la lluvia de ideas de la sesión anterior, la persona que dinamiza la actividad podrá trabajar con mayor profundidad los valores más destacados, así como temas que amplíen el conocimiento de l@s participantes sobre problemas globales del mundo actual y promuevan la construcción de su pensamiento crítico al respecto.

Propuesta para crear debate, lanzando las siguientes preguntas:

- De la situaciones que escogisteis en la anterior sesión que más os habían impactado, ¿podríamos relacionar alguna con nuestra vida cotidiana? (Se puede mostrar el listado de la sesión anterior para refrescar las ideas que salieron)
- ¿Qué valores son necesarios, de los que salieron hoy, u otros, para hacer frente a las situaciones mencionadas anteriormente?
- ¿Qué valores o actitudes que aparecen en la novela nos gustaría integrar en nuestra vida? ¿Por qué y para qué pensamos que son importantes?
- ¿Qué actitudes podemos adoptar, en nuestra vida cotidiana, que promuevan cambios frente a situaciones injustas que aparecen en la novela, o que suceden en nuestro día a día?
- ¿Qué puedo hacer personalmente para cambiar estas situaciones injustas?

Propuesta de temas sobre los que se podría profundizar, entre otros:

• Relaciones interculturales e identidad: Hoy en día, vivimos en realidades multiculturales en la mayor parte del mundo fruto de las migraciones. Cuando hablamos de la convivencia entre distintas culturas, es necesario establecer diálogos desde la tolerancia y el respeto, y evitar poner el foco en la diferencia. Es imprescindible dejar de lado el pensamiento etnocentrista, que nos lleva a pensar que nuestras costumbres o tradiciones son las únicas válidas, o las únicas «normales», desprestigiando aquellas que provienen de otras culturas. La identidad única basada en el Estado-nación o cultura determinada presupone un «nosotros» y unos «ellos», que nos termina alejando. Por ello, resulta interesante comentar la idea de que cada un@ de nosotr@s poseemos identidades múltiples (cultural, sexual, de género, nacional, etc.), ya que esta idea nos permitirá reconocernos en muchos «nosotros» diversos y diferentes, que serán en pocos casos completamente coincidentes. De esa manera será posible construir culturas compartidas y proyectos colectivos que promuevan la cohesión social.





- Relaciones de género: La discriminación por razones de género provoca situaciones de desigualdad. La capacidad para hacer ciertas cosas u otras no depende del sexo al que pertenezcamos, sino de nuestros aprendizajes personales. Se puede hablar del rol de las mujeres en nuestra sociedad, o de la feminización o masculinización de las profesiones, para abrir un debate participativo. La idea es que desmonten realidades impuestas comprendiendo que, en temas de género, todo es aprendido.
- Derechos Humanos Si ampliamos nuestro enfoque, y dirigimos nuestra visión hacia la situación global, vemos que los Derechos Humanos se vulneran en muchas partes del planeta, y nuestras sociedades no son una excepción. Se puede proponer al alumnado que ponga ejemplos de estas situaciones, como en la novela el tema de la esclavitud. Puede que nombren otros países, y pero aquí sería importante recordarles la situación de nuestro propio continente, y las medidas que ha adoptado la Unión Europea con la crisis humanitaria generada por el conflicto en Siria. Deberíamos preguntarnos sus causas, donde nuestros países juegan un papel determinante. La idea de estas reflexiones es comprender que lo que pasa en la otra parte del mundo también nos incumbe, y responsabiliza, pues las relaciones internacionales determinan estos conflictos. Es preciso dejar de verlo como ajeno a nuestra realidad, y fomentar la conciencia global que nos comprometa a hacer un mundo mejor cada día. Pensar global, actuar local.

Otros temas recurrentes:

- Conocimiento científico y superstición
- Sanación: Medicina tradicional y moderna.
- Formas de gobierno y sistemas socio-políticos. Autoridad detentada/ostentada. Legitimidad de las normas
- Jerusalén y las religiones monoteístas
- Políticas y modelos de acogida actuales: adaptación versus integración/inclusión de personas migrantes.





6. CUESTIONARIO PREVIO DEL ALUMNADO

A rellenar de forma anónima antes de empezar a leer el libro desde este <u>enlace</u>. El enlace se puede enviar a los jóvenes por correo electrónico, a sus teléfonos móviles o desde los ordenadores del centro.

Las 9 preguntas que los alumnos se encontrarán en este enlace son:

P.1 ;La hospitalidad es un valor que caracteriza la cultura árabe?

1.	Sí, es un rasgo común de las personas pertenecientes a esta cultura
2.	No, no es un rasgo muy común
3.	No lo sé

P. 2 Hasta la aparición del ferrocarril y del avión, el mundo árabe estaba comunicado por una red de vías de oeste a este. Por éstas cruzaban caravanas de camellos donde muchos comerciantes y peregrinos que se dirigían a La Meca las utilizaban como principal vía de desplazamiento.

1.	Verdadero
2.	Falso
3.	No lo sé

P.3 ¿Sabes qué es un sheij?

1.	Sí
2.	No

P.4 Todos conocemos nombres como Fátima y Mohamed, ¿conoces algún nombre árabe más?

1.	Sí
2.	No

P.5 ¿Usas en tu día a día palabras de origen árabe?

1.	Sí
2.	No
3.	No lo sé

P.6 Elige, entre estas cuatro opciones, la que más se aproxime a la idea que en tu casa se tiene acerca de la cultura árabe...

1	Las personas árabes son menos cultas que nosotros
2	La religión que practican las personas árabes es extremista
3	Tenemos muchas cosas en común con la cultura árabe
4	Las personas árabes son violentas
5	Ninguna de las anteriores

P.7 En Jerusalén hay mezquitas, iglesias y sinagogas.

1.	Verdadera
2.	Falso
3.	No lo sé

P.8 Las mujeres árabes no viajan solas

1.	Verdadero
2.	Falso
3.	No lo sé

P.9 Acerca de tus conocimientos sobre la cultura árabe:

1.	He oído muchas cosas y creo que conozco bastante acerca de su cultura
2.	No conozco demasiadas cosas, pero tampoco me interesa mucho
3.	No conozco demasiadas cosas, pero me gustaría saber más
4.	Conozco bastantes cosas sobre esta cultura, me resulta bastante cercana





7. CUESTIONARIO FINAL ALUMNADO

A rellenar de forma anónima al final de la Sesión de Reflexión desde este **enlace**. El enlace se puede enviar a los jóvenes por correo electrónico, a sus teléfonos móviles o desde los ordenadores del centro.

Las 11 preguntas que los alumnos se encontrarán en este enlace son:

P.1 ¿La hospitalidad es un valor que caracteriza la cultura árabe?

1.	Sí, es un rasgo común de las personas pertenecientes a esta cultura
2.	No, no es un rasgo muy común
3.	No lo sé

P. 2 Hasta la aparición del ferrocarril y del avión, el mundo árabe estaba comunicado por una red de vías de oeste a este. Por éstas cruzaban caravanas de camellos donde muchos comerciantes y peregrinos que se dirigían a La Meca las utilizaban como principal vía de desplazamiento.

1.	Verdadero
2.	Falso
3.	No lo sé

P.3 ¿Sabes qué es un sheij?

1.	Sí
2.	No

P.4 A parte de Fátima y Mohamed, ¿conoces algún nombre árabe más?

1.	Sí	
2.	No	



P.5 ¿Usas en tu día a día palabras de origen árabe?

1.	Sí
2.	No
3.	No lo sé

P.6 ¿Crees que ha cambiado la idea que tenías acerca de la cultura árabe, durante el desarrollo del proyecto?

1	No. Sigo pensando que es una cultura muy distinta a la nuestra
2	Sí. Ha cambiado la idea que tenía sobre la cultura árabe, pero sigo pensando que es una cultura muy distinta a la nuestra
3	Sí. He conocido aspectos nuevos de su cultura y pienso que tenía una idea equivocada
4	Sí. He aprendido muchas cosas sobre las personas árabes. Siento que conozco mejor su cultura y me siento más cercano/a

P.7 En Jerusalén hay mezquitas, iglesias y sinagogas.

1.	Verdadera
2.	Falso
3.	No lo sé

P.8 Las mujeres árabes no viajan solas

1.	Verdadera
2.	Falso
3.	No lo sé

P.9 ¿Qué parte te ha gustado más de este proyecto? (marca sólo una opción).

1	La lectura del libro
2	La reconstrucción de la Historia de vida de Luna
3	El taller de reflexión después del juego
4	Me ha gustado todo
5	En general, todo me ha parecido bastante aburrido





P.10 En tu opinión los talleres que has hecho en tu instituto, o centro, sobre la novela «Viajes extraordinarios por tierras misteriosas» han sido...

1	Una pérdida de tiempo
2	He aprendido cosas, pero me he aburrido en algunos momentos
3	Una forma diferente de no estar en clase
4	Una forma entretenida de aprender cosas distintas a las impartidas en el instituto

	P.11 Destaca una cosa que hayas aprendido a lo largo de las distintas sesiones de estoroyecto (lectura de la novela, sesión del juego y sesión de reflexión).															e																																											
• • •																																																											
•••																																																											
											•			•				•													•							•																					
																																										•	• •	• •	•	• •	• •	•	• •	• •	•	• •	• •	• •	• •	•	• •	• •	•
	• •	• •	• •	•	• •	• •	• •	•	• •	• •	• •	•	• •	• •	•	• •	•	• •	•	• •	• •	•	• •	• •	•	• •	•	• •	•	• •	• •	• •	•	• •	•	• •	• •	•	• •	• •	•																		

¡Gracias por tu participación!

