



de TALLERES
FRANCIS NARANJO

• JUNTOS ESTAR
JUNTOS

JUNTOS, ESTAR JUNTOS

Taller artístico propuesto por **Francis Naranjo** para facilitar la comprensión del artículo nº 10 de la *Convención*:

DERECHO A REUNIRSE TODA LA FAMILIA EN UN ESTADO

1. De conformidad con la obligación que incumbe a los Estados Partes a tenor de lo dispuesto en el párrafo 1 del artículo 9, toda solicitud hecha por un niño o por sus padres para entrar en un Estado Parte o para salir de él a los efectos de la reunión de la familia será atendida por los Estados Partes de manera positiva, humanitaria y expeditiva. Los Estados Partes garantizarán, además, que la presentación de tal petición no traerá consecuencias desfavorables para los peticionarios ni para sus familiares.

2. El niño cuyos padres residan en Estados diferentes tendrá derecho a mantener periódicamente, salvo en circunstancias excepcionales, relaciones personales y contactos directos con ambos padres. Con tal fin, y, de conformidad con la obligación asumida por los Estados Partes en virtud del párrafo 1 del artículo 9, los Estados Partes respetarán el derecho del niño y de sus padres a salir de cualquier país, incluido el propio, y de entrar en su propio país. El derecho de salir de cualquier país estará sujeto solamente a las restricciones estipuladas por la ley y que sean necesarias para proteger la seguridad nacional el orden público, la salud o la moral públicas o los derechos y libertades de otras personas y que esté en consonancia con los demás derechos reconocidos por la presente Convención.

*miniguía**

Con este taller vamos a hablar sobre el derecho que tienes a vivir con tu familia en un mismo país. A veces, hay situaciones en las que tus padres pueden cambiar de lugar de residencia y tú tienes derecho a ir con ellos, ¿te parece importante vivir con tus padres? ¿Por qué? Todos los países que han aprobado los Derechos del Niño se han comprometido a ayudar a que las familias no se separen, por eso deben facilitar tanto la entrada como la salida de los niños y sus padres de cualquier país. ¿Se te ocurre alguna situación en la que podrías hacer uso de tu derecho?

Como ves, este derecho ayuda en situaciones familiares complicadas, por ejemplo, cuando los padres viven en países distintos. ¿Cómo crees que afecta tener este derecho en un contexto así? ¿Crees que es importante que puedas viajar a otro país para ver a uno de tus padres? ¿Por qué? ¿Te parece que éste es un derecho importante? ¿Por qué? ¿Y la familia? ¿Crees que debe estar unida?

INTRODUCCIÓN

El taller consistirá en la realización de un tablero de juego y sus accesorios; posteriormente lo utilizaremos ayudados de Internet para reunir a la totalidad de la familia en un solo lugar. A través de la realización de los elementos necesarios para poder utilizar el juego, posteriormente el propio juego, y ayudados de Internet, reflexionaremos sobre la necesidad de mantener la unidad familiar.

Materiales necesarios

Cada alumno traerá a clase:

- cartulina de color (según preferencias personales)
- tijeras y/o cúter
- pegamento
- rotulador negro
- lápices de color y/o témperas
- compás

El profesor se encargará de aportar:

- ordenador con conexión a Internet
- impresora

1.^a jornada

(Duración aproximada: 90 minutos)

Se llevarán a cabo dos actividades en esta jornada, lectura con comentarios del artículo y comienzo de la realización del tablero.

• Actividad primera

El profesor leerá en alto el contenido del artículo, participando él mismo con comentarios que puedan ayudar a reflexionar al niño sobre lo que trataremos, y del experimento que vamos a realizar, a través del cual nos acercaremos a una problemática compleja, el distanciamiento entre los seres queridos (la familia); muchas veces motivado por cuestiones políticas, económicas o religiosas, ajenas a la voluntad del niño.

Posteriormente el profesor invitará a los alumnos a manifestar sus reflexiones, así como experiencias personales relacionadas con el tema.

Se explicará que el taller consistirá en la realización de un tablero de juego, con sus accesorios, que luego utilizaremos con ayuda de Internet, para ayudar a reunirse una familia ficticia desperdigada por el mundo. Podremos inventarnos las causas de la separación de la familia, ahondando así en la imaginación del alumno.

• Actividad segunda

Abordaremos aquí la realización del tablero de juego, comenzando en esta jornada a dibujarlo. Inicialmente lo dibujaremos a lápiz, para posteriormente repasar las líneas definitivas con un rotulador de punta media. El profesor guiará a los alumnos a esta tarea partiendo del siguiente esquema:

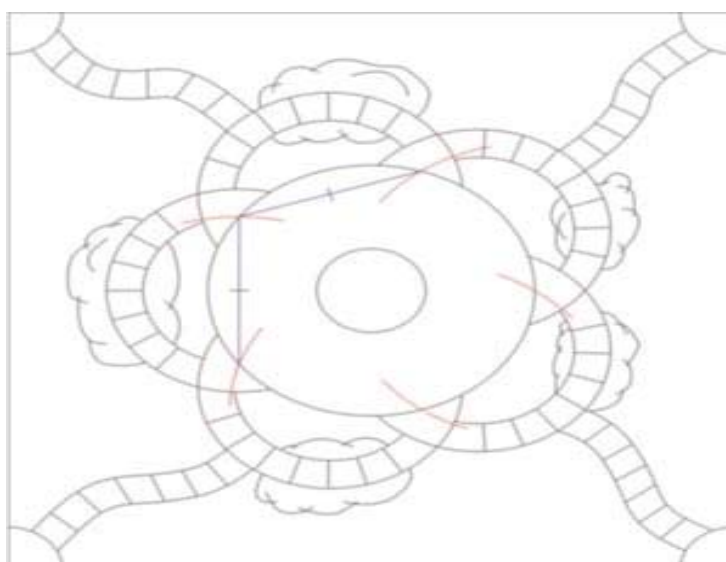
Sobre un cuadrado de 40 x 40 cm construido en cartulina empezaremos a trazar las líneas que conformarán el dibujo del tablero. Trazaremos un círculo con radio de 9 cm en el centro del tablero.

Lo dividiremos en 5 partes iguales dibujando círculos de 10,6 cm (líneas rojas trazadas con compás) que nos proporcionarán las líneas de los lados interiores de los pasillos laterales del juego, uniendo con una línea recta los puntos resultantes de la división en cinco partes (línea azul) y dibujando un arco de radio 5,3 cm con centro en la mitad de la línea azul uniendo los puntos rojos. Trazaremos con el compás la línea exterior al pasillo lateral interior de 2 cm de ancho.

En las esquinas del tablero dibujaremos un arco de 3 cm de radio, obtendremos así las casillas de salida. Y uniremos la casilla de salida con los pasillos interiores a través de un pasillo también de 2 cm de ancho.

Los pasillos serán divididos en casillas según la estructura del esquema. En el círculo grande central pegaremos el globo terráqueo que hemos impreso y recortado (diría, Isabel, de incorporarlo como fichero adjunto en la misma web). El círculo pequeño central lo obtendremos recortando de la misma cartulina otro círculo de 3 cm de radio, y con él tendremos el punto de encuentro familiar.

A continuación dibujaremos las nubes que emiten las tormentas peligrosas.



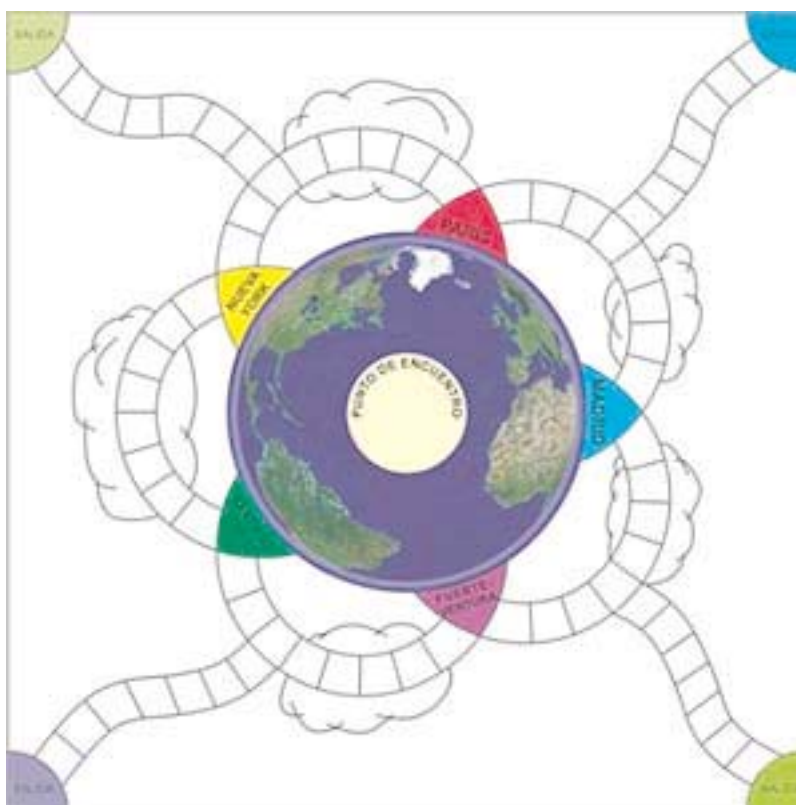
Y ya lo tendremos listo para colorear según preferencias personales (2.^a jornada).

2.ª jornada

(Duración aproximada: 90 minutos)

Se llevarán a cabo dos actividades en esta jornada, terminación del tablero y construcción de accesorios del juego.

• Actividad primera



Al comienzo de la jornada el profesor hará hincapié en el tema que estamos desarrollando a través del taller, ahondando aún más en los comentarios previos del día anterior.

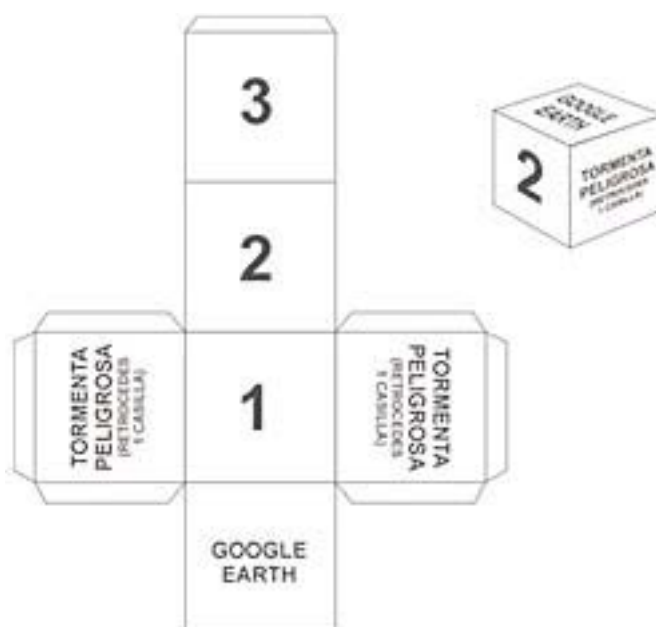
A continuación procederemos a terminar el tablero, para ello sólo nos hará falta colorearlo, utilizaremos lápices de colores, témperas o cualquier otro procedimiento que se considere oportuno.

El criterio para la terminación del tablero será una opción personal, pudiendo incorporar pegatinas, recortes de papel, etc.

• Actividad segunda

Aquí construiremos y colorearemos los accesorios necesarios para utilizar el juego, es decir, el dado y las fichas.

Empezaremos por construir el dado en cartulina según el esquema:



El tamaño del dado también será optativo, recomendándose que el lado del cuadrado sea 2,5 cm.

Una vez dibujado en la cartulina se recortará por la línea del perímetro exterior, doblándose por las líneas de pliegue interior. Utilizaremos el pegamento para el cierre del dado.

Ahora le tocaría el turno a las fichas; por un lado, tenemos las que representarían a los familiares, que las construiremos preferiblemente en material plástico, o con la misma cartulina coloreándola.

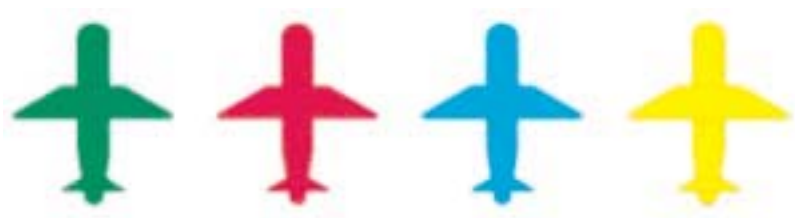
Serán círculos de 1 cm de radio.



Y, por otro lado, necesitaremos las fichas que utilizaremos para participar cada uno de los jugadores.

También las construiremos preferiblemente en material plástico, o con la misma cartulina coloreándola.

Representarán a los aviones con los que nos hemos de mover para localizar a los componentes de la familia y reunirlos en un solo lugar donde podrán ver cumplida su ilusión, mantener unido el núcleo familiar.



¡Es en este momento cuando ya tendremos todos los materiales necesarios para empezar a reunir a toda la familia!

3.ª jornada

(Duración aproximada: 90 minutos)

Se llevarán a cabo dos actividades en esta jornada, práctica del juego y comentarios finales.

• Actividad primera

Comenzaremos por los preparativos: el profesor deberá instalar en el ordenador con conexión a Internet el programa google earth, que se lo bajará de forma gratuita en la siguiente dirección: <http://kh.google.com/download/earth/index.html>

Una vez instalado y activo el programa, podremos proceder al comienzo del juego.

El tablero se dispondrá en una mesa cercana al ordenador, preferiblemente en la misma.

Las fichas de los componentes familiares (5) en cada una de las ciudades marcadas en el tablero (5).

Las fichas de los jugadores (aviones coloreados) en las casillas de salida.

Podrán jugar 2 o 4 alumnos o equipos.

Se tirará el dado y el alumno o equipo que saque la puntuación más alta comienza el juego.

El juego tendrá como finalidad reunir a toda la familia en el punto de encuentro (casilla circular central).

Comienza el primer alumno o equipo lanzando el dado.

Avanzará según puntuación del dado. Existen tres opciones: puntuación positiva (1 casilla, 2 o 3, en función del número), puntuación negativa, tormenta peligrosa (en la primera tirada significa que esperará a puntuación positiva) retrocediendo una casilla, o google earth (avanzará hasta la ciudad más próxima y a través del programa google earth buscará la ciudad y el lugar indicado donde se encuentra el familiar buscado).

La tormenta peligrosa representa los inconvenientes de algunos países para que se pueda producir la reunión del núcleo familiar.

El alumno o equipo que logre reunir a más familiares en el punto de encuentro será el ganador.

A través del programa google earth localizaremos a los distintos familiares. Podremos desplazar la ficha del componente familiar de la ciudad al punto de encuentro, y apuntarnos un punto, una vez localicemos el lugar donde se encuentra en la ciudad.

Para localizar una ciudad tendremos dos opciones:

1.ª a través del buscador del programa:



Para ello activaremos la pestaña `_local search_` en la esquina superior izquierda de la pantalla y escribiremos el nombre de la ciudad. Conviene advertir que esto no funciona para todos los lugares del mundo.

Para acercarnos a la imagen clicaremos dos veces el botón izquierdo del ratón, para alejarnos clicaremos dos veces el botón derecho del ratón.

Podremos activar en el lado izquierdo de la pantalla distintas capas (layers) que nos proporcionarán diferentes datos del territorio.

El programa es muy intuitivo: a medida que nos relacionemos con él descubriremos nuevas posibilidades.

2.ª a través de nuestros conocimientos en geografía.

Los lugares donde se encuentran los componentes familiares en cada una de las ciudades son:

- Madrid: Puerta de Alcalá.
- París: Torre Eiffel.
- Fuerteventura (Islas Canarias): Playa en Puerto Gran Tarajal.
- Nueva York: Estatua de la Libertad.
- Santiago de Chile: Aeropuerto.

Una vez nos familiaricemos con el programa iremos descubriendo nuevas posibilidades, como disfrutar de vistas en tres dimensiones, recorrer rutas, etc.

Y ahora a disfrutar de la alegría que nos supondrá reunir a la familia.

¡ Buen viaje !

• Actividad segunda

Cada alumno, coordinado por el profesor, establecerá sus propias conclusiones y las pondrá en común.