

# HEI TXIKI Vital

2020 - 2021



El programa HEI Txiki nació en el curso 2017-2018 con la finalidad de acercar HEI La Escuela Abierta de la Ciudadanía al público infantil a través de diversas formaciones y actividades cuyo objetivo era la mejora de las habilidades necesarias para el ejercicio de la participación ciudadana. Ante la buena acogida de la propuesta a partir del curso 2018-2019 se realizó una colaboración de Fundación Vital para hacer extensiva esta propuesta a más niños y niñas y el programa pasó a llamarse HEI Txiki Vital. Esta colaboración se mantiene en el tiempo y tiene vocación de continuidad a la luz de los buenos resultados obtenidos.

Durante el curso 2020-2021 estas han sido las actividades ofrecidas dentro del programa HEI Txiki Vital:

1. Gestión positiva del conflicto
2. Igualdad de trato y no discriminación a través de los videojuegos
3. Cita con
4. También es tu barrio
5. Visitas familiares al Ayuntamiento
6. Visitas familiares al parque de la Florida

Tenemos que señalar que este año, debido a la crisis sanitaria derivada del COVID19, la programación ha tenido que cumplir las normas higiénico-sanitarias y de aforos vigentes en el periodo en el que cada una de las actividades se ha desarrollado.

## GESTIÓN POSITIVA DEL CONFLICTO

### Objetivos generales:

- Aumentar la conciencia de los problemas reales que viven los jóvenes en su cotidiano en el aula y buscar formas de apoyar estos procesos.
- Hablar sobre el conflicto y sobre los conflictos que tiene el alumnado en el aula.
- Conocer la dinámica del conflicto y aumentar la conciencia de lo roles y los abusos de poder.
- Generar un clima de confianza y juego.
- Empoderar a las alumnas y alumnos.
- Ampliar las habilidades sociales y colectivas del alumnado.

### Objetivos concretos para los talleres:

- Identificar los temas que más presentes están en cada grupo. Bulling, coeducación, exclusión/inclusión, habilidades de comunicación, roles en el aula, resolución de conflictos...
- Aumentar el conocimiento sobre la dinámica del conflicto.
- Hablar de sus propios conflictos y de la vivencia que tienen sobre ellos.
- Crear reflexiones colectivas sobre los conflictos en la escuela.
- De forma transversal, trabajaremos los diálogos generativos, colectivizar procesos, crear un clima participativo, pensar juntas, llegar a acuerdos

### Metodología:

- Dinámicas y juegos de cohesión.
- Teatro imagen y teatro foro.

- Técnicas de trabajo de procesos. Foros orientados al proceso y técnicas de amplificación.
- Herramientas y dinámicas de Facilitación de procesos grupales.

El proceso ha estado estructurado en varios momentos diferentes, cada uno de ellos con dinámicas, objetivos y contenidos complementarios, alternando momentos de juego y dinámicas con momentos de puesta en común, compartir y clarificar conceptos. Estos son las dinámicas que se han utilizado en el desarrollo de los talleres.

### 1. Ejercicios en círculo

Con el fin de establecer el marco de trabajo, partiendo del juego, el respeto y la escucha, comenzamos siempre en círculo, momento que aprovechamos para conocer al grupo, identificar roles y testar la atmósfera grupal. Introducimos conceptos como el cuidado de una misma y de las demás, la importancia de que todas las personas se sientan vistas y oídas, el celebrar los errores como parte del proceso de aprendizaje, y la capacidad que tiene el grupo de acoger su propia diversidad y ponerla en valor.

**La ola.** Un gesto y un sonido pasa de una persona a otra a lo largo del círculo. En un segundo momento cuando la dinamizadora dice "cambio" debe cambiar el sonido, el gesto y la dirección. En un tercer momento es el grupo entero el que gestiona el juego pudiendo cualquier persona decir cambio en cualquier momento.

**Las pistoleras.** Juego con nombres. Una persona en el centro dispara un nombre y la persona nombrada debe agacharse, teniendo las dos personas a sus lados un duelo en el que cada una debe decir el nombre de la otra antes. La persona más lenta va al centro. En un segundo momento, la persona del centro puede lanzar cualquier concepto para

despistar, y la persona señalada y las dos de sus lados deben formar una imagen que corresponda con el concepto, enlazando así el juego con el Teatro Imagen.

**Bautismo minero.** Ronda de nombres teatralizada, en la que cada una dice su nombre de un modo especial (con movimiento, coreografía, gesto). Lo importante es la atención, la escucha y el reconocimiento, de forma que después todo el grupo repite lo que ha hecho cada una.

**Samurais.** Juego energizante, de cohesión y concentración con infinitas versiones. Pasando gestos en círculo.

**Círculo del sí.** Juego de escucha y concentración. En silencio todo el grupo se mira, y cuando alguien encuentra una mirada cómplice, sin decir nada se cambian de sitio. Sirve también para identificar las relaciones dentro del grupo.

**Calentamientos con nombre y pelotas.** Infinitas versiones también de cómo pasar una, dos o tres pelotas con nombres.

## 2. Calentamiento y desmecanización

En un segundo momento el grupo se mueve por el espacio con el objetivo de seguir jugando, desmecanizar (es decir, ampliar el espectro de respuestas posibles saliendo de los automatismos) conectar con el propio cuerpo (y sus emociones) y con el resto del grupo. Caminadas por el espacio: en este apartado entran distintos juegos caminando con ritmos, velocidades, partes del cuerpo, emociones,... con o sin música, ocupando el espacio de diferentes maneras. Aprovechamos también para practicar como grupo el parar y andar a la vez a la voz de ¡stop! Y aumentar la escucha.

**Contrarios:** Junto con el anterior, consiste en hacer lo contrario a lo que la dinamizadora indica.



Pej: "Cuando diga stop es andar y cuando diga andar es stop" o "cuando diga suelo es saltar y cuando diga saltar es suelo".  
Coordinación, escucha y desmecanización.

**Grupos e imágenes.** La persona dinamizadora dice un número y una parte del cuerpo, y se tienen que juntar, ej: "siete pies izquierdos". Una variante de este ha sido que en ciertos momentos cada grupo tenía que hacer una imagen en 10 segundos (ej: imagen de tiranosaurio entre 3, imagen de un coche de carreras entre 5, ...) y después jugábamos con las imágenes colectivas. Por ejemplo una carrera de coches en la que el objetivo no es llegar primero sino llegar juntas.

### 3. Teatro Imagen

Tras una puesta en común utilizamos técnicas de Teatro Imagen, dentro del repertorio de ejercicios y dinámicas del Teatro de las Oprimidas de Augusto Boal, con el objetivo de crear y reflexionar colectivamente en torno a conceptos o realidades. Hay miles de maneras de dinamizar esto, los conceptos básicos son la polisemia de las imágenes (lo que nos permite proyectar nuestro imaginario en ellas y dialogar sin que nadie tenga razón); la creación colectiva a partir de la escucha y la intuición; y la relación dialógica entre lo representado y el público dinamizada por medio de la mayéutica. Algunos ejemplos de imágenes construidas en estas sesiones: Imagen de Vitoria-Gasteiz, Imagen de escuela, imagen de este centro, imagen de colaboración,... transitando desde imágenes de lo real percibido, discutiéndolas y generando imágenes de ideales.

Centro educativo	Nivel/ grupo	Total	Niñas	Niños	Idioma
CPEIPS Ntra. Sra. De Las Mercedes HLBHIP	5° A	26	13	13	Euskera
	5°B	27	14	13	Euskera
CEIP Toki Eder Ikastola HLHI	5°A	25	10	15	Euskera
	5°B	25	11	14	Euskera
	5°C	25	13	12	Euskera
CPEIPS Inmaculada Concepción HLBHIP	5°	23	8	15	Euskera
IPI Ikasbidea Ikastola IPI	5°A	27	13	14	Euskera
	5°B	27	13	14	Euskera
	5°C	26	13	13	Euskera
CEIP P. Ignacio Barrutia Ikastola HLHI	5°A	22	10	12	Euskera
	5°B	24	12	12	Euskera
CEIP Judizmendi-Canciller Ayala HLHI	5°A	15	7	8	Castellano
	5°B	16	8	8	Castellano
CPEIPS Calasanz HLBHIP (Escolapios)	6°A	7	0	7	Castellano





## TRATO IGUALITARIO Y NO DISCRIMINATORIO A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS

El taller “Igualdad de trato y No Discriminación a través del Videojuego” busca complementar la formación en competencias de convivencia y comportamiento acorde a los principios éticos que emanan de los derechos humanos y las normas sociales que se derivan de las convenciones sociales básicas para la convivencia. Como parte de los objetivos educativos en competencias básicas transversales presentes en el currículo educativo, la formación se centra en el fomento de una sociedad intercultural que normalice las relaciones entre personas procedentes de entornos culturales diferentes, a través del reconocimiento de los derechos y deberes propios tanto en nosotros mismos como en los demás.

La particularidad de esta formación radica en el uso de videojuegos como elemento vehicular de la misma. Mediante estas obras digitales, los estudiantes enfrentan en un ambiente simulado, situaciones y decisiones similares a las que enfrentan todos los días las miles de personas que se ven obligadas a abandonar su hogar por distintos motivos ajenos a sí mismos.

También se pretende fomentar hábitos de estudio y de trabajo autónomo que permitan el desarrollo de estrategias de aprendizaje y pensamiento riguroso, movilizando y transfiriendo lo aprendido a otros contextos y situaciones.

Los talleres fueron realizados para alumnos y alumnas de distintos niveles educativos. Estudiantes de tercero y cuarto de secundaria de los centros San Prudencio y Lakua, estudiantes de segundo de bachillerato en el centro Egibide Nieves Cano y estudiantes de Formación Profesional en el centro Eraiken.

De nuevo, la formación se centró en tratar de acercar la realidad que las personas migrantes y solicitantes de protección internacional (personas a la espera recibir el estatuto de refugiado) viven en

nuestro entorno, las causas de su desplazamiento y la forma en qué analizamos estos fenómenos. Una vez más se realizaron dos sesiones por grupo de estudiantes y se utilizaron los juegos "Papers Please", de Lucas Pope (2013), y "This War of Mine" para la formación.





**Meme:**

- Unidad mínima de información cultural
- Origen en término griego mimeme (algo que imita a algo)
- Abarcan desde las lenguas hasta una melodía pegadiza
- Puede darse en múltiples soportes
- Es una copia de información entre individuos
- Cada copia supone una generación
- Desarrollo del concepto:
  - Dan Dennet
  - Susan Blackmore

82



Centro educativo	Nivel / grupo	Número alumnos /as	Niñas	Niños	Idioma de la actividad
CPEIPS Pedagógica San Prudencio	3º ESO A	28	13	15	Castellano
	3º ESO B	29	15	14	Castellano
	3º ESO C	28	13	15	Castellano
CPES Egibide (NIEVES Cano)BHIP	2º Bachiller	17	7	10	Castellano
IES Lakua BHI	4º ESO A	25	15	10	Castellano
	4º ESO B	21	8	13	Castellano
	4º ESO C	26	16	10	Castellano
	4º ESO D	24	8	16	Castellano
	4º ESO E	23	18	5	Castellano
	4º ESO F	23	12	11	Castellano
Eraiken CIFP Construcción LHII	1A/2 Instalación y amueblamiento	21	4	17	Castellano



## CITA CON...

Con esta actividad hemos dado la posibilidad a los centros educativos de solicitar un encuentro con personal técnico municipal para conocer las diferentes áreas del Ayuntamiento.

Durante el curso 20-21 se han realizado 5 solicitudes desde centros educativos, sobre temas diversos y todas han sido atendidas.

Centro educativo	Nivel	Temática seleccionada	Número alumnos/as	Idioma
IPI SANSOMENDI	4º EPO	El Ayuntamiento	22	Euskera/ castellano
Egibide-Arriaga	ATT	Participación Ciudadana y Juventud	15	Castellano
IES Francisco deVitoria	ESO	Participación Ciudadana	6	Castellano
Paula Montal Ikastetxea	2º ESO	Políticas sociales (ayudas)	21	Castellano
NCLerning Investigation Center (NCLIC)	2º EPO	Turismo	21	Castellano





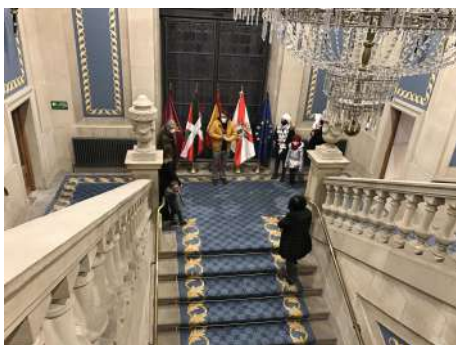
## VISITA FAMILIAR AL AYUNTAMIENTO

Visita didáctica a la Casa Consistorial, dirigida a conocer el Ayuntamiento: su organización municipal ( Alcalde, Pleno, Junta de Gobierno Local, Grupos políticos, ...) y administrativa (Departamentos, Servicios y Unidades, Organismos Autónomos...) así como los mecanismos y cauces de participación ciudadana y su incidencia en las decisiones municipales. Esta visita familiar es una actividad intergeneracional, ya que por sus peculiaridades es habitual que se apunten familias completas desde abuelos/as, padres/madres e hijos/as. El contenido y la metodología está pensada para que pueda seguir de manera amena por todas las personas participantes, utilizando en todo momento un lenguaje muy coloquial y centrando parte del contenido en aquellos dirigidos a los más txikis (elkargune de infancia, programa Mejorando Vitoria-Gasteiz Hobetuz, etc.)

Entre los objetivos de esta actividad están: formar a la ciudadanía en cuestiones relacionadas con el municipio, su organización, funcionamiento y competencias de los órganos de decisión del ayuntamiento, conocer los programas y órganos de participación ciudadana y su incidencia en las decisiones municipales y promover la participación activa de la ciudadanía en la construcción del municipio.

Durante el curso 20-21 hemos tenido que adaptar las visitas a las medidas COVID19 vigentes en cada momento, por lo que hemos aumentado el número de visitas, reduciendo su duración y su aforo. Se realizaron 4 visitas de media hora de duración cada una.

Edad	Fecha	Idioma	Número total	Niñas/ mujeres	Niños / hombres
De niños/as a abuelos/as	29 de diciembre de 2020	2 visitas en euskera y 2 en castellano	40	20	20



## VISITAS FAMILIARES AL PARQUE DE LA FLORIDA

Con motivo del 200 aniversario del Parque de la Florida desde HEI Txiki Vital, en coordinación con CEA y Turismo del Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz, programamos unas visitas familiares al parque de la Florida en las que hicimos un acercamiento histórico al mismo y también desde su vertiente como parque botánico. Estas visitas estaban programadas para los meses de mayo y de octubre, pero ante la crisis sanitaria derivada del COVID 19, las visitas de mayo han sido pospuestas al mes de julio. Las visitas han sido desarrolladas por la empresa guías Ainharbe y se ofrecen en euskera y castellano. Presentamos, a continuación las visitas, que se realizaron en octubre.

Día	Hora	Idioma	Tipo de visita	Número de participantes
17 de octubre	17:00	euskera	familiar	9
17 de octubre	18:00	castellano	familiar	9
18 de octubre	11:30	euskera	familiar	9
18 de octubre	12:30	castellano	familiar	9
21 de octubre	16:30	euskera	familiar	9
21 de octubre	17:30	castellano	familiar	9
24 de octubre	17:00	euskera	familiar	9
24 de octubre	18:00	castellano	familiar	9
25 de octubre	11:30	castellano	familiar	9
25 de octubre	12:30	euskera	familiar	9
<b>Total</b>				<b>90</b>





## Comunicación:

El programa de **HEI TXiki Vital** se ha difundido a través de los canales habituales de HEI :

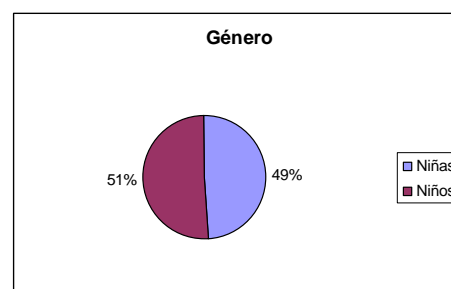
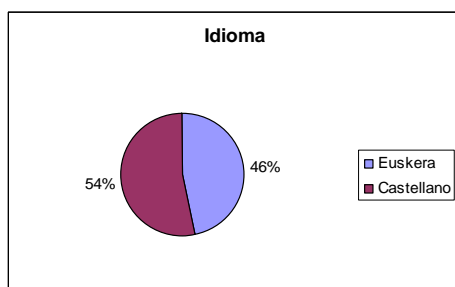
- Página Web Municipal.
- Mailchimp (email a los y las alumnas de HEI)
- Redes sociales del Servicio de Participación Ciudadana y del Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz (Twitter: VG\_Participa y @vitoriagasteiz con el hastag #HEIeskola)
- Folleto y web del programa de Ciudades Educadoras.
- Programa "Participando" de Radio Vitoria.
- Cartelería en centros cívicos y otras instalaciones municipales.
- Pantallas en calle, centros cívicos y autobuses.
- PWA
- Noticias en prensa escrita





**DATOS ESTADÍSTICOS**

ACTIVIDAD	Nº SESIONES	EUSKERA	CASTELLANO	PARTICIPANTES	NIÑOS	NIÑAS
<b>Gestión positiva del conflicto</b>	14	11	3	315	160	155
<b>Igualdad de trato y no discriminación a través de los videojuegos</b>	8	0	8	265	136	129
<b>Cita con...</b>	5	1	4	85	46	39
<b>Visitas familiares al parque de la Florida</b>	10	5	5	90	53	37
<b>Visitas familiares al Ayuntamiento</b>	4	2	2	40	20	20
<b>TOTAL</b>	<b>41</b>	<b>19</b>	<b>22</b>	<b>795</b>	<b>415</b>	<b>380</b>



## MEMORIA ECONÓMICA

Concepto	Coste
Taller "El potencial del conflicto"	5.962,00 €
Taller "Igualdad de trato y no discriminación a través de los videojuegos"	2.250,60 €
Cita con	125,00€
Visitas familiares al Ayuntamiento	400,00€
Visitas familiares al parque de la Florida	1.075,00 €
Merchandising: mochilas y bolígrafos	1.006,72€
Comunicación (diseño gráfico, pegatinas, cartelería, difusión etc.)	1.500.00 €
Erronka Garbia	2.468,35 €
Gestión del programa	2.400€
<b>TOTAL</b>	<b>17.187,67 €</b>