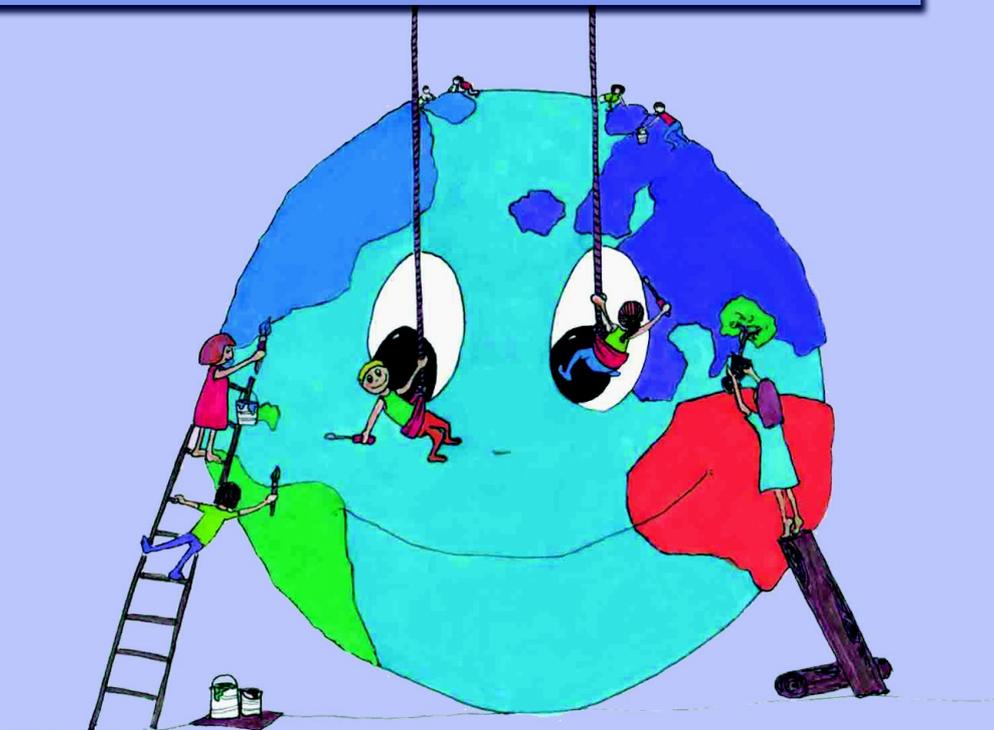


HERRAMIENTAS
de Educación para la Cooperación



dinámicas
para mudar el mundo



Taller de Educación en Valores Alternativos

Herramientas de Educación para la Cooperación

dinámicas para mudar el mundo

Depósito legal: BA-0128-08
Edita: Colectivo CALA
Taller de Educación en Valores Alternativos

Primera edición financiada por: Consejería de Educación
Revisión actualizada en pdf 2015 financiada por AEXCID.
Junta de Extremadura

Puede reproducirse parcialmente, sin alteraciones y sin
fines comerciales, siempre que se cite su procedencia.
Las ilustraciones son originales de Leticia Sanjuán

www.nodo50.org/cala cala@nodo50.org
Creative Commons





1. INTRODUCCIÓN

- ¿Qué es el CALA? 
- ¿Qué modelo de educación para el desarrollo trabajamos? 
- Desde nuestra perspectiva ¿cómo está el patio mundial? 
- Respuestas alternativas de resistencia y de creación 

2. ¿POR QUÉ ESCRIBIMOS ESTE LIBRO?

3. METODOLOGÍA

- Enfoque socioafectivo 
- ¿Qué entendemos por facilitar/dinamizar? 
- Itinerarios en los que enmarcamos las dinámicas 
- Aprender desde, en y para la implicación 
- Orientaciones prácticas para el uso correcto de las técnicas 

4. DINÁMICAS

- Para sentir
 - Los Molinillos
 - Los Copuntos
 - El Barco
 - Las Aldeas
 - De Dónde Viene
 - Objetivo Puente
 - La Comunidad de la Iragua
- Para Pensar
 - Museo
 - Analistas
 - Manta con Tente
 - Cómo medimos el Bienestar





El CALA (Colectivo Alternativo de Aprendizajes) lo formamos un grupo de personas dedicadas a la Educación en Valores Alternativos. Nacimos en el año 2.000 y decidimos unirnos para trabajar de forma permanente con colectivos y asociaciones, formadores/as de todo tipo, jóvenes y con nosotros/as mismos/as, buscando la transformación social y personal mediante el apoyo formativo al aprendizaje de otra forma de funcionar en grupo -igualitaria, participativa, no discriminatoria, etc-, de otro modo de abordar y regular los conflictos y de otro tipo de valores.

Estos valores y actitudes alternativos los clasificamos en: generales -la autonomía, la cooperación, la implicación y la disposición al cambio- y específicos -relacionados con la educación intercultural, la noviolencia, la educación emocional, la igualdad de género, la educación medioambiental, la educación para el desarrollo, entre otros.-

En la actualidad nuestro Colectivo se articula entorno a una serie de Espacios de Participación, (actualmente 4 diferentes) donde las personas, dependiendo de sus intereses y su nivel de implicación, libremente elegida, pueden integrarse y participar. Estos Espacios de Participación están interconectados y en cada uno de ellos se trabajan diferentes aspectos de la vida y la acción del colectivo, siendo todos ellos permeables y compatibles en el tiempo y el espacio, de forma que las personas del colectivo pueden participar en uno, en varios o en todos ellos, según su momento personal y su decisión autónoma.

Somos una asociación independiente y sin ánimo de lucro. Constituimos el Colectivo personas de diferentes edades, formas y maneras, algunas desde sus inicios, otras que, afortunadamente, se han ido incorporando en diferentes momentos. También conforman el CALA nuestros debates, cariño, ilusiones, dudas, pasión, energías, errores y aciertos...

Durante todo este tiempo hemos compartido muchos momentos y proyectos con los sectores que se consideran los tres pilares de la educación, educadores/as, madres y padres y alumnado, dentro de estructuras organizadas (ampas, cprs, institutos) y fuera de ellas. De esta forma también trabajamos con jóvenes en su tiempo libre, con asociaciones de mujeres, con colectivos de profesores, etc. Este trabajo más conectado a la educación formal se compatibiliza con el que desarrollamos con otros colectivos y organizaciones, tanto dentro de Extremadura como fuera de ella.

Gracias a todas estas andanzas hemos ido aprendiendo aspectos relacionados con la teoría y con la práctica, con los contenidos y con la metodología. Gracias a todo este trabajo seguimos comprometidas a seguir apoyando una educación en valores alternativos, que contribuya a la transformación social, a un cambio profundo de estructuras que fomente otro mundo, en el que creemos firmemente, no como lema, sino como praxis diaria.

Creemos y esperamos que nuestra experiencia pueda servir a otras personas, grupos y colectivos. Por esta razón, desde hace algunos años, hemos abierto otro camino en nuestro andar: la elaboración de materiales didácticos. Actualmente tenemos publicados, dos cuentos didácticos: "La isla de los polos de Limón" y "¿Quién dijo raro?", y otros 3 libros más "¿Cómo aprendemos a ser mujeres? Una propuesta para una des-educación alternativa", "Interculturalidad y Conflictos" y el libro que tienes en tus manos "Dinámicas para mudar el mundo" que ya ha cumplido 7 añitos y que hemos revisado para que pueda seguir siendo "un cuadernillo con las esquinas dobladas por el uso".





INTRODUCCIÓN:

¿QUÉ MODELO DE EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO TRABAJAMOS?

La educación transformadora, nuestro modelo de educación para el desarrollo.

*“Si vinieron aquí para ayudarme,
están perdiendo su tiempo,
pero si han venido porque su liberación
está íntimamente relacionada con la mía,
entonces, trabajemos juntos.”*

(Respuesta de un aborigen citada por De Angelis)

Nuestro modelo de educación para el desarrollo tiene, al menos, dos aspectos complementarios de idéntica importancia:

- El aspecto de fondo, los contenidos, los valores y presupuestos desde los que abordamos la educación para el desarrollo, cuáles serían los aprendizajes transformadores que tratamos de apoyar y facilitar.
- El aspecto de forma, lo metodológico -fundamental, desde nuestro punto de vista-, a lo que dedicaremos específicamente uno de los apartados siguientes.

Este primer aspecto es el que vamos a abordar en este apartado, dejando para el siguiente el metodológico.

PLANTEAMIENTOS PREVIOS

Previamente, queremos definirnos en **algunas cuestiones generales** que afectan e impregnan nuestra concepción transformadora de la EpD:

1) ¿Qué entendemos por Sur?

La contrarreforma neoliberal -cómo mantener e incrementar beneficios y privilegios para la minoría cuando vienen las vacas flacas- ha supuesto una profunda expansión y diversificación del Sur. La distinción hasta ahora habitual entre países ricos y países pobres no sólo induce a confusión, porque no desvela la conexión entre la riqueza de unos y la pobreza de otros, sino que es claramente insuficiente porque mete en un mismo saco a toda la población de un estado. En cada estado hay una enorme complejidad de grupos y subgrupos, cada uno de los cuáles tiene no sólo una situación de partida bien diferente, sino que se ve afectado por la crisis/contrarreforma de un modo distinto.

Si entendemos, como es nuestro caso, Sur como el conjunto de los grupos dominados y discriminados -y de las personas que pertenecen a ellos- entenderemos perfectamente que pueda hablarse de un Norte del Sur -minorías privilegiadas del Sur, insertas en el sistema global como piezas necesarias e incluso influyentes, que gozan con frecuencia de una riqueza escandalosa en un contexto de miseria- y del Sur del Norte -grupos crecientemente discriminados e incluso excluidos de los países ricos, que se acercan, o están ya, en situaciones de auténtica miseria-.



2) ¿Multiculturalismo o Interculturalismo?

Partiendo de la existencia de diferentes concepciones, sobre todo de “multiculturalismo”, creemos que el primero insiste en la posibilidad de la coexistencia, desde el respeto, de diferentes culturas en un mismo territorio, siendo sin embargo esta coexistencia compatible con la discriminación en todos los ámbitos de alguna(s) de ellas. Representa una reacción positiva frente a la integración forzada de las minorías, pero nos parece un planteamiento insuficiente que perpetúa la injusticia.

El interculturalismo, tal como lo entendemos, se refiere no sólo a la coexistencia cultural “pacífica” sino a la posibilidad de interacciones en un plano de igualdad y, por tanto, de acciones conjuntas transformadoras. Es el interculturalismo el que incluye la posibilidad del apoyo mutuo, también en la confrontación con la discriminación, y del mestizaje.

3) ¿Aprender del Sur?

El Sur, todo el Sur, todos los grupos discriminados y dominados del sistema-mundo, son en alguna medida sujetos conscientes, capaces de producir (o mantener) prácticas alternativas al sistema más igualitarias y horizontales y más acordes con la naturaleza. Esto es así muy específicamente, en la situación actual, con el Sur del Sur, con sus movimientos sociales y sus movimientos indígenas.

En muchos sentidos sus prácticas y sus reflexiones constituyen hoy una referencia de transformación. Sería un contrasentido que, entendiendo el apoyo como mutuo, como una interacción recíproca en igualdad, no aprovecháramos de algún modo sus profundas y novedosas (aunque estén ancladas en prácticas ancestrales) “lecciones”, desde la apertura y desde la humildad, y nos empeñáramos en apropiarnos, como miembros del Norte, de un “magisterio” que nadie nos ha otorgado y que nunca hemos merecido.

Parecidas reflexiones podrían hacerse con respecto al Sur del Norte. En todo caso sería muy deseable cambiar de actitudes con respecto a los grupos de abajo y abandonar todos los resabios vanguardistas y de liderazgo con respecto a ellos.

4) Perspectiva de género

Tanto en el Norte como en el Sur, a partir de las reflexiones y las prácticas de los colectivos feministas se ha consolidado un movimiento esencial para la transformación. Desde la discriminación, desde los propios roles discriminados y subordinados que el sistema capitalista heteropatriarcal les asignó, las mujeres han conservado/creado modos, actitudes, prácticas... que, de alguna manera, señalan el camino de la transformación y la prefiguran: el sentido de lo colectivo, el cuidado del grupo, la atención a las personas, la ausencia de ambiciones de lucimiento y de poder, el espíritu colaborativo, la valoración y el desempeño de las necesarias tareas invisibles, etc. No queremos decir que todo esto esté presente en todas, pero sí que constituye el fondo auténtico del movimiento.

Si el sistema heteropatriarcal perpetúa la discriminación y la dominación, porque nos troquela en ellas desde nuestro nacimiento, sólo desmontando aquél se puede transformar el sistema capitalista al que sirve de base no para convertirlo en otro sistema de discriminación/dominación sino para ir creando otro realmente alternativo. Mientras el sistema patriarcal no se desmonte un sistema de discriminación/dominación sustituirá a otro.

En la educación transformadora para el desarrollo la perspectiva de género no puede ser un adorno, sino una raíz esencial.



5) Perspectiva rural

El Sur está constituido por todos los grupos discriminados de la tierra y por las personas que los componen. El Sur está constituido por las personas pobres del mundo, las excluidas, las desheredadas. El Sur está constituido por las mujeres del mundo, por la mitad de las personas a las que el sistema discrimina y subordina. Y el Sur está constituido por el inmenso mundo rural. Y en estos tres Sures -que, con el resto de colectivos discriminados y dominados, constituye un único Sur- están las realidades, las posibilidades y las esperanzas de transformación de este sistema que rechazamos.

Es en el mundo rural:

- donde se encuentran las bases para otra vida, más acorde con la naturaleza e integrada en ella,
- las bases del “bien vivir”, de la satisfacción de las necesidades materiales sin excesos y sin despilfarro,
- donde están las posibilidades de otro tipo de relaciones comunitarias basadas en la proximidad, en el conocimiento mutuo, en el apoyo, en una economía colaborativa,
- donde hay más posibilidades de participación directa en los asuntos colectivos...
- donde hay aún, por poco tiempo, en muchos aspectos, una acumulación de saberes, una cultura, más adecuados a esa otra vida que necesitamos.

UN BREVE PASEO POR LO QUE NO QUEREMOS PARA ENTENDER LO QUE QUEREMOS

No todo lo que se presenta como cooperación al desarrollo, lo es. Es más, en muchos casos podría hablarse mejor de cooperación al subdesarrollo, a la dependencia y a la subordinación. Al mostrar críticamente algunas actitudes presentes en las actuales concepciones y prácticas de la cooperación intentamos facilitar el conflicto con ideas, sentimientos, valores y actitudes que son difundidas por los medios, que están detrás de determinadas prácticas y que, en nuestro criterio, se alejan considerablemente del modo como entendemos nosotras la cooperación al desarrollo.

Al mismo tiempo, precisamente al analizar estas actitudes, intentamos facilitar los elementos para la transformación autónoma de las mismas, para la construcción personal y colectiva de otras respuestas cognitivas, afectivas... De ninguna manera queremos una educación para el desarrollo basada en lo negativo, en la crítica a lo existente, aunque consideremos este paso como necesario. Nuestro propósito es mostrar las potencialidades de la cooperación -integralmente considerada-, cómo la cooperación es el modo humano de abordar problemas y conflictos, cómo nos hacemos a nosotros mismos, a nosotras mismas, cooperando igualitaria y horizontalmente, cómo en la cooperación desarrollamos nuestras capacidades de expresión emocional, de análisis, de toma de decisiones, de diseño de proyectos, de acción, de valoración...

Éstas son, entre otras, las ideas y actitudes que, en nuestro criterio, se alejan de la cooperación y la educación para el desarrollo¹:

- **Actitudes paternalistas y etnocéntricas.** El paternalismo parte del falso y sobreentendido supuesto de que las personas y grupos de los países del Sur son incapaces de resolver sus problemas por su propia manera de ser o de pensar, que no son, por tanto, en la práctica, no en la teoría, en la realidad, no en los papeles, las personas y colectivos de allá los sujetos protagonistas de la cooperación sino los cooperantes y las ONGs, que las decisiones tienen que ser tomadas por éstas, porque ellas no serían capaces o se equivocarían...

1 En aras de la brevedad hemos agrupado cosas que podrían y, tal vez, deberían tratarse por separado.



◦ Se trata, en definitiva, de concebirlos y tratarlos como “irresponsables”, como “menores incapaces”. Lo más grave de estos planteamientos es que tienden a ser “profecías autocumplidas”. Si tratas a las personas como “dependientes” facilitas que pueden terminar por adaptarse al papel que se les ha atribuido.

No se trata, en nuestra opinión, de “salvar/sustituir” desde unos “buenos sentimientos compasivos” (compasión vertical), que esconden una mirada de arriba abajo, sino de apoyar desde el respeto a personas tan capaces como nosotras, con todos sus buenos y malos funcionamientos, no muy diferentes de los nuestros y en buena parte fruto de nuestra propia actuación o complicidad.

Una variante de esta actitud es el etnocentrismo; es decir, la identificación de lo correcto, de lo eficaz, de lo justo, con aquellas cosas que sólo son rutinas culturales. El modo occidental, europeo o español de hacer las cosas no es necesariamente el mejor, ni mucho menos. Más bien todo lo contrario.

◦ **Actitudes acrílicas y cómplices.** Se trata de una cooperación o una educación para el desarrollo que trata de prescindir de las causas profundas de la situación de subdesarrollo... “que no se mete en política”. En general, se englobarían aquí todas las ideas y actitudes que prescinden del papel del mundo rico, de su consumismo y, sobre todo, de la acción de sus empresas transnacionales y sus estados en el subdesarrollo del Sur y en sus consecuencias: hambre, miseria, explotación... por supuesto, pero, también, desestructuración social, desánimo, impotencia, corrupción...

Para nuestra propuesta educativa es de suma importancia el concepto de complicidad –activa o pasiva-. Asumir y difundir ideas y prácticas que apuntalan y reproducen la situación, consumir (en general, de comercio injusto) sin medida, sin preocupación... permanecer silenciosos o indiferentes... transmitir desánimo e impotencia... son la forma habitual de colaboración con la injusticia para la mayoría de las personas, que no tienen un protagonismo directo en su creación y reproducción, pero sin las que este no podría mantenerse. Si tuviéramos que reducir a su mínima expresión nuestra concepción de la educación para el desarrollo diríamos que pretendemos **apoyar la nocomplicidad de la gente**. Ni con el sistema, ni con los elementos ideológicos y afectivos que le dan sostén.

◦ Actitudes “turísticas” y “mercantilistas”. Nos referimos a la idea de aprovechar la cooperación para hacer turismo o de ver en la cooperación un modo de vida. No negamos que pueda haber curiosidad, deseo de viajar a estas realidades tan diferentes... pero no como motivación principal, ni en ausencia de motivaciones más profundas y valiosas: la empatía (la compasión horizontal), la voluntad de apoyar, de no ser cómplice de la injusticia, ni siquiera pasiv@... Tampoco negamos la necesidad de que una dedicación exclusiva y prolongada a cooperar sea retribuida con dignidad y austeridad... A veces hemos visto exhibiciones de “poderío económico” y de formas de vida “chocantes” con el entorno de allá...

◦ Actitudes exclusivamente asistencialistas. Cooperar no es poner parches, no es dejar que el incendio se genere y se propague y luego acudir con una manguera. Hacen mucho daño a la cooperación las llamadas a la lástima y a la ayuda puntual basadas en el montaje publicitario. En nuestra concepción, cooperar es, por un lado, intentar, honesta y modestamente, no ser cómplices del sistema que genera el subdesarrollo, que depreda y bloquea... y, por otra, actuar aquí y allá, honesta y modestamente, para apoyar otra forma de vida que permita el desarrollo personal y colectivo... aquí y allá.

◦ Actitudes que identifican la cooperación con el viaje al Sur. La cooperación básica, la que está al alcance de todas las personas, no se hace allí, sino aquí. El subdesarrollo es fundamentalmente el resultado de la acción de los países ricos y es aquí, en los países del norte, y por su población concienciada, como pueden combatirse las raíces de esta situación.



Eso no significa rechazar el apoyo que personas del norte puedan prestar en el sur... pero no como la única ni la principal manera de cooperar, ni desde actitudes cómplices...

Todas estas actitudes que aquí se centran en la llamada "cooperación al desarrollo" en las relaciones Norte-Sur pueden aplicarse, haciendo las modificaciones pertinentes a la cooperación general entre personas y entre grupos, en lo cotidiano y en lo excepcional, en lo pequeño y en lo grande.

Queremos comprometernos con una cooperación que se base en la igualdad de las partes, en la toma de decisiones no discriminatoria y participativa, que promueva la autonomía, la autogestión, el empoderamiento, la reciprocidad, la ayuda mutua... basada en un cambio de modelo en el norte y en la exploración autónoma y colectiva de nuevos modelos para el sur, más auténticos, más respetuosos y sostenibles...

Ante este panorama valoramos la necesidad de un trabajo formativo y organizativo que apoye las opciones que antes hemos comentado y que parta de la educación en valores, no desde el enfoque conservador, ni desde la orientación liberal sino de un enfoque de la cooperación, la solidaridad y el interculturalismo basado en profundidad en la educación para la paz, como opción teórica y práctica, desde una intervención positiva que vaya dirigida al empoderamiento.





¿Cómo influye, desde nuestra óptica, la globalización neoliberal en la cooperación y en la educación transformadora para el desarrollo?

Como, entre otras cosas, intentamos responder combativamente, desde la educación en valores alternativos, al proceso de globalización neoliberal, necesitamos analizarlo, aunque sea rápidamente.

Entre sus características más significativas se encuentran:

- hay una rapidísima circulación de noticias, imágenes, opiniones;
- la contestación al pensamiento único se ha hecho visible;
- los capitales, sobre todo, las mercancías y los servicios circulan cada vez más libremente entre países; las personas, castigadas por la miseria y por las guerras, encuentran cada vez más límites para circular: el norte rico se está amurallando;
- crece la desigualdad, no sólo en el Sur, donde ya era terrible, sino también en el norte, donde asistimos a la consolidación de una sociedad dual, por lo menos;
- la situación de las mayorías en el Norte empeora: el incremento del paro, el empeoramiento general de las condiciones laborales y salariales se une a la privatización de servicios públicos, parte sustancial de la “nueva tarta”, a la vez que una reducción de los impuestos directos y progresivos² y el consiguiente final de las políticas públicas de bienestar;
- el endeudamiento de los gobiernos, que cargan con el grueso del endeudamiento de los bancos y las grandes empresas, crea las condiciones para la imposición de políticas de austeridad injustas e inhumanas;
- se incrementan las agresiones medioambientales y el deterioro alimentario;
- aumenta el gasto militar, las guerras del Sur, provocadas y financiadas por el Norte, y el peligro de una extensión del belicismo... y el fascismo de viejo y de nuevo tipo;
- ... y un largo etcétera.

La actual globalización neoliberal es el resultado de una reacción de los grupos privilegiados. Quieren ganar más. Para ello atacan las políticas sociales que en el Norte mejoraron la salud, la educación, la vejez... de las mayorías. Y para ello, sobre todo, incrementan el saqueo del Sur. Como ya no se ven en peligro (la izquierda antisistema es minoritaria y débil) ya no tienen por qué aceptar limitaciones procedentes de las políticas estatales más sociales³. En su opinión son estas actuaciones de los Estados las que limitan sus ganancias y conducen a las crisis. Y hay que acabar con ellas: con las fronteras para el capital y las mercancías (no para la gente del Sur), con los servicios públicos, con las empresas públicas, con los impuestos a las ganancias, con los salarios mínimos, con las jubilaciones “prematargas”, con los derechos sindicales... Hay que privatizar, desregular, abolir aduanas... y crear las condiciones inmejorables para que en lugar de unos cuantos miles de millones de dólares, ganen el doble y el doble de rápido. Esto no puede hacerse, ir tan claramente contra los intereses de las mayorías, sin tergiversar la democracia, sin reducirla a una apariencia vacía... y, al mismo tiempo, sin una ofensiva contra los derechos humanos y una justificación de la reducción de las libertades.

² Que el que más tiene o ingresa pague no sólo más, sino en mayor proporción.

³ Resultado directo o indirecto de las reivindicaciones y luchas populares.



Todo este panorama tiene unas consecuencias en la juventud (y para la sociedad en general, claro):

- exacerbación del consumismo como signo dominante o preferente de identidad,
- incapacitación para la solidaridad operativa,
- no implicación en lo social,
- reflejos y actitudes xenófobas y etnocentristas,
- desconcierto y desorientación vitales,
- influenciabilidad negativa por los media,
- falta de referencias alternativas creíbles y cercanas...





*Mucha gente pequeña,
en lugares pequeños,
haciendo cosas pequeñas,
puede cambiar el mundo.
(Eduardo Galeano)*

Hay respuestas alternativas a esta situación en muchas partes y por mucha gente, de resistencia y de creación. Los medios de comunicación de masas transmiten una realidad mutilada y tendenciosa (incluso cuando no mienten descaradamente). La mayor parte de la gente (también, claro está, de la gente joven) cree que nadie hace nada para cambiar la situación y que no se puede hacer nada. La ocultación de “todo lo que se mueve” para hacer posible otro mundo, de las grandes y pequeñas luchas, colectivas y personales, por entender y practicar otra forma de vida, inculca la impresión de que eso no existe o de que es marginal e irrelevante.

Educar para el desarrollo es también intentar mostrar y acercar estas realidades alternativas. Tiene esto, además, un valor añadido: muchos de estos procesos y de estas luchas tienen el protagonismo del sur y poder conocerlos y valorarlos es, pensamos, un buen medio para cuestionar nuestras actitudes paternalistas o etnocéntricas. Los lugares de estos movimientos son, no sólo, pero sí de forma muy destacada algunos países del Sur.

Nos parece que lo nuevo y relevante de estas realidades resistentes y creativas es:

1. Que están en todas partes, en muy diversos colectivos y grupos, desde diversas culturas, con múltiples formas, con muy diferente entidad o tamaño... Consideramos como resistente y alternativo no sólo a los grandes colectivos organizados, ni a los grandes acontecimientos (que los media no tienen más remedio que recoger, aunque sea con sorna)... sino a la actividad desconocida y, a veces, aislada de quienes quieren practicar otro tipo de agricultura, otro tipo viviendas, de relaciones interpersonales, otras formas de familia, otras formas de comunidad, otro modo de arte, otra alimentación, otra banca, otra energía, otros seguros... No hay actividad en la que personas y grupos no estén, por una parte, insatisfechos, profundamente insatisfechos, y resistiendo de alguna forma lo existente... y, por otra, intentando con mayor o menor fuerza y continuidad, con más o menos contradicciones, crear otras respuestas.
2. Que han superado el carácter partidista. Independientemente de la participación de partidos (en general, pequeños... salvo cuando los grandes se apuntan a los grandes acontecimientos)... estos no marcan la agenda ni la dirección... Se trata de movimientos con muchos centros, movimientos en red, en los que predomina (con todas sus contradicciones) el respeto a dicha diversidad. Se ha superado la fase en la que se consideraba que la fuerza de un movimiento estaba en su dirección y pensamientos unificados. Esa superación no excluye la existencia de “vanguardias” que vuelven a propuestas “alternativas” con modos y formas poco coherentes.
3. Que son autónomos, que mantienen entre sí relaciones de horizontalidad, que no tienen una estructura jerárquica... que se configuran como una red sin centro; o mejor, con mil centros. Una estructura en red es más laxa, pero más creativa y, posiblemente, más eficaz. La influencia que pueden ejercer determinados colectivos (incluso, determinadas personas) reside más probablemente en su capacidad de propuesta y de compromiso, de referencia, que no en dominación. En definitiva, no se trata de actores/actrices obedientes, sino desobedientes.



4. Que entienden y practican la democracia de otro modo, más profundo, más directo, menos formal, menos “delegativo”, más orientado al acuerdo que no a la imposición de las mayorías... a pesar de las rutinas de organización y funcionamiento heredadas. Se trata de un proceso que, en cierto modo, no ha hecho sino comenzar y, aunque se asuman las intenciones con frecuencia faltan aún los instrumentos para convertirlas en realidades.
5. Que luchan por cambiar lo real, que son combativas, en alguna medida, que cuestionan lo existente en cualquiera de sus aspectos. Con todas las insuficiencias habidas y por haber, se trata de realidades resistentes o creativas que no pretenden prepararse para tener presencia pública o tomar el poder y cambiar, desde él, la realidad, sino que se ponen a la tarea en lo próximo y en lo inmediato. En este también hay excepciones que parecen llenar el escenario pero, en nuestra opinión, aunque desvíen, no alteran el movimiento de fondo, que es de abajo arriba, de adentro afuera, que es lento y paciente... y que va lejos. Un tiempo largo de maduración y empoderamiento que transforme a las personas y a las instituciones.
6. Que, a pesar de los altibajos, de la sucesión de momentos de fuerte impacto mediático y de otros más invisibles, de situaciones que incorporan a mucha gente insatisfecha y esperanzada y otras de trabajo más silencioso, siempre permanecen grupos estables, ligados a la faena cotidiana de barrio, de comunidad, de proyectos alternativos culturales, educativos, informativos, de resistencia a las agresiones continuas del capital... El trabajo de estos siempre está ahí, más ubicuo de lo que los medios reflejan –su interés está precisamente en invisibilizarlos- y sin él no podrían entenderse los momentos masivos ni tendrían sentido.
7. Que los olvidados, los excluidos, los “nadie” (las mujeres, los pueblos indígenas, las minorías, las clases y grupos que menos cuentan)... tienen un protagonismo y una relevancia históricamente nueva. Que no se trata de que hablen los que siempre hablan, sino los que siempre callan. Y que decidan, que expresen, que digan su palabra, que se autoafirmen... En definitiva, de intentar un movimiento global sin salvadores/as ni salvados/as, sin expert@s en los que recaiga a la postre el poder, sin nuevas dominaciones ni discriminaciones que vengan a sustituir a las antiguas.





¿POR QUÉ ESCRIBIMOS ESTE LIBRO?

Esta es la pregunta que nos hicimos cuando, entre los años 2007 y 2008, escribimos una primera versión del libro que se tituló “8 dinámicas para mudar el mundo”. Han pasado años ya de ello, pero las razones que nos impulsaron a recoger por escrito estas dinámicas siguen vigentes:

Queríamos, en primer lugar, dejar constancia de un intenso trabajo creativo que nos llevó muchas horas de reuniones y cavilaciones. Durante todo este esfuerzo siempre había una idea presente: hacer un manual práctico de trabajo. Aquella publicación ha sido recientemente revisada y actualizada por un equipo de varias personas del Colectivo. Después de años trabajando con este material, lo hemos ajustado a la realidad actual y a nuestra práctica educativa.

En segundo lugar, otra de las razones que nos llevó a escribir este libro era adaptar a nuestras necesidades determinadas herramientas que queríamos utilizar en nuestros proyectos de intervención. Hoy después de más de 10 años de práctica en diferentes proyectos educativos (como Mudalmundo, Jóvenes cooperantes y el Campo de Trabajo de Educación para el Desarrollo “Brujula del Sur”) hemos ido perfeccionando y puliendo ese primer trabajo, para amoldarlo a nuestro quehacer diario. Esto es también reflejo del continuo trabajo de creación y revisión/evaluación que hacemos en el CALA.

En tercer lugar, teníamos la idea de convertir estas dinámicas en un apoyo a la labor del/a educador/a (dentro de la educación formal o fuera de ella) para trabajar temas de la educación para el desarrollo, intercultural, para la paz, para la cooperación, etc. Años después de ello, podemos decir que este pequeño manual, ha sido un libro de trabajo de muchas personas no solo de Extremadura, sino de muchos lugares del Estado.

Por último, porque, por una parte, creemos imprescindible una visión teórica que enmarque el complejo tema que abordamos y, por otra, necesitamos plantear aquí con claridad que no todas las perspectivas nos parecen válidas. Somos un grupo que intenta estar inmerso en la práctica y, al mismo tiempo, reflexionar sobre ella, con ella y para ella. Por todo lo cual nos parecía importante hacer el esfuerzo de escribir acerca de cómo, realmente, se pueden trabajar estos temas.

Queremos indicar también que bastantes de las dinámicas recogidas tienen su origen en la mezcla de otras que ya existían o que, habiendo tomado aquellas como base, hemos modificado y añadido nuevos elementos. Así queremos también que sean nuestras dinámicas; es decir, referentes que se puedan tomar como punto de partida para acabar adaptándolas a las necesidades de cada uno y cada una. Por ello el libro que tienes en tus manos, está bajo licencia Creative Commons de manera que puedes extraer partes del libro, hacer reproducciones parciales, realizar obras derivadas, etc.





Planteamos el enfoque socioafectivo como la base de nuestro planteamiento metodológico, buscando por tanto, un aprendizaje integral, que no afecte sólo a la posible transformación cognitiva (de conocimientos e ideas), si no también a la afectiva (plano emocional) y de valores, e incluso al plano actitudinal y comportamental (siempre desde el respeto a la autonomía personal).

La idea central es promover una vivencia grupal y personal que favorezca una respuesta afectiva (como principio, parte o final del proceso de cambio/aprendizaje).

Se trata de facilitar una situación experiencial de grupo, mediante el contacto directo con problemáticas o conflictos ligados al tema o, mediante la simulación de esas situaciones reales a través de estudios de casos, juego de roles o juegos de simulación, según su mayor o menor grado de abstracción y proximidad a la realidad.

Las dinámicas “largas”, como las que recogemos en este cuadernillo, no se plantean como actividades aisladas, sino como el punto central de una o varias sesiones. De este modo, antes del desarrollo de las dinámicas se han de realizar actividades previas que les den sentido y de igual forma se han de realizar actividades posteriores que permitan extraer de las vivencias “provocadas” en la dinámica todo el potencial de cambio de conocimientos, afectos, valores y actitudes. Si no se plantea de este modo la dinámica perderá gran parte de su eficacia y no se alcanzarán los objetivos planteados.

Teniendo en cuenta lo anterior se plantean tres aspectos o momentos fundamentales:

1. Inicial:
 - a) La detección de esquemas previos: No sólo de conocimientos y creencias, sino de actitudes y valores. Muchas dinámicas se plantean de forma que estos “esquemas previos” salgan a la luz, pero en otras es necesario facilitar la explicitación de lo que la persona piensa, siente o valora.
 - b) Las aportaciones iniciales: Facilitan la construcción de estructuras de aprendizaje y la organización de la información que se va a aportar a lo largo de la dinámica. Estas aportaciones varían en función de la dinámica (unas veces se trata de un marco histórico o geográfico, otras de terminología, otras de informaciones significativas, etc).
2. Central: Vivencia de la situación conflictiva. La simulación provoca una serie de pensamientos, emociones y actitudes, del mismo modo que explicita los valores de la persona, generando conflictos internos y colectivos cuya regulación positiva facilitará el cambio.
3. Final: Las aportaciones de elementos y procedimientos para una regulación positiva: Favorecen la elaboración de nuevas síntesis cognitivas (“siempre provisionales”), contrastando actitudes y valores con otras posibilidades, abriendo y facilitando, en definitiva, un proceso de transformación y maduración, que convendría traducir en alguna forma de intervención real, por muy limitada que esta fuera.

Aunque la aproximación socioafectiva se base en una simulación y no en el contacto directo con la realidad, las respuestas afectivas que se desencadenan son reales, y es precisamente la realidad, y a veces, la potencia de los sentimientos individuales y colectivos que aparecen lo que permite un “aprendizaje vivo” facilitador del conflicto y del cambio. De este modo las dinámicas favorecen la aparición o explicitación de conflictos (cognitivos, afectivos, actitudinales o de valores) tanto individuales como interpersonales (de acuerdo a los diferentes roles, tanto simulados como reales).





Desde el Cala (Colectivo Alternativo de Aprendizajes) intentamos avanzar en el desarrollo teórico y práctico de una educación transformadora:

- que no sólo compatibilice sino que aúne la construcción colectiva con la personal;
- que potencie, como valores antagónicos y alternativos a los dominantes, la autonomía, la cooperación, la creatividad y la implicación;
- que se base en una metodología vivencial con capacidad para activar y problematizar destrezas, conductas, actitudes, emociones, sentimientos, conocimientos, explicaciones, creencias, aspiraciones, valores y sentido.

Entendemos que el trabajo de grupos requiere de un proceso de facilitación desde una metodología horizontal e igualitaria, en un doble sentido:

- En primer lugar nuestras actuaciones se basan en el afecto, el respeto y la sinceridad, de modo que intentamos no intervenir “desde arriba” y evitar cualquier forma de coacción o manipulación.
- En segundo lugar facilitamos el desarrollo de grupos cuidando su clima, su comunicación y su participación, sin discriminaciones ni dominaciones.

El papel de la facilitadora como agente activo y activador es fundamental en nuestra propuesta metodológica y en el desarrollo de las dinámicas planteadas. Este papel es mucho más amplio y profundo que el de un moderador (no se reduce a dar la palabra o a tomar notas).

La persona que facilita o dinamiza un grupo ha de adaptarse a la situación de cada grupo y a su funcionamiento, tomando un papel activo tanto en las tareas-actividades a realizar como el modo en que han de desarrollarse; pero sin intervenir sobre los contenidos. Es importante que la persona que facilita renuncie a exponer sus posiciones personales poniéndose al servicio del proceso colectivo.

Algunas de las funciones que desarrolla la facilitadora son:

- Presenta la actividad o dinámica a desarrollar, así como los objetivos y/o contenidos a trabajar.
- Propone los procedimientos del debate y de las actividades a desarrollar de forma clara.
- En los procesos de debate controla el tiempo de las intervenciones personales (cuidando liderazgos).
- Favorece, por tanto, que todas las participantes intervengan y que no se monopolice la dinámica por aquellas con más facilidad para intervenir.
- Procura que las intervenciones se centren en el tema trabajado.
- Procura que el debate avance, sin excesivas repeticiones y dinamizando cuando éste se estanque.
- En los momentos de debate resume periódicamente y señala los acuerdos y desacuerdos, consultando al grupo, poniendo los acuerdos por escrito de forma visible.
- Facilita un proceso de construcción grupal y de construcción de acuerdos.
- Cuida el clima del grupo, favorece el desarrollo de un clima de respeto y confianza:
 - Procurará atender a los sentimientos (atender, reconocer, escuchar, etc)
 - Procurará acoger, integrar y acompañar a quienes tienen dificultades.
 - Procurará crear grupo, sentimiento de grupo, de unidad, cuidar el clima, escuchar profundamente y prestar atención a los conflictos que puedan surgir.



El clima grupal, es por tanto, fundamental para que podamos trabajar las dinámicas planteadas, y sacarles el máximo partido. Es por esto que el proceso de facilitación con un grupo requiere de un trabajo previo, constante y transversal de clima grupal. Sin esto, muchos de los objetivos no se alcanzarán, por la simple razón de que no se dan las condiciones adecuadas, con lo cual dedicar tiempo al trabajo del clima grupal, favorecerá el desarrollo de las dinámicas posteriores y de los objetivos que nos planteemos.

La persona que facilita se plantea este trabajo de clima grupal no de forma puntual o solamente inicial, sino como aspecto fundamental a tener en cuenta durante todo el proceso.

Las técnicas utilizadas para este trabajo se adaptarán a la madurez del grupo, teniendo en cuenta que entendemos el clima grupal como una pirámide en la que cada tramo se apoya en otro, así de abajo hacia arriba estaría:



En función del momento en que esté el grupo, la persona que dinamiza utilizará unas dinámicas u otras para avanzar en el proceso de crecimiento personal y colectivo.





Tal y como hemos desarrollado en el punto anterior, y desde nuestro planteamiento metodológico, las dinámicas siempre tendrán más posibilidad de éxito si se han realizado previamente actividades de construcción de grupo y de clima grupal (conocimiento, estima y confianza), así como si se han trabajado la comunicación y la participación.

Además las dinámicas deberían insertarse dentro de un contexto global en el que se estén trabajando los temas que en ellas se abordan.

En resumen, un itinerario normal de trabajo debería contener:

- La formulación de unos objetivos didácticos más amplios en donde la dinámica sea una herramienta y no un fin en sí misma.
- La creación de un clima grupal favorable.
- Un inicio con juegos o dinámicas breves que sirvan, además, como distensión.
- El desarrollo de la propia dinámica.
- La evaluación de la misma y su conexión con los objetivos didácticos amplios que habíamos formulado en un principio.

Las dinámicas que planteamos en el libro pueden desarrollarse en tres momentos diferentes: como actividad inicial, como actividad central o como actividad final:

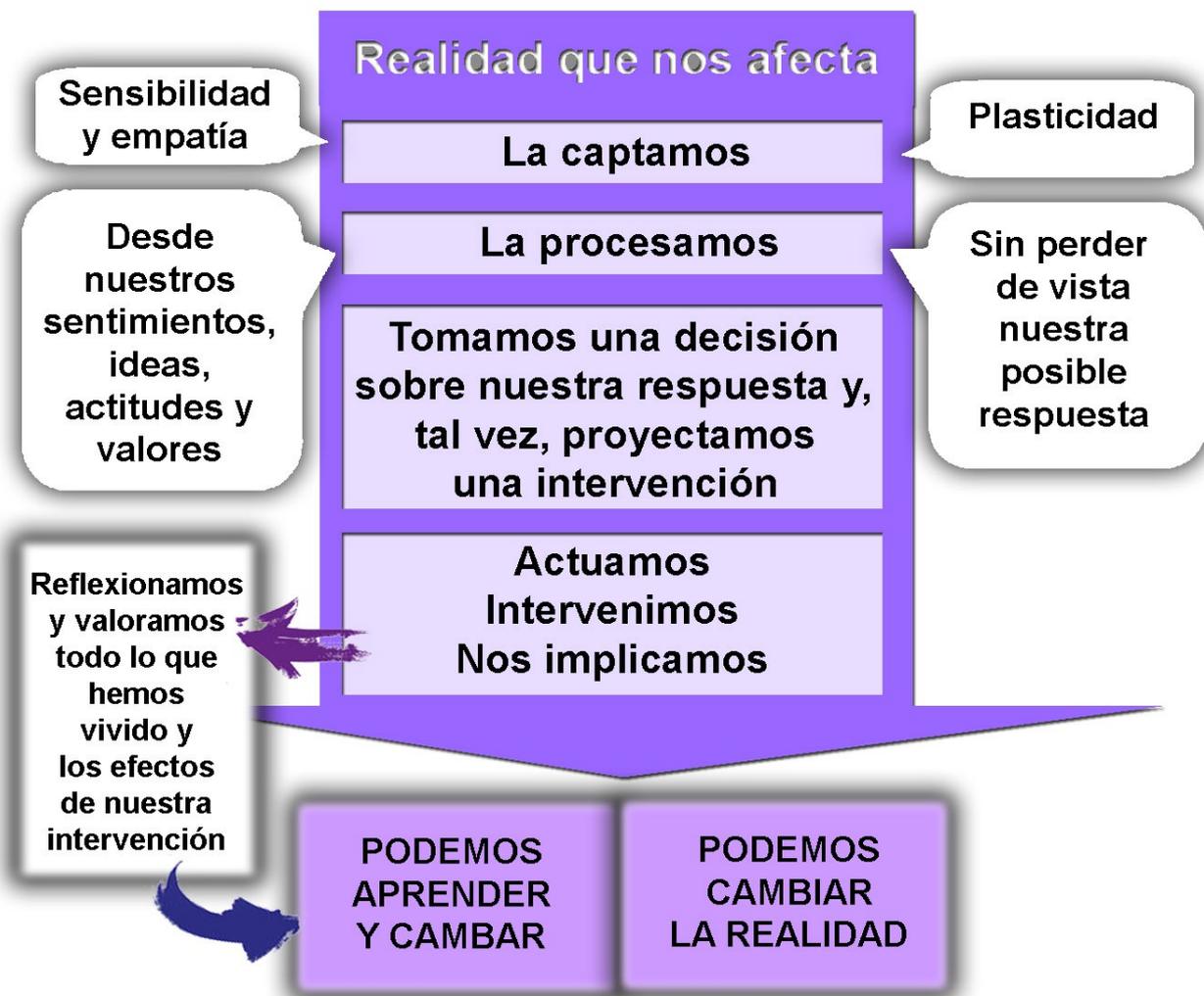
- Entendemos que podrían ser una actividad inicial cuando puedan ser utilizadas para servir de motivación y/o para plantear inicialmente las ideas, esquemas, actitudes, valores... previos del grupo, sobre los que trabajar posteriormente.
- La dinámica podría ser una actividad central cuando queramos utilizarla para trabajar una serie de valores, emociones, actitudes, conceptos, conocimientos... que podemos haber iniciado previamente, pero que, ahora, desarrollaríamos con mayor precisión y profundidad.
- En cambio la dinámica quedaría encuadrada como actividad final si lo que queremos es, de alguna manera, reforzar lo trabajado o evaluar los cambios (de conocimientos, de actitudes, de ideas...) producidos por el proceso de aprendizaje o el propio proceso.

En el punto 5 de este libro trataremos un ejemplo práctico de cómo podría ser un itinerario completo con sus correspondientes sesiones.





Concebimos el aprendizaje socioafectivo como una parte del proceso de implicación personal y colectiva. Queremos partir de una realidad y volver a la realidad.



El proceso de aprendizaje en la implicación puede descomponerse en varias fases:

- Comienza en la captación de la realidad (de una realidad que nos afecta), desde una sensibilidad empática -capacidad para sentirse afectado- y desde una plasticidad -capacidad para cambiar, para buscar y encontrar nuevas respuestas-.
- Continúa con los procesos internos (personales y grupales) que esa “interpelación” de la realidad propicia (emocionales, cognitivos, de valor y actitud). No son procesos ajenos a la acción, a la vida, sino todo lo contrario. Todo este procesamiento interno tiende, consciente o inconscientemente, a elaborar una respuesta: ¿qué vamos a hacer? ¿qué podemos hacer? ¿qué debemos hacer?



- Se enlaza así, e incluso se mezcla, con el proceso de toma de decisiones que desemboca en un proyecto de intervención (o de no intervención) más o menos extenso, explícito o elaborado.
- Concluye con la intervención sobre dicha realidad, de acuerdo, en principio, con el anterior proyecto resultante; esta intervención (el proceso externo) proporciona a su vez nuevas vivencias, nuevas decisiones, nuevos conflictos y nuevos aprendizajes; sin esta intervención externa, por mínima que sea, el proceso de transformación y maduración queda truncado e inconcluso y se reduce el sentido de todos los pasos anteriores.
- Para que todo el potencial de transformación de lo vivido sea aprovechado son necesarias determinadas actuaciones finales: un proceso de evaluación individual/grupal sobre lo aprendido en cada una de las fases que incluya un trabajo de reorganización, de reestructuración y de integración de lo aprendido, de los cambios experimentados. Y esto tanto en el plano de los conocimientos y creencias, como en el de las respuestas afectivas y de los valores y actitudes.

El proceso interno de aprendizaje se orienta, desde la aproximación socioafectiva, hacia una toma de decisiones y un proyecto de intervención, por muy pequeño, implícito o aplazado que éste sea. Así se apoya la construcción de la persona (tanto en el plano personal como en el colectivo), proyectando su aprendizaje hacia la acción sobre la realidad interna/externa y facilitando dicha acción. Al proyectar el cambio de lo real y al intentarlo, cambia ella misma.

Para que esta autoconstrucción adquiera todo su potencial de desarrollo se necesita que la participación de la persona en el grupo se lleve a cabo desde la nodiscriminación y desde la nodominación; es decir, desde la noviolencia. Si la intervención en un proyecto colectivo se hace desde la subordinación o desde la desigualdad podemos hablar de subdesarrollo personal; es decir, de desarrollo dependiente, de falso desarrollo.

No hay un proyecto de intervención “desarrollante” si no hay una participación igualitaria e integral; no es posible esta participación, si no hay una buena comunicación y ésta, a su vez, no es eficaz, positiva y grata, si el clima del grupo no es el adecuado.

Construcción de grupo (y construcción personal), proceso de aprendizaje e intervención sobre la realidad son tres partes esenciales e indisolubles del mismo “aprendizaje implicativo”. La aproximación socioafectiva sería así la metodología adecuada para devolver al proceso de aprendizaje su conexión con la acción y con la vida.

Evidentemente, debe adaptarse a cada circunstancia para que realmente sirva. Se trata de irse ajustando siempre a las posibilidades reales del grupo y de sus componentes.





Antes de aplicar las dinámicas es conveniente tener en cuenta una serie de factores que pueden ayudarnos a sacarle el jugo a las mismas.

Las técnicas siempre van a depender de una serie de variables que hay que tener en cuenta:

- Número de personas: normalmente las dinámicas pueden ajustarse bastante bien a un número de personas muy diverso. En general, las dinámicas que se presentan están pensadas para un número aproximado de 25 personas; a partir de ahí, habría que hacer las modificaciones que se consideran oportunas en función de la dinámica y grupo concreto.
- Edad: Es fácil realizar una misma dinámica para grupos de edades totalmente diferentes.

Lo que variaría en estos casos sería, sobre todo, la evaluación y las conclusiones y aprendizajes que pueden extraerse a partir de ellas.

- Características personales: Hay que tener en cuenta las características de los individuos con los que vamos a trabajar a la hora de aplicar las dinámicas, si existe alguna discapacidad o si hay ciertas tareas a las que se pueden oponer frontalmente. Es decir, necesitamos tener unos conocimientos mínimos del grupo en el que vamos a trabajar; esto también nos ayudará a adaptar las dinámicas.
- Lugar: Para las dinámicas empleadas se debe buscar un espacio amplio en el que las personas se puedan desplazar fácilmente.
- Algunas dinámicas pueden realizarse al aire libre, aunque hay que tener en cuenta que esto debe facilitar el desarrollo de la misma y no distorsionarla. En algunas ocasiones, para la realización de las dinámicas será conveniente utilizar dos espacios separados, o al menos un espacio que sea fácil de dividir.
- Madurez del grupo: Hay que tener en cuenta el clima grupal a la hora de realizar una dinámica, ya que si éste no es el adecuado o apenas se ha trabajado puede haber rechazo a actividades que requieran implicación (asunción de roles, expresión de opiniones y sentimientos, etc.)

Además de estas variables, hay que tener en cuenta otros aspectos más generales:

- Hay que tener claro qué objetivo y qué actitudes o habilidades queremos trabajar, observar el desarrollo de la dinámica y estar dispuestos/as a adaptarla si es necesario.
- El grupo es el que le da "la vida" a las dinámicas (que son en sí mismas flexibles, combinables y moldeables). Será muy difícil que se repita exactamente el desarrollo de una en otro contexto. La dinámica se debe adaptar al grupo y no al revés.
- La aplicación de una dinámica incluye la evaluación de la misma.
- Es importante conocer bien la actividad y el grupo con el que se trabaja. Hay que programar una serie de dinámicas que avancen de forma gradual hacia los objetivos que nos hemos marcado.
- No hay que convertir las dinámicas en un fin en sí mismas ("dinamiquitis"), sino en un medio para alcanzar el fin propuesto.

Por último, no queremos pasar por alto la importancia de la **EVALUACIÓN**. La aplicación de una dinámica incluye la evaluación de la misma. Si no la hacemos, difícilmente tendrán sentido las dinámicas que proponemos. Desde la metodología que proponemos la evaluación es una parte central del proceso.



Para la evaluación seguimos un esquema de tres partes, cada una de ellas con una pregunta orientativa, que puede modificarse o adaptarse, pero conviene separar las tres partes porque nos van a dar información diferente y complementaria:

1. **¿Cómo nos hemos sentido?** Esta pregunta se realiza para poder hablar de los sentimientos despertados en la dinámica.
Si tenemos en cuenta que no tenemos hábito de expresar cómo nos sentimos, lo más probable es que cueste mucho trabajo centrarnos en la parte emocional.
Es frecuente que las personas participantes relaten lo sucedido o expresen sus juicios y opiniones en lugar de cómo se han sentido. Es muy importante reconducir e insistir en la expresión de sentimientos, ya que es la base del enfoque vivencial.
Las dinámicas suelen provocar situaciones conflictivas, que generan sentimientos diversos: alegría, rabia, impotencia... Cuando analizamos cómo nos hemos sentido, la persona que dinamiza ha de favorecer que se separen los sentimientos que se despiertan, de los personajes o situaciones que los generan (hay que explicar que las personas han actuado así, al menos en parte, por el rol que se les había asignado).
2. **¿Qué ha pasado?** Se trata de narrar lo acontecido en la dinámica y, aunque hay que contar lo anecdótico, tampoco conviene dedicarle demasiado tiempo. Mediante preguntas guiadas se intenta que sean las personas del grupo las que vayan relatando los hechos y que se centren en aquellas cuestiones más significativas.
3. **¿Qué tiene que ver esto con la realidad, con el mundo en que vivimos?** Se trata de contextualizar la dinámica en una situación más global. Se les pide que se salgan de sus posibles roles y/o actuaciones en la dinámica y que hagan referencias a la realidad que nos envuelve: inmigración, machismo, militarismo, cambio climático, crisis, etc. Se trata de ir encontrando similitudes entre la dinámica y la situación real.
En parte, es la explicación del para qué se ha hecho esta dinámica. Éste puede ser el momento en el que podemos aportar aclaraciones, ampliaciones, datos y ejemplos concretos.

En la evaluación tenemos que tener claro cuál es nuestro papel como facilitadoras, poniendo especial atención a los siguientes aspectos:

- Debemos tener paciencia. El poco hábito a hablar en público y a expresar sentimientos hace que esta parte sea difícil para el grupo. Además el silencio suele ponernos nerviosos. Es por esto que no debemos impacientarnos y respetar el tiempo que cada cual necesita para compartir sus reflexiones y sentimientos.
- La evaluación, es “su evaluación”, no se trata de que ellos/as digan lo que queremos escuchar. Si es así, puede resultar que se caiga en lo “políticamente correcto” y no se profundice.
- En la evaluación no tienen que tratarse todos los objetivos por los que se ha realizado la dinámica; se profundizará en aquellos que el grupo vaya sacando.
- Siempre es mejor preguntar que afirmar y hacer preguntas abiertas que cerradas, ya que así favorecemos la reflexión personal sin condicionar las respuestas.
- No se debe aprovechar la evaluación para “soltar nuestro propio discurso”, por muy vital que a nosotros/as nos parezca. Se trata de ir acompañando, complementando, apoyando, cuestionando lo que el propio grupo vaya diciendo.
- En la evaluación no se deben juzgar comportamientos o actitudes, ni grupales ni individuales. Es fácil aprovechar el funcionamiento de la dinámica para “sermonear” con comentarios del tipo: “veis como no cooperáis”, “es que no tenéis respeto por el medio ambiente”. Esto sería muy poco respetuoso con el grupo y las personas que lo componen y muy contraproducente para el desarrollo de los objetivos.



- La evaluación se puede dinamizar para facilitar que la participación sea lo más igualitaria y fluida posible. La persona que dinamiza debe atender a la participación de todas, para ello puede proponer rondas, preguntar, atender a quienes no expresan. Partiendo de los aspectos tratados en el punto B, se pueden utilizar distintas dinámicas que faciliten el proceso de evaluación (de forma individual, en pequeños grupos, o con dramatizaciones): A modo de ejemplo, se pueden proponer frases incompletas que cada persona deberá completar. Se pueden utilizar distintos tipos de barómetros, o permitir que las personas se expresen por escrito.

En conclusión, en la evaluación es principalmente el grupo el que debe hablar, aportar, pensar por sí mismo y llegar a conclusiones propias. Nuestra labor es facilitar que eso ocurra.





DINÁMICAS



DINÁMICAS VIVENCIALES

[Los molinillos](#)

[La cumbre de los ecopuntos](#)

[El barco](#)

[Las aldeas](#)

[De dónde viene](#)

[Objetivo puente](#)

[Comunidad la Iragua](#)



DINÁMICAS DE ANÁLISIS

[El museo](#)

[Analistas de casos de cooperación en la vida cotidiana](#)

[Analistas de casos de cooperación internacional](#)

[La torre de Babel](#)





Fuente o adaptación:

Es una adaptación del tradicional juego de Los Cubos recogido en varios libros, entre ellos "La alternativa del juego" de Paco Cascón y Martín Berastain. Lo adaptamos para, entre otras cosas, incluir la reflexión sobre las marcas y sobre el poder de la información.

Objetivos:

- Favorecer la toma de conciencia en los/as participantes de los mecanismos de base de la explotación de los países del Sur y de nuestro papel en ellos.
- Comprender básicamente el funcionamiento del comercio internacional a través de una experiencia vivencial.

Marco teórico:

La causa principal de la pobreza es el sistema económico mundial, en el que las reglas de juego están trucadas, porque los de arriba imponen aquellas que más les favorecen, y donde los intercambios son crecientemente desiguales. El comercio entre el Norte y el Sur se basa en reglas injustas, se han creado las condiciones en las que necesariamente hay que intercambiar (malvender el propio trabajo, malvender las riquezas colectivas, incluso los propios alimentos), aunque los de arriba ofrezcan cada vez menos bienes y servicios por los bienes y servicios cada vez más desvalorizados de los de abajo. Estas condiciones vienen dadas, sobre todo, por la concentración de medios productivos y financieros y por la "usura" –préstamos con intereses abusivos- y el consiguiente endeudamiento a gran escala. A través de estos "intercambios económicos" trucados los países del norte, sus minorías dominantes, con la complicidad de las mayorías, se apropian de las riquezas del sur (de sus materias primas y de su trabajo).

En África, el 75% de la población vive por debajo del umbral de la pobreza, el 80% no tiene acceso a energía eléctrica y el 75% no dispone de estructuras higiénicas adecuadas. Mientras que produce el 12 % de bauxita, el 53% de cromo, el 42% del cobalto, el 54% de los diamantes en bruto, el 54% del oro, el 37% del manganeso, el 11% del petróleo y el 18% del uranio.

Explicación de la dinámica:

El juego consiste en hacer molinillos de viento para venderlos a un empresario que va a pagar por ellos. Se divide el grupo grande en cuatro grupos pequeños de, aproximadamente, el mismo número de componentes. Se va llamando, luego, a cada uno de los grupos y se les proporciona un conjunto distinto de materiales, de manera que sus posibilidades sean desiguales. Los grupos ignoran este dato.

Al grupo 1 se le llama en primer lugar y se le da una hoja de información por escrito sobre cómo se hacen los molinillos, advirtiéndoles que los molinillos de color rojo son los que más se aprecian en el mercado y que valen cuatro veces más que los de otros colores. Se le informa además de que el molinillo, para ser aceptado, tiene que medir 15 cms. de lado; es decir, entre punta y punta. A este grupo se le dan los siguientes materiales: $\frac{3}{4}$ cartulina, 3 palitos de madera, 2 reglas, 2 tijeras, 16 chinchetas y 1 rotulador rojo.



Al grupo 2 se le dan los siguientes materiales: 1,5 cartulinas, 4 palitos de madera, 12 chinchetas, 1 regla, 1 tijeras y 1 rotulador azul.

Al grupo 3: 3 cartulina, 8 palitos de madera, ninguna regla, ni tijeras, 3 chinchetas, y 1 rotulador azul.

Al grupo 4: 4 cartulinas, 12 palitos de madera, ni tijeras, ni regla, 2 chinchetas y un rotulador azul.

El molinillo se hace con cartulina teniendo en cuenta que va unido a un palito por la chincheta.

Los grupos van a ocupar distintos espacios. Cada vez que terminen un molinillo tienen que entregarlo al dinamizador/a que les pagará su trabajo con fichas.

Salvo el grupo 1, que tiene la información, los/as demás no saben cómo tienen que hacer los molinillos ni, por supuesto, que cada grupo va a tener diferentes materiales. El dinamizador/ar solo puede enseñar un molinillo hecho, pero nunca se lo deja tocar a los/as participantes.

Cada grupo debe nombrar un/a representante que tendrá que negociar, si quieren, con el resto de los grupos en un lugar aparte, que debemos habilitar, por si quieren intercambiar algún material. Éste/a representante no puede llamar directamente al/a representante de otro grupo, sino que tiene que ir a la zona de negociación y esperar que acuda alguien.

Pondremos un marcador visible para todos/as con el número de fichas que va teniendo cada grupo.

Una vez que recibamos los molinillos, medimos si está a la medida adecuada y, si no es así, le decimos a qué medida nos gusta tenerlos. En cambio, con referencia al color no le decimos nada: si vienen con molinillos pintados de azul y con las medidas correctas le damos una ficha. Si el color de los molinillos es rojo y todo está correcto le damos 2 fichas. No damos explicación ninguna de por qué ocurre esto. En caso que queramos para presionar la producción podemos subir el precio del molinillo a 2 fichas por ejemplo. También hemos utilizado en vez de fichas dinero papel falso, con ello observamos que aumenta la competitividad del grupo y puede ser más rico para la evaluación.

Cuando el juego termina se leen las puntuaciones y se comienza la evaluación.

Materiales:

10 cartulinas
27 palitos de madera (pueden ser de los que se utilizan en la zapatería)
3 reglas
3 tijeras
33 chinchetas
3 rotuladores azules
1 rotulador rojo
Fichas o dinero falso
Papelógrafo o pizarra
Rotulador

	Cartulina	Palitos	Chinchetas	Regla	Tijeras	Rotulador
GRUPO 1	0,75	3	7	2	3	1 rojo
GRUPO 2	1,5	4	5	1	2	1 azul
GRUPO 3	3	7	3	0	0	1 azul
GRUPO 4	4	6	2	0	0	1 azul
TOTAL MATERIAL	10	20	17	3	5	1 rojo 3 azules



Tiempo:

Entre una hora y hora cuarto con evaluación, aunque es interesante ir controlándolo de manera que no se quede tan corto que no se le pueda sacar jugo a la evaluación, ni tan largo que haya grupos que desistan.

Explicación del juego: 10 minutos

Reparto de materiales: 5 minutos

Desarrollo del juego: 30 – 40 minutos

Evaluación: 15-20 minutos

Evaluación:

Es importante serenar los ánimos. Algunas sugerencias de preguntas:

- ¿por qué creen que han ganado los que han ganado?
- ¿cómo se han sentido los que han ganado?
- ¿por qué creen que han perdido los que han perdido?
- ¿cómo se han sentido?
- ¿qué ha pasado durante la dinámica?

Después podemos ir preguntando al grupo que podrían ser en la vida real los diferentes materiales con los que hemos trabajado:

- ¿qué representaban la cartulina y los palos?.
- ¿qué representaban la regla y las tijeras?.
- ¿y las chinchetas?.
- ¿qué quería significar el color rojo?
- ¿qué otra cosa tenía de ventaja el grupo uno?
- ¿qué significaba tener la información?
- ¿qué tiene que ver esto con la situación del mundo?
- ¿a qué otras situaciones se parece?

La dinámica utiliza de manera simbólica el juego para analizar la tenencia y explotación de materias prima (cartulinas), los medios de producción (tijeras, reglas, bolígrafos, etc), la tecnología (chinchetas), la publicidad y marcas de grandes multinacionales (el color rojo que le confiere al molinillo el doble de valor que uno azul). De esta forma y usando el juego podemos acercarnos a conceptos complejos.

A parte de los puntos que hemos puesto antes para evaluar, también puede salir :

- La exportación/importación.
- Circulación, tenencia de capitales, etc.
- La subidas y bajadas de los precios, por la oferta y la demanda.
- Puede surgir en la dinámica que se soliciten prestamos (intereses), deuda externa.

Se puede introducir algún cambio si queremos trabajar algún aspecto en concreto (por ejemplo: que hacer con el dinero que se va acumulando, el papel de los bancos si hacemos que exista la posibilidad de créditos, etc).



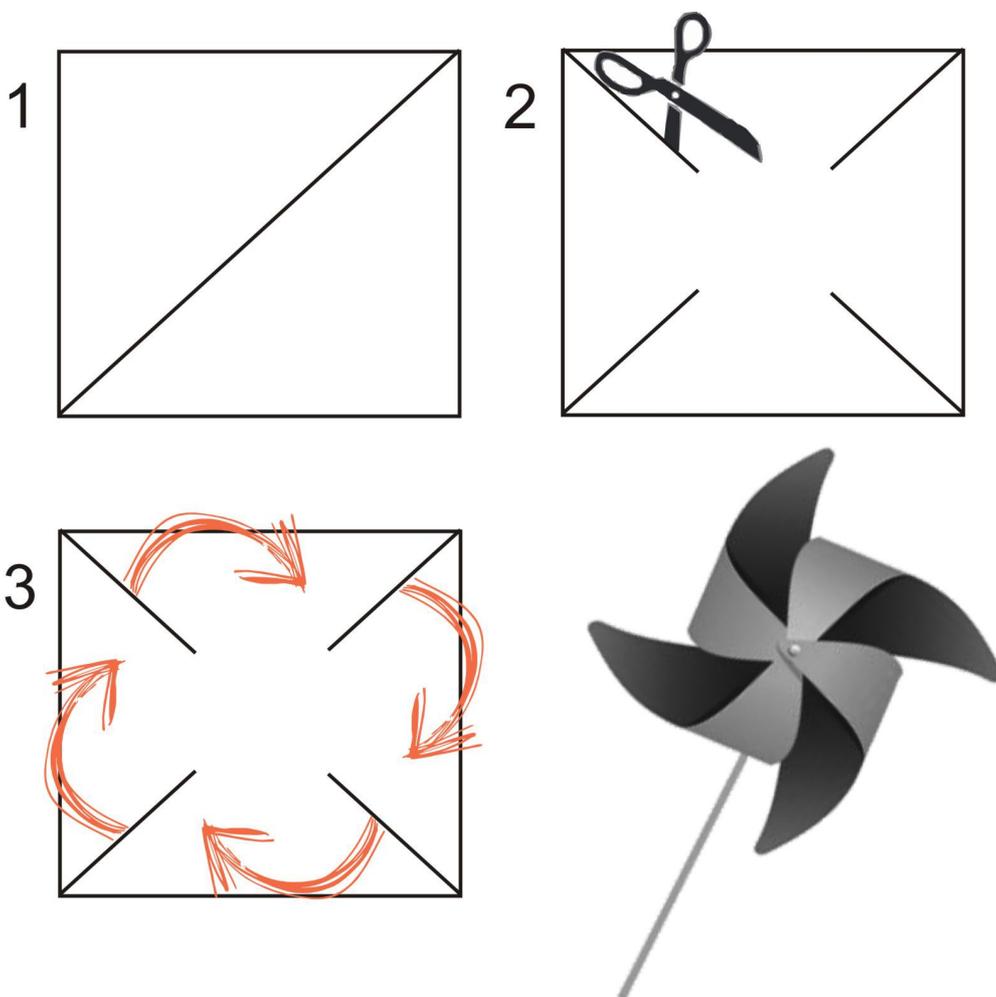
Instrucciones y fichas:

HOJA DE INFORMACIÓN GRUPO 1. EL MOLINILLO

Vuestra labor es realizar los maravillosos molinillos de viento que os proponemos a continuación. Para que sean valiosos debéis de tener mucho cuidado y hacerlos con las características siguientes:

- De la cartulina debéis sacar un cuadrado que tenga las siguientes medidas: 10,50 centímetros por cada lado.
- Luego cortáis desde las cuatro esquinas hacia el centro del cuadrado, pero sin llegar a él.
- Se llevan las cuatro esquinas al centro, donde se sujetará con una chincheta al palo para formar el molinillo.
- Tenéis que pintar las aspas con alguna señal en rojo. Pintarlo de rojo es lo que le da más valor a vuestro molinillo. Ahí está su secreto para pasar a valer 2 veces más que uno normal pintando de otro color.

Mucha suerte y... ¡esperamos vuestros auténticos molinillos!





Fuente o adaptación:

Grupo CALA

Objetivos:

- Reflexionar sobre qué significa la mercantilización de la naturaleza.
- qué es la deuda ecológica, cómo la acción del Norte no sólo genera gravísimos problemas ecológicos, sino que "exporta" al Sur los propios.
- Analizar los problemas ecológicos más graves (cambio climático, desertización, agotamiento de recursos, reducción de la diversidad biológica, contaminación...) desde la perspectiva de las relaciones Norte – Sur.
- Vivenciar a través de retos, los conflictos generados por la escasez de recursos básicos y la interdependencia existente entre países del planeta.

Marco teórico:

Cuando los análisis del cambio climático o del deterioro medioambiental no tienen en cuenta la perspectiva Norte-Sur posiblemente están intentando manipularnos. La responsabilidad de los habitantes de los países ricos y las de los países pobres no es, ni de lejos, la misma. Aún más, ni siquiera es la misma la de las grandes empresas, la industria, el transporte, la explotación minera o forestal... que la de los ciudadanos/as de a pie. El Sur no sólo ha deteriorado el medio ambiente muchísimo menos, sino que con frecuencia tiene que sufrir que multinacionales del Norte vengan a hacerlo en su tierra.

La destrucción del medio es intrínseca al modelo impuesto por la globalización neoliberal. El tránsito ingente de mercancías, el abuso del consumo energético, la ganancia a cualquier precio, la agricultura química, la exacerbación del consumismo, la extensión inacabable del crédito, la especulación financiera... producen necesariamente el efecto destructivo medioambiental que nos ha llevado a la situación actual.

Nos encontramos actualmente en una situación de grave crisis medioambiental y esto, por supuesto, guarda una estrecha relación con la situación Norte-Sur.

- Según la Organización Mundial de la Salud 13 millones de personas mueren cada año debido al deterioro del medio ambiente. De ellas 200.000 como consecuencia directa del cambio climático.
- La concentración de dióxido de carbono (CO₂) en la atmósfera ha alcanzado su nivel más alto en 650 mil años (PICC, 2007).
- En los próximos 100 años la temperatura promedio global podría aumentar entre 1.8 y 4 grados centígrados. Un incremento de 2.4° C puede provocar la desertificación de las grandes planicies de Norteamérica, la desaparición de los glaciares de los Andes, grandes incendios en los bosques tropicales (y una mayor inyección de CO₂ en la atmósfera), la eliminación de las grandes barreras de arrecifes coralinos y la extinción de una tercera parte de todas las especies en el planeta.
- El Banco Mundial está financiando dos proyectos del Fondo para el Medio Ambiente Mundial que socavan el debate público, dando un fuerte impulso para llevar los cultivos transgénicos al corazón de la agricultura campesina. Los proyectos, uno en África



Occidental y otro en América Latina, acelerarán la imposición de cultivos transgénicos en los agrosistemas campesinos -basados en semillas propias-.

- EEUU es el responsable del 25% de las emisiones de los gases que producen el efecto invernadero (Rebelión, 2005).
- Si quieres contaminar más... puedes comprar derechos para hacerlo: El protocolo de Kioto permite el "Comercio de Emisiones": es decir, si a tu país se le ha fijado una cuota X de emisiones de CO2, y te pasas, puedes comprar derechos "de emisión de CO2" a países que contaminen menos y no hayan llegado al límite de su cuota.

Explicación de la dinámica:

El grupo grande se divide en cuatro. Cada pequeño grupo se corresponde con un país: Sealand; Liliput; Macondo y Waslala.

Para ello se va llamando de uno en uno a todos los componentes del grupo y se les va preguntando al oído en qué país van a vivir: Liliput, Macondo, Sealand o Waslala. En principio hay que confiar en el azar, pero si vamos llegando al final y vemos que hay un país sin gente, mandamos gente directamente a él. La razón de hacerlo al azar es para poder llegar a una reflexión posterior sobre el hecho de que cada uno/a no escogemos donde nacemos.

Tienen que llegar al centro del tablero para acudir a una cumbre donde estarán representados los distintos países. Allí se hablará de los distintos problemas ambientales que han ido sucediendo a lo largo de su camino y de las posibles soluciones.

El tablero tiene cuatro brazos, cada uno de los cuales tiene que ser recorrido por un país. En cada brazo hay trece casillas. Para dar mayor agilidad, juegan a la vez, con dados distintos, Sealand con Macondo y Liliput con Waslala. Van tirando los dados y avanzando por las diferentes casillas de sus respectivos brazos. Hay que tener en cuenta que:

- Las casillas: 1, 2, 5, 7, 8, 10, 11 corresponden a problemas ambientales.
- Las casillas 3, 6, 9 y 12 son bonificaciones ecológicas.
- Las casillas 4, 8 y 13 son las de "los retos" que tienen que realizar los países que juegan juntos.

Cada país parte con una serie de parámetros: salud, agua (representado por una botellita de agua), alimentos (representado por alubias), dinero (representado por billetes) y ecopuntos (representado por fichas). Hay un país, Sealand, que tiene unas condiciones de "país desarrollado", en un estado intermedio estaría Liliput, mientras que Macondo y Waslala son países empobrecidos.

La puntuación inicial de cada grupo es:

Sealand:	Liliput:
Salud: En buenas condiciones.	Salud: En buenas condiciones.
Dinero: + 25	Dinero: + 5
Agua: Una botellita de agua.	Agua: Una botellita de agua
Alimentos: + 21	Alimentos: + 14
Ecopuntos: +3	Ecopuntos: + 11



Macondo:	Waslala:
Salud: En buenas condiciones. Dinero: + 3 Agua: Una botellita de agua con tres cuartas partes llenas. Alimentos: + 8 Ecopuntos: +17	Salud: En buenas condiciones. Dinero: +1 Agua: Una botellita de agua con tres cuartas partes llenas. Alimentos: +8 Ecopuntos: +17

Se van leyendo las tarjetas de las distintas casillas donde caiga cada grupo, según los dados, y estas tarjetas irán modificando la situación de partida. Para ello deberán interactuar con los países que aparezcan en dicha tarjeta. Si pierden dinero o ecopuntos y no sé especifica a quién va a parar, se da al Organismo Controlador (es decir, a los/as educadores/as).

Cuando un grupo llega al final debe esperar al resto para que comience la “cumbre”, que servirá como evaluación del juego.

Materiales:

Tablero (cuatro “brazos” de tela con 13 casillas).
Tarjetas.
70 unidades de dinero.
4 botellitas de agua.
70 alubias.
80 fichas, como ecopuntos.
Nogalina para enturbiar agua.
4 cuerdas para atar.
4 vendas.
2 dados.
Pizarra pequeña.
Tiza.
4 cubos.
4 tazas.

Tiempo:

Elección de países: 5 - 10 minutos
Explicación del juego: 5- 10 minutos
Desarrollo del juego: 30 minutos
Evaluación, “Cumbre”: 20 minutos

En total, aproximadamente una hora

Instrucciones y fichas:

Cada tarjeta corresponde a una problemática ambiental que afecta de una u otra manera, dependiendo del país. Hay tarjetas que se repiten en todos los países (las de los retos y las de bonificación ambiental) y hay otras que cambian (las de problemas ambientales). Es interesante que el/la dinamizador vaya leyendo la tarjeta y pregunte al final cuál sería el resultado de lo leído.

El orden de las casillas es el siguiente:



CASILLA 1: TELÉFONOS MÓVILES

Sealand: El mercado del teléfono móvil en tu país ha tenido un importante aumento. De hecho hay ya un total de 36.267.000 teléfonos en tu país. Pero no es suficiente, por lo que tienes que ir al país de Waslala a extraer el mineral necesario para hacer los móviles.

Eso sí, tienes un problema: hay tanta cantidad de teléfonos que tienes que eliminarlos, lo que implica unos costes ambientales tremendos, ya que todo no se puede reciclar.

RESULTADO:

Dinero: -2 (a favor de Waslala por la concesión de las minas para extraer el mineral)

Agua: Enturbias el agua de Waslala en la extracción del mineral.

Salud: La extracción del mineral provoca una enfermedad en las vías respiratorias a la gente de Waslala. Nadie del grupo puede hablar hasta que le toque una casilla de bonificación ambiental o reto. Si hablan serán penalizados con ecopuntos.

Ecopuntos: -2 (por no reciclar los teléfonos móviles) y -3 (en Waslala, ya que se producen costes ambientales por la extracción de ese mineral)

Liliput: En tu país cada vez más gente compra teléfonos móviles, por lo que tienes que recurrir a las industrias de otros países. Un problema que tienes es que los teléfonos móviles se tienen que reciclar y no es posible hacerlo con todos sus componentes.

RESULTADO:

Dinero: -1 (a favor de Sealand, a quien compras teléfonos móviles)

Salud: Todas las personas de tu grupo salvo una, no puede ver durante una partida (por la instalación de una antena de telefonía móvil)

Ecopuntos: -1 (por no poder reciclar los teléfonos móviles)

Macondo: Recibes dinero de Sealand, ya que se ha instalado en tu país una empresa de extracción del mineral necesario para hacer funcionar los teléfonos móviles. Esta extracción ha tenido unos efectos en la zona: se ha contaminado un río que pasaba por allí y además un vertido incontrolado ha provocado enfermedades en los habitantes de esa zona.

RESULTADO:

Dinero: +2 (de Sealand por instalar la empresa)

Agua: Se enturbia debido a la extracción

Salud: Todas las personas del grupo no podrán hablar por enfermedades respiratorias hasta la siguiente tirada; si hablan, se penalizará con ecopuntos.

Ecopuntos: -3 (por impacto ambiental en la zona)

Waslala: Recibes dinero de Sealand, ya que se ha instalado en tu país una empresa de extracción del mineral necesario para hacer funcionar los teléfonos móviles. Esta extracción ha tenido unos efectos en la zona: se ha contaminado un río que pasaba por allí y además un vertido incontrolado ha provocado enfermedades en los habitantes de esa zona.

RESULTADO:

Dinero: +2 (de Sealand por instalar la empresa)

Agua: Se enturbia debido a la extracción

Salud: Todas las personas del grupo no podrán hablar por enfermedades respiratorias hasta la siguiente tirada; si hablan, se penalizará con ecopuntos.

Ecopuntos: -3 (por impacto ambiental en la zona)



CASILLA 2: CENTRAL NUCLEAR

Sealand: Instalas una central nuclear en tu territorio. Debido a que los expertos señalan que el petróleo se va a acabar, vas a invertir en energía nuclear, lo que te reporta otra fuente energética y por lo tanto ingresos económicos. Uno de los reactores tiene un problema y hay un escape radioactivo que afecta a la población. Además tienes que construir un cementerio nuclear de residuos y para ello eliges como lugar Macondo, a cambio de dinero. Pero, en ese lugar, el sellado deficiente de los residuos provoca unos niveles altos de radiación que afectan a la población de ese país.

RESULTADO:

Dinero: +5 (Por ingresos energéticos), pero -2 (debes dar 2 a Macondo por instalar allí el cementerio nuclear)

Alimentos: -4 alubias (los alimentos están contaminados). -2 alubias en Macondo (por alimentación contaminada).

Agua: Tienes que verter un chorro de agua ya que está contaminada. En Macondo sucede lo mismo.

Salud: Las personas de tu grupo tienen que estar a un lado y atadas entre sí a causa de la contaminación radioactiva. En Macondo 2 personas tienen que estar atadas a causa de los niveles de radiación hasta que toque una casilla de bonificación ambiental.

Ecopuntos: -5 (debido al escape radioactivo) y -3 en Macondo por niveles altos de radiación.

Liliput: Tu país instala una central nuclear con el correspondiente cementerio nuclear para la recogida de desechos radioactivos. Esto te da más autosuficiencia energética. Sin embargo, un accidente en uno de los reactores de la central nuclear, unido a un descarrilamiento del tren que transportaba los residuos, provoca una nube radioactiva que perjudica seriamente a la población.

RESULTADO:

Dinero: +5 (por ingresos energéticos)

Alimentos: -6 (por alimentación contaminada)

Agua: Tienes que verter un cuarto del agua de la que dispones, ya que está contaminada.

Salud: Todas las personas de tu grupo tienen que estar atadas entre sí porque tienen contaminación radioactiva hasta la próxima tirada.

Ecopuntos: -8 (por accidente nuclear)

Macondo: Sealand ha decidido instalar un cementerio de desechos radioactivos en tu país, ya que en el suyo van a aprobar una legislación por la que prohíben este tipo de cementerios en su zona. A cambio de 160 toneladas al año de residuos de alta radioactividad, vas a recibir beneficios económicos. Estos residuos son radioactivos durante decena de miles de años. Resulta que el sellado del cementerio se agrieta y produce altos niveles de radiación en la zona perjudicando a la población.

RESULTADO:

Dinero: +2 (recibes dinero de Sealand por la instalación de la central nuclear)

Alimentos: -2 (por alimentación contaminada)

Agua: Tienes que verter un chorro por acuíferos contaminados.

Salud: Todas las personas de tu grupo tienen que estar atadas entre sí, porque tienen contaminación radioactiva, hasta la próxima tirada.

Ecopuntos: -3 por escape radioactivo.



Waslala: Sealand ha decidido instalar un cementerio de desechos radioactivos en tu país, ya que en el suyo van a aprobar una legislación por la que prohíben este tipo de cementerios en su zona. A cambio de 160 toneladas al año de residuos de alta radioactividad tú vas a recibir beneficios económicos. Estos residuos son radioactivos durante decena de miles de años. Resulta que el sellado del cementerio se agrieta y produce altos niveles de radiación en la zona perjudicando a la población.

RESULTADO:

Dinero: +2 (recibes dinero de Sealand por la instalación de la central nuclear)

Alimentos: -2 (por alimentación contaminada)

Agua: Tienes que verter un chorro por acuíferos contaminados.

Salud: Todas las personas de tu grupo tienen que estar atadas entre sí porque tienen contaminación radioactiva hasta la próxima tirada.

Ecopuntos: -3 por escape radioactivo.

CASILLA 3: REDUCCIÓN DE CONSUMO EN PRODUCTOS ELECTRÓNICOS

Has reducido el consumo de productos electrónicos hasta la mitad, lo que genera, por lo tanto, menos residuos (+1 ecopunto)

CASILLA 4: RETO DE SALUD

Los problemas ambientales tienen muchas consecuencias. Una de ellas es el deterioro de la salud. Así, humos de fábricas y coches, contaminación por ondas (como las que generan los móviles), exposición de alimentos a altas temperaturas (como en microondas)... van produciendo poco a poco enfermedades. Tu grupo retará al otro en la siguiente prueba:

Tenéis que seleccionar tres personas: una, sorda; otra, invidente; otra, muda.

Se trata de decir una palabra al resto del grupo para que la transmita a la persona muda con los siguientes pasos:

1. El grupo con mímica la transmite a la persona que hace de persona sorda.
2. Ésta, cuando la averigüe, tiene que decírselo a la persona ciega (llevará una venda), para que lo dibuje.
3. Finalmente, la persona muda, una vez que vea el dibujo, tiene que adivinar qué es.

Juegan los dos grupos a la vez. Cuando el monitor les dice la palabra y comienza el juego. El tiempo máximo es 2 minutos.

- Si ningún grupo lo consigue en 2 minutos, el monitor se llevará 3 unidades de dinero o 3 ecopuntos. Lo que prefiera el grupo.
- Si el grupo que ha caído en la casilla del reto gana, se lleva 3 unidades de dinero ó 3 ecopuntos del otro grupo.
- Si el grupo que no ha caído en esa casilla gana se lleva 2 unidades de dinero o 2 ecopuntos del otro grupo.

El grupo que ha caído en el reto puede seleccionar qué palabra tiene que adivinar el otro grupo de la siguiente lista. A ellos se la dirá el monitor:



- Árbol
- Montaña
- Flor
- Sol
- Pájaro
- Pez

CASILLA 5: PROTOCOLO DE KIOTO

Sealand: Tu país se ha pasado de lo acordado en el Protocolo de Kioto en cuanto a la emisión de CO2 a la atmósfera, por lo que necesitas comprar el derecho de emisión de CO2 a países menos contaminantes.

Dinero: - 4 (2 para Macondo y 2 para Waslala)

Ecopuntos: +4 (recibes 2 ecopuntos, a cambio, de Macondo y otros 2 de Waslala)

Liliput: Tu país tiene una cementera que tiene una buena facturación económica, pero en cambio emite 700.000 toneladas de CO2 a la atmósfera, lo que provoca que no se cumpla el Protocolo de Kioto que firmastes para la reducción de CO2 a la atmósfera. Además la cementera ha provocado problemas respiratorios a la gente de la zona y ha contaminado un acuífero que abastecía de agua a la población.

Dinero: +3 (de ganancias por la cementera)

Agua: Tiras un chorro de agua, ya que está contaminada.

Salud: Todas las personas del grupo no pueden hablar durante una ronda porque tienen enfermedades respiratorias.

Ecopuntos: -4 (por superar lo firmado en el protocolo de Kioto)

Macondo: Tu país apenas tiene industrias contaminantes, por lo que no tienes problemas para cumplir el Protocolo de Kioto sobre la emisión de gases a la atmósfera. Sin embargo, como se puede comerciar con la emisión de gases, desde Sealand te dan dinero a cambio de ecopuntos, ya que ellos sí se pasan de lo firmado.

RESULTADO:

Dinero: +2 (por vender derechos de emisión a Sealand)

Ecopuntos: -2 (a Sealand)

Waslala: Tu país apenas tiene industrias contaminantes, por lo que no tienes problemas para cumplir el Protocolo de Kioto sobre la emisión de gases a la atmósfera. Sin embargo, como se puede comerciar con la emisión de gases, desde Sealand te dan dinero a cambio de ecopuntos, ya que ellos sí se pasan de lo firmado.

RESULTADO:

Dinero: +2 (por vender derechos de emisión a Sealand)

Ecopuntos: -2 (a Sealand)

CASILLA 6: ENERGÍAS RENOVABLES

Has apostado por las energías limpias y renovables, es decir: eólica, solar... (+1 ecopunto)



CASILLA 7: TRANSGÉNICOS

Sealand: Has creado una semilla transgénica de un tipo de arroz con mayor sabor y por ello decides vender esta patente a Macondo porque allí están pasando una hambruna muy grande y con esto intentas paliarla. Además Waslala que te compró hace tiempo la patente de la semilla necesita más fertilizantes y productos químicos que sólo tú puedes vender.

Dinero: +3 (de Macondo por el arroz transgénico) + 2 (de Waslala por la compra de los fertilizantes)

Liliput: Tu país ha decidido cultivar más transgénicos y este año la producción ha aumentado un 80% en plantaciones de soja transformada genéticamente que resisten mejor a las plagas. En un primer momento, esto tiene éxito, pero resulta que a la larga el suelo se está empobreciendo y, además, están apareciendo enfermedades que podrían tener relación con el consumo de la soja.

Dinero: +1 (beneficio de la soja)

Alimentos: +2 (por el cultivo)

Salud: Hay que coger a hombros durante una ronda a dos personas del grupo, porque están enfermas.

Ecopuntos: -3 (las tierras se han esquilado, se ha perdido biodiversidad y soberanía alimentaria)

Macondo: En tu país apenas hay alimentos para todos, ya que te han exigido cultivar ciertos productos para exportar y no para alimentar a la gente que vive allí. Por ello Sealand ha creado una solución: una semilla de arroz transgénico que, supuestamente, resiste más las plagas de langosta. Tú, en un primer momento, lo compras y comienzas a sembrarlo. Te das cuenta de que acabas de caer en una trampa: cada vez que tienes que sembrar tendrás que pagar la patente de la semilla, además de comprar los fertilizantes adecuados a Sealand. Por si fuera poco las tierras se van empobreciendo y, después de unos primeros años de buenas cosechas, la producción va bajando.

Dinero: -3 (para la compra de la patente del arroz transgénico a Sealand)

Alimentos: +3 (pero en la siguiente ronda te quitarán dos)

Salud: El hambre no disminuye y tiene que estar todo el grupo agachado hasta la próxima ronda.

Ecopuntos: -3 (por pérdida de biodiversidad y degradación de la tierra)

Waslala: Tu país lleva años sembrando arroz transgénico, pero dependes de Sealand para que te envíe pesticidas adecuados a ese tipo de arroz. Sólo se venden allí, por lo que tienes que comprárselo a ellos. Vas viendo como la tierra se va empobreciendo y la producción de arroz cada vez es menor.

Dinero: -2 (compra de pesticidas a Sealand)

Alimentos: +1 (hay producción, pero no mucha)

Salud: Debido al uso de pesticidas sin material adecuado, dos personas de tu grupo han perdido la visión hasta la próxima ronda.

Ecopuntos: -2 (por pérdida de biodiversidad y degradación de la tierra).

CASILLA 8: RETO ALIMENTACIÓN

Mucha gente en el mundo pasa hambre por causas muy diversas. También los problemas ambientales tienen relación con esto: la desertización, las sequías, el deterioro del suelo, el uso



abusivo de fertilizantes y otros tóxicos. Por otra parte, en el Norte del mundo también hay cada vez más problemas de obesidad debido a la cantidad de alimentos que consumimos (y no gastamos), al exceso de fritos, de bollería industrial...

Tu grupo retará al otro en la siguiente prueba:

Debido a las malas cosechas y al desigual reparto de los alimentos tendrás que saber con cuantos garbanzos te quedas para comer. Para ello tienes que intentar colocar, tirándolos desde una pequeña distancia, todos tus garbanzos dentro de un espacio en el suelo que se marcará con tiza o de otra forma visible. Debéis conseguir colocar en el interior del círculo, al menos la mitad de los garbanzos que tenéis.

Si ningún grupo logra meter la mitad dentro del espacio perderán todos los garbanzos que queden fuera. Significará que es una época de escasez y se lo darán al dinamizador.

Si uno de los grupos, al menos, logra meter la mitad, o más, dentro del círculo, el grupo que tenga más garbanzos dentro de éste cogerá los garbanzos que el otro no haya logrado colocar dentro, para poder ellos alimentarse.

CASILLA 9: SOBERANÍA ALIMENTARIA

Has decidido invertir en agricultura ecológica y crear pequeños huertos locales con productos variados (+1 ecopunto)

CASILLA 10: REFINERÍA

Sealand: Has decidido instalar una refinería en tu país, ya que quieres depender cada vez menos de otros países. El proyecto es una gran inversión que dará puestos de trabajo. El problema es que la emisión de gases de CO₂ a la atmósfera es tremenda, así como la contaminación que produce en acuíferos con los que se riegan los productos hortícolas de los alrededores. Además aumenta el cáncer de tiroides y de pulmón en la zona donde se instala.

Dinero: +4 (beneficios de la refinería)

Agua: Se ha enturbiado el agua, por la contaminación.

Alimentos: -1. Ha habido pérdida en los productos alimenticios, ya que el agua con la que se regaban éstos se ha contaminado.

Salud: Sólo puede hablar una persona del grupo hasta la siguiente tirada, debido a los problemas respiratorios.

Ecopuntos: -5 (por la emisión de CO₂ a la atmósfera y otros problemas derivados del refinado de petróleo)

Liliput: Has decidido instalar una refinería en tu país, ya que quieres depender cada vez menos de otros países y tienes reservas de petróleo en el tuyo. El proyecto es una inversión grande que dará puestos de trabajo, aunque muchos de ellos serán técnicos extranjeros especializados. El problema es que la emisión de gases de CO₂ a la atmósfera es tremenda, así como la contaminación que produce en acuíferos con los que se riegan los productos hortícolas de los alrededores. Además aumenta el cáncer de tiroides y de pulmón en la zona donde se instala.

Dinero: +3 (beneficios de la refinería)

Agua: Se ha enturbiado el agua, por la contaminación.

Alimentos: -1. Ha habido pérdida en los productos alimenticios, ya que el agua con la que se regaban éstos se ha contaminado.



Salud: Sólo puede hablar una persona del grupo hasta la siguiente tirada debido a los problemas respiratorios.
Ecopuntos: -5 (por la emisión de CO2 a la atmósfera y otros problemas derivados del refinamiento de petróleo)

Macondo: Resulta que quieres que se desarrolle tu país y la mejor forma que se te ocurre para ello es instalar una Zona Franca. Esto es, un territorio dentro de tu país para que se instalen empresas extranjeras, pero para atraerlas y que no se vayan a otro país, tu país le vende el terreno a esas empresas a precios bajísimos y no les cobras impuestos, con la condición de que den trabajo a las personas de tu país. La primera propuesta es de una refinería de petróleo que quiere colocar Sealand. El problema es que la zona destinada para la instalación es un territorio que siempre ha pertenecido a un grupo indígena que protesta mucho por ello. Sin embargo, a pesar de todo, el proyecto sigue. La instalación de la refinería provoca gran contaminación atmosférica en esa zona, lo que hace que, cuando no corre aire, haya una gran nube tóxica sobre el territorio. Han aparecido casos de cáncer de tiroides en personas, una enfermedad hasta ahora desconocida en tu territorio.

Dinero: +1 (que te da Sealand)

Salud: Todo el grupo debe permanecer agachado una ronda, ya que no se encuentra bien de salud por culpa de la nube tóxica.

Ecopuntos: -5 (por culpa de la contaminación atmosférica)

Waslala: Resulta que quieres que se desarrolle tu país y la mejor forma que se te ocurre para ello es instalar una Zona Franca. Esto es, un territorio dentro de tu país para que se instalen empresas extranjeras, pero para atraerlas y que no se vayan a otro país, le ofreces el terreno a esas empresas y no les cobras impuestos, con la condición de que den trabajo a las personas de tu país. La primera propuesta es de una refinería de petróleo que quiere colocar Sealand. Aceptas esta refinería pero, al cabo del tiempo, te das cuenta de que el río que pasaba cerca de este lugar y que abastecía de agua a poblaciones enteras de la cuenca está totalmente contaminado. Hay personas que sufren muchos problemas de salud.

Dinero: + 1 (proporcionado por Sealand por la instalación de la refinería)

Salud: Todo el grupo debe permanecer agachado una ronda, ya que no se encuentran bien de salud por culpa de las aguas contaminadas.

Agua: Totalmente inservible; hay que tirarla.

Ecopuntos: -5 (por culpa de los desastres ecológicos: contaminación atmosférica y del agua)

CASILLA 11: BIOPIRATERÍA

Sealand: Una empresa farmacéutica de tu país decide patentar un árbol llamado neem que se encuentra en Macondo. Allí venían utilizando sus propiedades durante años, pero tú lo has patentado. Ese árbol se puede emplear como pesticida contra 200 especies de insectos y como antihongos natural.

Dinero: -1 Derecho de patente

+ 2 que te da Macondo porque, cada vez que quiera utilizarlo ahora, debe pagar por la patente.

Ecopuntos: Macondo pierde 2 porque ha perdido el derecho a usar gratuitamente las propiedades del árbol neem.



Liliput: Una empresa farmacéutica de tu país decide patentar un árbol llamado neem que se encuentra en Waslala. Allí venían utilizando sus propiedades durante años, pero tú lo has patentado. Ese árbol se puede emplear como pesticida contra 200 especies de insectos y como antihongos natural.

Dinero: -1 por derecho de patente

+ 2 que debe darte Waslala porque, cada vez que quiera utilizarlo ahora, debe pagar por la patente.

Ecopuntos: Waslala pierde 2 porque ha perdido el derecho a usar gratuitamente las propiedades del árbol neem.

Macondo: En tu país existe un árbol que se llama neem. El neem tiene propiedades medicinales y además se utiliza como un poderoso pesticida natural contra más de 200 especies de insectos y contra hongos, desde hace siglos. También su madera es dura, por lo que puede construirse con ella. Una empresa de Sealand llega y paga por la patente del árbol neem. Esto significa que tú, cada vez que hagas uso del árbol neem, tienes que pagar la patente, cuando durante siglos lo hacías de forma gratuita.

Dinero: -2 a Sealand para pagar el derecho de patente

Salud: Todo el grupo se tiene que quedar descalzo hasta la próxima ronda, porque el árbol neem tenía propiedades curativas para los pies que ahora no podéis utilizar.

Ecopuntos: -2 por perder la posibilidad de usar gratuitamente las propiedades del árbol neem

Waslala: En tu país existe un árbol que se llama neem. El neem tiene propiedades medicinales y además se utiliza como un poderoso pesticida natural contra más de 200 especies de insectos y contra hongos desde hace siglos. También su madera es dura, por lo que puede construirse con ella. Una empresa de Liliput llega y paga por la patente del árbol neem. Esto significa que tú, cada vez que hagas uso del árbol neem, tienes que pagar la patente, cuando durante siglos lo hacías de forma gratuita.

Dinero: -2 a Liliput pagándole el derecho de patente

Salud: Todo el grupo se tiene que quedar descalzo hasta la próxima ronda, porque el árbol neem tenía propiedades curativas para los pies que ahora no podéis utilizar.

Ecopuntos: -2 por perder la posibilidad de usar gratuitamente las propiedades del árbol neem

CASILLA 12: REFORESTACIÓN

Has iniciado un plan masivo de reforestación de árboles (+1 ecopunto)

CASILLA 13: RETO AGUA

El agua es un bien escaso. Como ya sabes la ONU calcula que en 25 años un tercio de la población no tendrá acceso al agua potable. Esto significaría una crisis grave, porque no se podría cultivar y además la contaminación de aguas generaría muchas enfermedades.

El reto que propones al otro grupo es:

Hay escasez de agua. Cada grupo debe verter su agua en un cubo y posteriormente con los ojos cerrados un miembro del grupo tiene que intentar de nuevo, ayudado de una taza, devolver el agua a la botella. Toda aquella agua que se derrame no se podrá utilizar.



Evaluación:

La evaluación de la dinámica es la propia Cumbre. En un primer momento se ve de qué recursos dispone cada grupo (alimentos, agua, ecopuntos...).

Se establecen unos baremos. Para los ecopuntos:

Entre 0 – 5 ecopuntos es una situación de desastre natural
Entre 6 – 10 ecopuntos es una situación preocupante
Entre 11 – 15 ecopuntos, una situación aceptable
Más de 16 ecopuntos, una situación ambiental buena

En cuanto al dinero:

Entre 0 – 5: un país en bancarrota y endeudado
Entre 6 – 10: un país endeudado
Entre 11 – 15: una situación económica aceptable
Entre 16 – 20: una buena situación económica

Con respecto a los alimentos y el agua se ajustará al resultado teniendo en cuenta la situación mundial.

Las preguntas serán: ¿Qué problemas ambientales se han encontrado? ¿Qué piensas de esos problemas ambientales? ¿Qué posibles soluciones se podrían encontrar?





Fuente o adaptación: Está basado, parcialmente, en "El Puente Levadizo", del IKAB, y en "El Mercado de Colores" (G.Pike y D. Selby), pero realmente está muy modificado para adaptarlo a nuestras necesidades.

Objetivos:

- Trabajar los diferentes problemas que se pueden plantear a la hora de relacionarse dos culturas.
- Ver las diferentes formas que se pueden dar de contacto cultural y cómo influyen en la relación posterior.
- Trabajar las percepciones sobre otras culturas: estereotipos y prejuicios.
- Ayudar a identificar el etnocentrismo y analizar sus consecuencias.

Marco teórico:

Una de las principales características que definen actualmente nuestra sociedad es la multiculturalidad, la creciente pluralidad de realidades sociales con sus respectivos modelos culturales, de relaciones, de comunicación... Modelos diversos, en suma, de maneras de vivir y de entender el mundo.

Esta diversidad, que es un potencial de riqueza cultural, a menudo se presenta como una causa de problemas y conflictos. A eso se añade el hecho de que cada vez se producen más hechos de discriminación, racismo, xenofobia...

No puede entenderse una propuesta intercultural desligada del contexto sociopolítico donde ésta se desarrolla. Porque la multiculturalidad existente se integra en un modelo de desarrollo socioeconómico que, lejos de llevarnos a un clima de igualdad y justicia, ha profundizado las desigualdades existentes con diversas consecuencias: violencia, racismo, sexismo, consumismo, ideología del éxito personal, individualismo, insolidaridad, sumisión...

Sobre esta base actúan, como desencadenantes, los estereotipos y prejuicios. El estereotipo es una especie de molde, frecuentemente negativo, con el que "clasificamos" a toda aquella persona que tiene unos determinados rasgos físicos, una determinada forma de vestir, de comportarse externamente... sin importar para nada sus características individuales. La persona desaparece y es simplemente vista como miembro de un colectivo generalmente menospreciado y/o temido y, en cualquier caso, rechazado. Una vez que el estereotipo es adjudicado actúan sobre la persona concreta todos los prejuicios que han ido acumulándose sobre el colectivo.

La existencia de estos prejuicios negativos lleva a intentar eliminar, suprimir, reducir... la diferencia vista como amenaza. La expulsión, el aislamiento o la asimilación forzada (es decir, la renuncia a su cultura y la adopción de, al menos, las formas externas de la nuestra) son las respuestas más frecuentes.

Cuando no partimos de prejuicios, ni de miedos, estamos en condiciones de un mejor conocimiento y de un mayor enriquecimiento mutuo... del mestizaje cultural, del que procede lo mejor del desarrollo cultural de la humanidad.



Lo más grave sucede cuando políticos, supuestos líderes de opinión o medios de comunicación utilizan estos miedos y estos prejuicios, de fuerte intensidad emocional, para sacar votos, conseguir audiencia y poder, vender más, ocultar errores, buscando “chivos expiatorios” hacia los que “desviar” el descontento.

La otra cara de la misma realidad, el etnocentrismo o, su inevitable acompañante, la xenofobia, se presenta cuando hay una sobrevaloración de lo propio, como lo único normal, sensato, aceptable, lógico, racional, correcto... y la infravaloración de lo ajeno, como extraño, absurdo, inaceptable, irracional, incomprensible... Ambas (sobrevaloración e infravaloración), también con fuerte carga emocional y propensión hacia las actitudes agresivas, incluso violentas.

Desarrollo de la dinámica:

1ª FASE: ENTRAR EN LA DINÁMICA

Se explica qué es una dinámica de simulación y se pide su colaboración, para que se metan en el papel, para que se situen en el contexto que le damos. Se les pide también que no sobreactúen, si no que intenten desde el papel que les ha tocado representarlo con la máxima fidelidad.

Tal vez sea conveniente realizar previamente algunos ejercicios de expresión corporal y de confianza, si el ambiente no es el idóneo.

Se divide al grupo en dos, y se les explica que son dos países con culturas diferentes, que a lo largo del juego van a tener diferentes puntos de contacto y unión, que irán descubriendo.

Se separan ambos grupos en espacios diferenciados; en diferentes salas o, en su defecto, dividiendo la sala grande en dos, mediante sillas o algún tipo de barrera.

Un/a facilitador/a se va con cada grupo y le entrega la hoja de RASGOS CULTURALES, explicándosela, dándoles un tiempo para que se metan en el papel y recordándoles que no pueden dejar de seguirlos durante todo el juego.

2ª FASE: INICIAR LA OBRA

Se les explica que por diferentes motivos los gobiernos de ambos países han decidido realizar una obra de forma conjunta, que va a simbolizar la unión entre ambos países y que ellos/as son los/as encargadas de realizarla de manera cooperativa y coordinada con el otro país. Para ello se les entregan los materiales y se les pide que designen a un embajador/a, que será la persona encargada de coordinar la obra y cualquier otro asunto con el otro país.

El único requisito de la obra es que las partes realizadas por ambos países tienen que encajar; es decir, al final tiene que ser una sola obra. **La tarea escogida es construir un barco.**

Comienzan a realizar la obra, sin olvidarse durante todo el tiempo de poner en funcionamiento sus rasgos culturales.

3ª FASE: TURISMO.

A través de un sorteo le ha tocado viajar a uno/a de los/as miembros de cada país al otro, como turista. Estará en el otro país durante 5-10 minutos y al regreso debe explicar al resto de su grupo como es la gente del otro país.



4ª FASE: PRIMERA REUNIÓN DE EMBAJADORES/AS.

Se les pide a los embajadores que se reúnan durante 5-10 min. (habrá que tener habilitado un lugar intermedio o fuera de ambos países) para coordinarse, recordándoles que la obra debe ser conjunta.

5ª FASE: TRABAJANDO EN EL OTRO PAIS.

(Simultánea a la reunión de embajadores. Trabajarán en el otro país hasta el final del juego).

Por motivos personales y laborales dos personas de cada grupo deben viajar al otro país e intentar trabajar con el otro grupo en las actividades necesarias. Hay que recordar que no son los responsables de coordinar la actividad. Para eso ya están sus embajadores.

Los primeros diez minutos podrán hablar sólo entre ellos y no con las personas del país de acogida, por motivos lingüísticos.

6ª FASE: SEGUNDA REUNIÓN DE EMBAJADORES/AS:

Será en este momento, cuando los/as embajadores/as puedan reunirse entre ellos/as para intercambiar ideas, etc.

7ª FASE: FINALIZACIÓN DEL BARCO:

Durante el tiempo que tiene esta fase, los grupos deben concentrarse en acabar la tarea, en el tiempo establecido.

8ª FASE: ÚLTIMA REUNIÓN DE EMBAJADORES:

Esta fase es opcional, para solucionar posibles aspectos de última hora. La decisión de si tienen esta reunión debe estar consensuada por las dos partes.

9ª FASE: CREACIÓN DE LA OBRA CONJUNTA:

Ya en plenaria, todo el grupo junto en el mismo aula, se unen las dos partes del barco, de manera que al final quede una obra conjunta final.

Materiales, para entregar a cada grupo:

Hoja de rasgos culturales
Grapadora
Cartulinas
Cuerda
Tijeras
Cinta adhesiva
Tela blanca
Fichas de tente
Una campana
Un silbato

Tiempo:

Fase 1: 10 minutos
Fase 2: 5 minutos
Fase 3: 10 minutos
Fase 4 (5 minutos) y Fase 5 (15 minutos)
Fase 6: 5 minutos



Fase 7: 10 minutos
Fase 8 (opcional) 2 minutos
Fase 9: 5 minutos

Es importante controlar los tiempos bien, ya que se desarrollan simultáneamente en dos lugares. En total la actividad duraría una hora y cuarto aproximadamente, con la evaluación.

Fichas e instrucciones:

PAÍS: WASLALA

RASGOS CULTURALES.

Costumbres, creencias y ritos:

- Los waslaleños y waslaleñas creen en diferentes dioses y diosas, que te traerán beneficios si cumples con unos rituales de atención hacia ellos. Estos rituales son variados. El más común es su "Salto a lo divino", que consiste en saltar mirando hacia la luz y exclamando "omm". Para que nos se les olvidara a los habitantes de Waslala el momento de atender a sus dioses/as, hace muchísimos años que se creó "El recordatorio", un sonido de campanas que avisa del momento exacto en el que se debe hacer el "Salto a lo divino". El "Salto a lo divino" agrada, según es conocido por todos/as, a Sanitix, el dios que se ocupa de la salud de todas las personas. Cada vez que hay un sonido parecido a una campana se debe saltar y exclamar "omm".
- Las personas de Waslala creen en la importancia del contacto físico. Creen que de esta manera no sólo se escucha a la otra persona sino que se consigue entenderla mucho mejor y sentirse más afín. Por ello, cuando hablan, tienen que estar tocando a alguien; si no, nadie les atiende.
- En general en Waslala el trabajo suele hacerse en parejas o tríos y en pocas ocasiones a los habitantes les gusta hacerlo solos.
- Un rasgo característico de los habitantes de Waslala es su vestimenta: les gusta enseñar partes del brazo. Los hombres de Waslala enseñan su antebrazo izquierdo levantándose el jersey hasta el codo y las mujeres lo hacen con el derecho.

Tecnología:

- La tecnología de Waslala es muy creativa e innovadora. Para ellos/as la belleza reside en la mayor combinación posible de materiales, y siempre encuentran una utilidad para cada cosa.

Lengua:

- Lo primero que hay que decir de la lengua waslalí es su tonalidad, parece que siempre están como cantando y terminan las frases en sonidos muy graves. Sólo cuando están nerviosos o enfadados las frases cambian de tonalidad y (los finales) se vuelven más agudos.
- La lengua es el castellano, pero sin utilizar ni artículos ni preposiciones.



PAIS MACONDO

RASGOS CULTURALES

Creencias, Costumbres y ritos:

- Las y las habitantes de Macondo conservan una religión ancestral, el Fininismo. Su dios principal, el "Gran Pater", fue el creador de todas las cosas y dice la leyenda que, tal como las creó (instantáneamente y de la nada), las puede destruir. Por ello, los habitantes de Macondo, a la vez que admiran y veneran a su dios, lo temen de forma exagerada. Aquí se encuentra la raíz de que la mayoría de los habitantes de Macondo tengan miedo a casi todo (especialmente a lo nuevo y lo desconocido).
- Para mantener a su dios feliz, los macondesños realizan a lo largo del día una serie de rezos y ritos. En concreto cada vez que suena el "silbato fininal" giran insistentemente sobre su propio eje tres veces e, incluso en momentos más importantes, cinco, dando gritos estridentes para liberar el miedo.
- La desconfianza innata característica de las/os macondeñas/os hace que no les guste especialmente el contacto físico (excepto en las relaciones íntimas y siempre dentro del hogar). Por lo general son personas más bien frías, aunque si se consigue ganar su confianza pueden llegar a considerar al otro como un miembro de su propia familia.
- Los habitantes de este país son muy jerárquicos, por lo que tienen una organización del trabajo muy estricta. Su forma de trabajar es siempre individual y no comparten tareas.

Tecnología:

- Las/os macondeñas/os son grandes inventores y muy imaginativos, aunque sus tabúes culturales les impide el uso de cinta adhesiva, ya que este utensilio les recuerda a su símbolo sagrado, "Las Adhesiveras", y tienen miedo a quedarse pegados para siempre.

Lengua:

- La lengua de Macondo es una lengua basada en el castellano, idioma que hablaban sus antepasados, con la peculiaridad de que anteponen el prefijo sagrado "fin" a cada palabra y las "r" las cambian por "l".
- Una peculiaridad de la forma de hablar de las/os macondeñas/os es que hablan muy bajito, como un susurro, para no despertar la ira del "Gran Pater" y evitar así el Apocalipsis.

Evaluación:

La evaluación es, como siempre, muy importante. Se comienza a preguntar a cada personaje cómo se ha sentido. Pasamos a preguntar, ¿qué ha sucedido dentro del juego?, ¿qué ha facilitado y/o dificultado la tarea?. En esta fase de la evaluación podemos ir viendo si hay un espíritu competitivo o por el contrario de cooperación.

Posteriormente, pasaremos a evaluar sobre cómo veían a la otra cultura y sobre qué rasgos tenían (en este momento se pueden aportar algunos datos derivados de nuestra observación). Se pregunta, a continuación, qué cultura creen que era mejor.

Se habla de los prejuicios y los estereotipos, por parte de los personajes del juego (hablar de lo que sentían cuando escuchaban hablar a los otros, cuando veían sus vestimentas, etc). A nivel teórico, puede ser un buen momento para introducir aclaraciones sobre prejuicios y estereotipos.



Se hace, finalmente, referencia a la realidad, apoyandonos en noticias de la actualidad por ejemplo.

La evaluación puede terminar, trabajando sobre el contacto con otras culturas. Sería recomendable, no hacer solo incapié en aspectos negativos de ello, si no apelar a la cooperación proponiendo ejemplos como se dan en la actualidad en el campo de la medicina, la investigación, etc.





Fuente o Adaptación:

Adaptado del Juego del Labrador (Jim Dunlop), pero con la introducción de los alimentos de importación, exportación y el concepto del monovultivo.

Objetivos:

- Mostrar la realidad de la agricultura y del trabajo agrícola a nivel mundial.
- Reflexionar sobre qué significa la pérdida de biodiversidad y la reconversión de la agricultura de los países del Sur para exportar productos.

Marco teórico:

La agricultura mundial ha sufrido una brutal transformación en el último cuarto de siglo. Convendría examinar algunos conceptos para poder entender este cambio radical. Llamamos agricultura de autoconsumo aquella en la que, generalmente de forma familiar o comunitaria, se produce lo que se consume, lo que se necesita. Productores y consumidores son las mismas personas. El intercambio de productos entre familias o comunidades próximas es mínimo, pero ello hace que puedan abastecerse de otros productos. Agricultura de mercado es aquella en la que los productores y los consumidores son distintos. Se produce para vender, aunque puede haber una pequeña parte de autoconsumo. Todo está en función del mercado, del transporte, de la demanda y... de los precios. Se tiende a producir aquello que, teniendo en cuenta todos los condicionamientos, puede ser más rentable.

La cuestión está en saber ahora cuál es el tamaño del mercado al que nos referimos. Hay mucha diferencia si se produce para vender dentro de la misma población o comarca, si se orienta a un mercado regional o estatal o si, finalmente, el destino es el mercado mundial. Ésta última es la situación actual y ello ha hecho incrementar el uso de combustibles fósiles (para la producción y para el transporte), el empleo de productos químicos (negativos ecológicamente y crecientemente caros) –pesticidas, insecticidas, fertilizantes- y maquinaria pesada, el papel de los intermediarios, especuladores y multinacionales y la pérdida de la soberanía alimentaria⁴, la crisis de la agricultura tanto en el Norte como en el Sur, salvo las grandes empresas exportadoras, la pérdida (y el empeoramiento de las condiciones) de empleo agrícola, el deterioro del medio y de la calidad de la alimentación, ...

La agricultura y la ganadería han pasado a ser actividades "insostenibles", contaminantes, grandes consumidoras de energía, empobrecedoras del suelo, favorecedoras de la desertificación... Se han roto los equilibrios que hacían de las agriculturas y ganaderías tradicionales actividades no sólo sostenibles, sino "sostenedoras" del medio.

Hasta tal punto ha llegado la presión hacia la exportación mundial (entre otras causas, para el pago de la "deuda externa") que los países con mayores problemas de hambre exportan sus alimentos básicos tradicionales.

4 Situación en la que un país puede asegurar de modo estable, sin depender demasiado del comercio exterior, la alimentación de su población.



En último lugar, pero no por ello menos importante, la presión del mercado mundial ha incrementado la velocidad de pérdida de biodiversidad (sólo se cultiva aquello que puede encontrar acomodo en los gustos de los países ricos), sino que, además, se han introducido en la naturaleza productos genéticamente modificados sin conocer, ni preocuparse, por las posibles consecuencias a medio y largo plazo.

Desarrollo de la dinámica:

Descripción:

Dividido el gran grupo en cuatro aldeas, se trata de cultivar una serie de alimentos durante varios años. Dependiendo del dado y de las tarjetas tendrán unos u otros beneficios o pérdidas. Lo básico es tener recursos para alimentarse.

Fases:

- Se divide el grupo en cuatro aldeas de, aproximadamente, el mismo número de personas.
- Se le da a cada aldea unas “hojas de trabajo” y una “tabla de productos” y se les explica a todas el objetivo y las reglas.
- Cada aldea decide qué productos cultivará en cada una de las diez parcelas que posee (un tablero con diez casillas en el que diferentes fichas representarán los productos sembrados). Habrá 5 cosechas, desde el año 2016 al 2020. Se trata de crear una estrategia y por tanto una combinación adecuada de productos.
- Después el/la dinamizador/a lanza un dado. Si sale 1, 2 ó 3, será año seco, si sale 4 ó 5, húmedo, y si sale 6, habrá que tirar de nuevo.
- Cada año hay un tiempo para decidir la siembra de unos cinco minutos, con flexibilidad.
- Hay 10 tarjetas (dos por ronda). La elección se hace al azar, de manera que en cada ronda quedará una sin escogerse.
- Los productos para sembrar se dividen en dos tipos: unos para el consumo y otros para la exportación.
- El valor de los productos de consumo es siempre el de la tabla, pero el precio de los productos de exportación varía de acuerdo con la producción, multiplicándose por menos de uno, si es menor de 25 unidades, o por más de uno, si es mayor de 35.
- En la primera ronda sólo se pueden plantar productos de consumo; a partir de la segunda se pueden elegir productos para exportar.
- Siempre debe haber al menos 3 cultivos diferentes y 3 parcelas con alimentos de consumo.
- Deben intentar sacar unidades suficientes como para tener una buena alimentación, lo que corresponde al menos a 45 unidades por año.
- Si plantan los mismos productos de exportación 3 o 4 grupos, la producción se divide entre dos (es la consecuencia de la oferta-demanda, si hay mucho de un producto los precios bajan).

Primer año de plantación

Cada grupo discute lo que quiere cultivar y lo pone en su hoja de trabajo y en su tablero de 10 casillas. A partir de ahí se arroja el dado y se lee una Tarjeta.

Al anunciar el clima, se calcula la cosecha rellenando la columna “cosecha” de la Hoja de Trabajo, multiplicando de acuerdo con la tabla. Aquí no hay pérdida por mala alimentación, ya que es la primera vez. Se hace la suma teniendo en cuenta el contenido de la Tarjeta, que afecta a todos los grupos.



El resultado se anuncia para que se conozca la situación de todas las aldeas. Al menos deben alcanzar las 45 unidades. Por debajo de esta cantidad hay Mala Alimentación, lo que tendrá repercusiones, entre otras cosas, en la mano de obra. Por ello se restará para el próximo año lo que le falte para llegar a esas 45 unidades (p. ej. Si un grupo ha conseguido 20, se le restará para la próxima ronda 25 a su producción).

Años posteriores

Las aldeas cada vez deciden qué plantar. Se sigue el mismo procedimiento restando siempre la Mala Alimentación, si la ha habido. Si una aldea sobrepasa las 45 unidades, puede almacenar para el año siguiente, o bien puede ofrecer esas unidades a otras aldeas en forma de regalo o préstamo poniendo ese grupo las condiciones.

En el último año habrá que ver lo obtenido y habrá una lista de posibles “desgracias” (adaptables según las circunstancias) que deben “padecer” si no han llegado a los límites de la alimentación básica.

Materiales

- Hojas de plantación
- Fichas
- Tablero de 10 parcelas (una cartulina vale)
- Papelitos con los diferentes cultivos
- 4 calculadoras
- Bolígrafos
- Tarjetas
- Dado
- Tablero o papelógrafo donde se apuntan los resultados provisionales
- Folios
- 5 cubos
- 4 vasos
- Un juego de petanca
- Un panel con números del 1 al 40 que tenga detrás de cada número escrito un producto.
- 4 paneles hechos de cartulina con la disposición del juego “Hundir la flota” o “Los barquitos”. El tablero sería de 7 x 7, de la A a la G y del 1 al 7.

Tiempo:

- Explicación de la dinámica: 15 minutos
- Primera ronda: 10 minutos
- Cálculo de las cantidades: 5 minutos
- Cuatro rondas posteriores: 1 hora
- Evaluación: 15 minutos

En total puede llegar a una hora y cuarenta y cinco minutos.



Fichas e instrucciones:

TABLA DE VALORES DE LOS PRODUCTOS DE CONSUMO		
	HÚMEDO	SECO
Remolacha	7	2
Yuca	2	6
Maíz	6	3
Trigo	3	9
Patatas	5	3
Guisantes	4	4

TABLA DE VALORES DE LOS PRODUCTOS DE EXPORTACIÓN		
	HÚMEDO	SECO
Palma Aceitera	7	2
Alfalfa para animales	2	6
Tabaco	5	2
Eucalipto	3	7
Café	5	3
Cacao	4	4

CÓMO CAMBIAN LAS PUNTUACIONES SEGÚN LA PRODUCCIÓN TOTAL DE UN PRODUCTO DE EXPORTACIÓN (¡Ojo! Sólo se contabiliza un producto de exportación, no la suma de varios productos)

Menos de 15	Se multiplica por cero
Entre 15 y 24	Se divide entre 2
Entre 25 y 34	Se queda la puntuación obtenida
Entre 35 y 44	Se multiplica por 1'5
De 45 en adelante	Se multiplica por 2

LISTA DE POSIBLES "DESGRACIAS"	SI LA PRODUCCIÓN FINAL ES...
Sin postre en la cena.	41 a 49
Recoger la sala de trabajo.	36 a 40.
Los / as últimos/as en ducharse	30 a 35
Sin móviles hasta las 12 de la noche	26 a 29
Recoger las otras mesas de la cena	De 0 a 25



Evidentemente estos males se deben adaptar a la realidad donde se desarrolle la dinámica.

HOJA DE TRABAJO		
Año número		
	PARCELAS	COSECHA
Remolacha		
Yuca		
Maíz		
Trigo		
Patatas		
Guisantes		
Palma Aceitera		
Tabaco		
Café		
Alfalfa animal		
Eucalipto		
Cacao		
Total posible producción		
Pérdida por MALA ALIMENTACIÓN Del año anterior		
Pérdida o ganancia con la TARJETA		
Añadir sobrante del año anterior		
PRODUCCIÓN REAL		
Pérdida por MALA ALIMENTACIÓN Para el próximo año (si hay)		

TARJETAS

RONDA 1

TARJETA 1 A.

HA HABIDO EXCEDENTES DE PRODUCCIÓN. TENÉIS QUE REPARTIROS 30 UNIDADES ENTRE TODOS/AS.

Cada grupo pone en su papel la cantidad que piensa que le corresponde. Si entre los 4 grupos suman más de 30, tienen 5 minutos para negociar la cantidad que creen que le correspondería ahora a cada grupo. Si en 5 minutos no llegan a ningún acuerdo y sobrepasan las 30 unidades, se las lleva la banca y lo pierden.



TARJETA 1 B.

UNA PLAGA AFECTA A LA MITAD DE VUESTRA COSECHA.

Aunque existe un antídoto. En un cubo de agua se encuentra la esencia de raíz de magüey (2 litros), una planta conocida desde la antigüedad por sus propiedades plaguicidas. Con 1 litro de esencia de magüey salváis la mitad de una cosecha. Cada grupo coge la cantidad que puede para salvar su cosecha. (Después se dejan 5 minutos para negociar si a alguien le sobra o le falta antídoto).

Nota para la persona formadora: Las aldeas tienen recipientes con marcas para un cuarto de litro, medio litro, tres cuartos y un litro. Por lo tanto, con el antídoto recogido se salvará la parte proporcional, teniendo en cuenta que un litro salva la mitad afectada.

TARJETA 2 A

HA SUBIDO EL PRECIO DE DOS PRODUCTOS DE EXPORTACIÓN. SE SUMAN 50 UNIDADES.

Los grupos tienen 5 minutos para negociar qué productos aumentan su precio.

TARJETA 2 B.

GUERRA CIVIL.

Cada aldea debe salvar su cosecha jugando a la petanca. Por cada 10 centímetros que se alejen de la bola roja se destruye una unidad.

Nota para la persona formadora: En la guerra aunque pueda haber "vencedores", todas las personas pierden.

TARJETA 3 A.

EL MERCADO MANDA.

La aldea que más puntuación ha conseguido hasta el momento obliga a los otros tres países a plantarle dos parcelas de exportación cuyos beneficios recogerá en la siguiente ronda.

TARJETA 3 B.

EL MERCADO MANDA.

La aldea que más puntuación ha conseguido hasta el momento obliga a los otros tres países a plantarle dos parcelas de exportación cuyos beneficios recogerá en la siguiente ronda.



TARJETA 4 A.

AL UTILIZAR SEMILLAS TRANSGÉNICAS Y NO PRODUCIR NUEVAS SEMILLAS, EN LA SIGUIENTE TIRADA NO PODRÉIS PLANTAR LAS PARCELAS DONDE HAYAIS PLANTADO EL PRODUCTO QUE OS SALGA EN EL PANEL.

Nota para la persona formadora: Hay que hacer una cartulina con las casillas de la 1 a la 40, en la que se corten una especie de ventanitas que, al levantarse, aparezca el nombre de un producto.

TARJETA 4. B (*Ésta tarjeta es la misma que la 1 B, así que si se ha escogido con anterioridad sólo queda la 4 A*)

UNA PLAGA AFECTA A LA MITAD DE VUESTRA COSECHA.

Aunque existe un antídoto. En un cubo de agua se encuentra la esencia de raíz de magüey (2 litros), una planta conocida desde la antigüedad por sus propiedades plaguicidas. Con 1 litro de esencia de magüey salváis la mitad de una cosecha. Cada grupo coge la cantidad que puede para salvar su cosecha. (Después se dejan 5 minutos para negociar si a alguien le sobra o le falta antídoto).

Nota para la persona formadora: Las aldeas tienen recipientes con marcas para un cuarto de litro, medio litro, tres cuartos y un litro. Por lo tanto, con el antídoto recogido se salvará la parte proporcional, teniendo en cuenta que un litro salva la mitad afectada.

TARJETA 5. A

HUNDIR LOS BARCOS.

Cada aldea prepara su flota. En los casilleros que entregamos tienen que colocar tres parcelas y bombardear la flota de las otras aldeas. Hay tres rondas por aldea para atacar.

Nota para la persona formadora: Hay que preparar cuatro folios con un tablero de "los barquitos" o "hundir la flota" de 7 x 7, de la A a la G y del 1 al 7.

TARJETA 5. B

HUNDIR LOS BARCOS.

Cada aldea prepara su flota. En los casilleros que entregamos tienen que colocar tres parcelas y bombardear la flota de las otras aldeas. Hay tres rondas por aldea para atacar.

Nota para la persona formadora: Hay que preparar cuatro folios con un tablero de "los barquitos" o "hundir la flota" de 7 x 7, de la A a la G y del 1 al 7.



Ejemplo de Fichas de Productos para el tablero de las Cosechas:

PATATAS	MAÍZ
PATATAS	MAÍZ
REMOLACHA	CAFÉ
REMOLACHA	CAFÉ
MAÍZ	TABACO

(También hemos adaptado estos productos, para hacerlo con productos de la realidad Extremeña como por ejemplo: cerdo Ibérico, tomate, girasol, etc. De este modo después hemos podido realizar unas evaluaciones muy interesantes y hemos podido tender puentes sobre lo que pasa en los países del SUR).

Evaluación

Hay que darle, como siempre, la mayor importancia a la evaluación y debe ser aplicada a la realidad mundial.

Para ello haremos especial hincapié en:

- Ejemplos de violencia en el juego.
- Posibles problemas medioambientales.
- De qué dependen las ganancias.
- Qué problemas han tenido.
- Qué ha pasado con los productos de exportación.
- Si se ha ayudado a otras aldeas.
- Si se han prestado puntos.
- Qué posibilidades reales tenían las aldeas.
- Qué tiene que ver con el mundo.
- Qué ejemplos conocen.

Sería interesante hacer una preparación previa o seguir trabajando después buscando información a cerca de:

- ¿Qué es la soberanía alimentaria?
- ¿Qué es el movimiento de los Trabajadores Rurales sin Tierra de Brasil? O ¿la Via Campesina?
- ¿Especulación alimentaria?
- También te recomendamos estas páginas para seguir ampliando información sobre transgénicos:

Información general desde ecologistas en acción: <http://www.ecologistasenaccion.es/mot27.html>

Trangénicos una gran mentira y con mapa mundial sobre agricultura biotecnológica a 2008: <http://ecocosas.com/agroecologia/transgenicos-una-gran-mentira/>





Objetivos:

- Descubrir el recorrido que tienen los objetos cotidianos desde la extracción de la materia prima hasta nuestro consumo.
- Conocer algunos ejemplos de actuaciones de multinacionales en el comercio mundial.
- Reflexionar sobre las consecuencias de nuestro modelo de consumo y plantear alternativas.

Marco teórico

El consumismo es uno de los pilares fundamentales del sistema, por tanto es muy importante educar para un consumo crítico y responsable. La demanda desmesurada e inagotable, respondiendo a la continua creación de "falsas necesidades", de la mayoría del mundo rico y de la minoría rica del mundo pobre, sostiene el entramado del comercio exterior. Hay, además un factor añadido: mucha de la información que proporciona la educación para el consumo y, por tanto, de las reflexiones que suscita, son, en general, sorprendentes para los/las adolescentes. Hay tal ocultación de los daños causados por las multinacionales, hay tal manipulación publicitaria que, de forma sorprendente, los principales destructores del medio aparecen como ecologistas, los responsables del trabajo infantil y/o semiesclavo aparecen como preocupadísimos por el bien y el futuro de la humanidad... y así sucesivamente.

Sería imposible que un sistema tan injusto y depredador como éste pudiera mantenerse y crecer si no fuera capaz de crear multitud de complicidades más o menos activas, más o menos conscientes. Y lo que el sistema nos ofrece a una parte importante de la población es, precisamente, objetos de consumo (coches, motos, viajes, música pegadiza, fiestas, alcohol... ropa de marca, cachivaches electrónicos, videojuegos, móviles... televisión, programas basura, comida basura, literatura basura...). El consumo continuado, convertido en objetivo esencial y en barómetro del éxito social, alimentado, sostenido e incentivado (según las coyunturas) por el préstamo, es uno de los principales creadores de complicidad, tanto activa como pasiva.

Es importante que los datos no nos hagan caer en el pesimismo y en la sensación de impotencia que genera descubrir cómo funciona el sistema y cómo éste se nutre de tu propia inercia de consumo. Por tanto tenemos que dedicarnos a también a plantear alternativas. De entrada, plantearnos la posibilidad de reducir nuestro consumo o alargar la vida de nuestros objetos, es una sencilla forma empezar a actuar contra el consumismo. No es, en algunos casos, difícil acceder a la información que puede permitirnos opciones más conscientes y más libres. Hay campañas de denuncia, campañas contra marcas/multinacionales cuyas actividades son especialmente escandalosas. Esto no es más que un primer paso, porque incluso puede hacer creer que no son la norma, sino la excepción y justificar, así, al sistema como conjunto sano con algunas manzanas podridas. En cualquier caso, nos parece importante para la adolescencia este primer contacto con "otras" informaciones relativamente asequibles y, sobre todo, con la existencia de alternativas asequibles y de personas y colectivos que trabajan en ello.

Explicación de la dinámica

El grupo se divide en cuatro. Unas personas serán las investigadoras de las latas; otras, del chocolate; otras, de la ropa y otras, de los teléfonos móviles.

Se trata de que, a través de una serie de pruebas, se va reflejando la información en un cartel, al grupo se le vayan ofreciendo una serie de pasos que arrancan de una situación cotidiana y que,



posteriormente, van explicando el origen y otros aspectos de un producto. Son cinco pasos, quedando el último para explicar el caso de una multinacional del sector: Coca Cola, Nestlé e Inditex, o en el caso de los móviles las marcas más conocidas. El último paso es diseñar un spot de contra publicidad que cuente el punto de vista que hemos adquirido en este proceso sobre el producto que hemos trabajado y/o que muestre alternativas a su consumo.

No es un juego competitivo, sino que, al realizar una prueba, se le va facilitando dar “pasos”, o sea, adquirir e integrar nuevas informaciones. Se trata, por tanto, más bien de una investigación colectiva.

Cuando se les da uno de los “pasos” tienen que leerlo y explicar con sus propias palabras qué han entendido al/a dinamizador/a, sólo en ese caso se le presenta otra prueba que, al superarla, tendrá como recompensa un nuevo “paso”.

Una vez terminado el proceso en el que se siguen los pasos de los productos desde la extracción de la materia prima a las manos de los/as consumidores/as, con la ayuda del papelógrafo en el que han ido apuntando todos los resultados de las pruebas, cada pequeños grupo tiene que explicar su investigación al resto, de forma que todos/as conocen los resultados de las investigaciones de los demás.

Finalmente, se les propone a cada grupo la realización de un spot contra-publicitario que se pueda difundir fácilmente entre sus contactos y redes sociales, de tal forma que los aprendizajes no se quedan solamente entre nosotros/as, además que empezamos a movilizarnos con una pequeña campaña de denuncia. Más adelante damos unas pautas  para dinamizar ese proceso.

En esta técnica es conveniente que dinamice más de una persona, pues se tiene que estar muy pendiente de los grupos durante todo el proceso.

Materiales

- Los pasos recortados de cada producto
- Bolígrafos
- Papelógrafo (un trozo de papel continuo).
- Rotuladores
- Vendas
- Cuerdas
- Una cámara de vídeo o teléfonos móviles con cámara para grabar los spot.
- Cualquier otra cosa que podamos necesitar para la grabación de los spot...

Tiempo/s

Explicación del juego y división de grupos: 5 minutos.

Desarrollo de la actividad y 5 pasos: 45 minutos.

Exposición final de los grupos: 20 minutos

Preparación, grabación del spot contrapublicitario, y visualización colectiva: 60 min (por lo menos)

Preparación y difusión de la campaña: 15 minutos (aunque puede ser bastante más si se ve la necesidad o simplemente se decide editar los vídeos).

Evaluación: 15 minutos.

La dinámica está pensada para desarrollarse aproximadamente en una sesión de una tarde entera o una mañana (2 horas y media o 3). Aunque si se dispone de menos tiempo se puede hacer una versión reducida, suprimiendo la exposición final de los grupos o reduciendo el proceso creativo.



Instrucciones y fichas.

Nota: El primer paso de cada producto siempre lleva la prueba incorporada. El resto se van dando a medida que el grupo es capaz de explicar la información que adquiere.

LA LATA paso 1

Hoy tenía sed y me he tomado una lata de Coca Cola, con unos pistachos que vendían en una máquina de vending. Es algo que suelo hacer bastante... ¿Cuántas latas habéis consumido todas las personas del grupo durante la semana pasada?

Dibuja una tabla como esta en el papelógrafo y rellénala, añadir tantas columnas y filas como sean necesarias.

Nombres	Lata de...	Lata de...	Total latas por persona
Nombre 1			
Nombre 2...			
Totales			

LA LATA paso 2

¿De qué se compone la lata?

La mayoría de las latas se hacen de hierro, zinc, hojalata, acero y aluminio. El aluminio también se utiliza para fabricar tapaderas, láminas para los tetrabrik, bandejas de comida, e incluso lo encontramos en los paquetes de chicles, tabaco, patatas fritas...

El aluminio se extrae de un mineral llamado bauxita.

Hay varios centros de fabricación de latas en España encontrándose en Madrid el principal. En los últimos años aquí ha aumentado considerablemente la fabricación y el consumo de latas de aluminio y en general el uso del aluminio para el envasado de productos alimenticios. En cambio, en el resto de Europa (especialmente en Holanda y Alemania), su consumo ha empezado a reducirse por razones ambientales volviendo a los envases de vidrio retornables.

Prueba:

Ayudándoos del recuento anterior el grupo debe detectar cuál es la lata (o envase de aluminio) que más ha consumido durante la semana. Una vez los sepáis lo tenéis que dibujar en grande en el centro del papelógrafo.

LA LATA paso 3

¿Cómo se fabrica el aluminio?

Para fabricar una tonelada de aluminio se necesita:

Extraer de 4 a 5 toneladas de bauxita, la bauxita procedente de extracciones al aire libre provocando el deterioro de ríos y acuíferos...



Un coste energético de 15.000 kilovatios por cada tonelada de aluminio.

Emisión a la atmósfera de vapores de alquitrán, 30 kg de dióxido de azufre y 4'5 kg de fluoramina.

¿Pero de dónde viene la bauxita?

La producción de aluminio tiene altos costes ambientales por lo que a los países industrializados les es más rentable producir el aluminio cerca del punto de extracción de la bauxita, es decir, en los llamados países empobrecidos o países del Sur, en donde no existen esas leyes ambientales. En España el aluminio viene preferentemente de Brasil, por tanto también tendríamos que añadir los costes ambientales del transporte de la materia prima desde Brasil hasta aquí.

Prueba:

Dentro de la lata que habéis dibujado antes, escribid como si se trataran de los ingredientes del producto que se muestran en la etiqueta impresa de la lata, los costes ambientales de la fabricación y transporte de una tonelada de aluminio. Dibujad también un mapa donde se muestre el viaje del aluminio que llega a España.

LA LATA
paso 4

¿Pero realmente qué costes ambientales tiene este proceso?

COSTES AMBIENTALES DE LA PRODUCCIÓN

Aparte de la cantidad de kilómetros que hay para transportar las materias primas y posteriormente las latas hasta que nosotros/as bebamos o comamos lo que hay en su interior, la industria del aluminio está considerada una industria muy contaminante.

Con la extracción de la bauxita ya se da una degradación casi irreversible al paisaje y se producen grandes emisiones de polvo.

Durante el proceso de la obtención del aluminio se producen emisiones de dióxido de azufre (causante de la lluvia ácida), de vapores de alquitrán y fluoramina, gas ácido muy perjudicial para la salud porque provoca alteraciones en huesos, riñones y cabellos.

Además, el proceso de fabricación del aluminio necesita mucha energía. La lata casi siempre cuesta más que la bebida que contiene.

COSTES AMBIENTALES DEL DESHECHO.

Por otro lado, las latas de aluminio no son reutilizables. Durante el proceso de reciclaje de aluminio se genera polvo y compuestos de flúor y cloro. Suponen el 11,7% del peso de los Residuos Sólidos Urbanos.

La lata de aluminio favorece el hábito de usar y tirar y dejarlo en cualquier lugar como hemos visto muchas veces. A pesar de todo, si la lata de aluminio va a parar al vertedero, es muy probable que perdure entre 200 y 500 años sin degradarse; si va a la incineradora, se producirán emisiones de metales pesados en la atmósfera y un resto de cenizas y desperdicios llenos de metales pesados.

Prueba:

Los problemas ambientales han causado problemas de salud en los miembros del grupo, unos no pueden pintar, otras no pueden ver. La persona que lleva el juego vendará los ojos a dos personas del grupo, y también atarles de manera que, para mover las manos, tengan que hacerlo al mismo tiempo y en la misma dirección. El/la dinamizador/a alejará el cartel y los/as participantes



tendrán que llegar a él con los ojos vendados con la ayuda de las indicaciones de sus compañeros/as. Una vez lo hayan encontrado, se quitan las vendas y tienen que dibujar juntos/as el contenedor donde se tiran los envases de aluminio para reciclar, después tienen que dibujar el símbolo del reciclaje y dentro el número de personas del grupo que reciclan envases. Les pedimos también que nos digan porqué reciclan o porqué no.

LA LATA paso 5

Coca Cola un caso práctico.

Algunos datos sobre la Coca Cola:

- Las bebidas azucaradas como la Coca Cola, están en tela de juicio. En algunos países como Estados Unidos o México se han aumentado los impuestos para este tipo de refrescos por el peligro de su consumo para la salud pública en un intento de reducir su consumo entre la población y evitar enfermedades como la obesidad.
- La Coca Cola es corrosiva para el estómago y su abuso puede producir úlceras.
- En la mayoría de las fábricas de Coca Cola de todo el mundo tiran los desperdicios directamente al agua.
- A pesar de que cada vez hay menos agua potable en la tierra, Coca Cola apoya su privatización y encima te lo vuelve a vender a precio de oro. Para fabricar un litro de su producto emplean 2,1 litros de agua.
- No respeta los convenios colectivos de sus trabajadores y en muchos casos viola sus derechos humanos y civiles más básicos.
- En 1999 varios países europeos retiraron toda la producción de Coca Cola por haberse elaborado con agua no potable.
- En el estado indio de Kerala (India), Coca Cola ha sido denunciada por la población por una explotación masiva de los acuíferos y por liberar aguas residuales sin tratar. Tanto Coca Cola como Pepsi han sido acusadas por las autoridades del país por vender productos con un contenido elevado de pesticidas como el DDT.
- Los sindicatos de los empleados de la multinacional Coca Cola en Colombia, Venezuela, Zimbabwe y Filipinas les denuncian por violaciones de derechos humanos por parte de la dirección de la empresa e incluso les han acusado por contratar a paramilitares para asesinar a líderes sindicalistas.
- Y por desgracia un largo etcétera.
- Coca Cola controla el 24% del mercado mundial de refrescos con unos ingresos anuales de 90.620 millones de euros (es superior a la suma del PIB de Nicaragua, Guatemala, Honduras y El Salvador 2014), con todas estas marcas: Fanta, Nестea, Aquarius, Bitter Rosso, Powerade, Sprite, Minute Maid, Limon&Nada, Nordic, Schuss, AquaBona, TAB.

Prueba: ¿Y ahora qué?

Decidir cómo vais a presentar todos vuestros aprendizajes al resto del grupo ayudándoos del cartel que habéis elaborado. Después iniciaremos un proceso creativo para montar un anuncio de contrapublicidad. ¡Enhorabuena por vuestro trabajo!

EL CHOCOLATE paso 1

Me encanta el chocolate. Por la mañana me tomo mi leche con Nesquik, además de una palmera de chocolate. Pero lo que me encanta en realidad es la caja roja de Nestlé y sus bombones, y si no, de vez en cuando un Kit Kat... ¿Y vosotros? ¿Cuántos productos de cacao, habéis consumido todas las personas del grupo durante la semana pasada?

Dibuja una tabla como esta en el papelógrafo y rellénala, añadir tantas columnas y filas como sean necesarias.



Nombres	Producto 1...	Producto 2...	Total productos por persona
Nombre 1			
Nombre 2...			
Totales			

El chocolate
paso 2

¿Qué es el chocolate realmente? ¿y dónde se produce?

El principal ingrediente del chocolate es el cacao, fruto tropical originario de la Amazonía. Si bien las propiedades del cacao ya eran conocidas por los mayas (hace más de 2500 años) e incluso su semilla se utilizaba como moneda, hasta el siglo XIX no comienza a aumentar su demanda gracias a la expansión de la industria del chocolate.

La producción del cacao recorre diferentes fases:

1ª Producción de semillas.

2ª Transformación de las semillas para conseguir la pasta de cacao.

3ª Procedimiento industrial o artesanal por el cual se elabora el chocolate en sus diferentes variantes.

Para numerosos países africanos es uno de los recursos más importantes de su economía. La mayor parte del cacao se exporta en grano. Muchos países de Asia también han entrado a producir cacao.

En África Occidental alrededor de 6 millones de granjeros/as viven del cultivo del cacao. El 70% de la producción mundial es de origen africano. Los ingresos del cacao son vitales para ellos y se han convertido en dependientes del cacao y del precio internacional del mismo.

Prueba:

Dibujad una tableta de chocolate grande, de 10 onzas, en el centro del cartel.

El chocolate
paso 3

¿Qué peligro genera el cultivo de cacao para sus productores?

La inmensa mayoría del cacao se exporta en grano, eso quiere decir que los países productores no transforman las semillas y no controlan el mercado del cacao y el chocolate.

Esto es así, porque los países productores son pobres, a menudo faltan medios técnicos para poder elaborar productos derivados del cacao con un alto grado de transformación.

Además los países industrializados para proteger su industria imponen impuestos muy altos para las importaciones de productos manufacturados.

En las últimas dos décadas el precio del cacao ha ido disminuyendo progresivamente.



¿A quién pago mi tableta de chocolate?

Si ponemos que mi tableta de chocolate ha costado 1 euro, estoy pagando: 5 céntimos a las/os productores de cacao, 25 céntimos a intermediarios y 70 céntimos a la industria chocolatera.

Las grandes empresas alimentarias son las que dominan el mercado. En Europa cinco multinacionales se llevan el 70% del mercado (Mars, Nestlé, Hershet, Kraft/Cadbury y Ferrero)

Prueba:

En la tableta que habéis dibujado, pintar con diferentes colores la proporción de la ganancia que iría para productores, qué parte para intermediarios y qué parte para la industria.

El chocolate
paso 4

¿Quiénes consumimos el cacao?

La Unión Europea es el mayor consumidor de cacao con 867.000 toneladas mientras que África uno de sus mayores productores sólo consume 23.000. Países como Suiza o Reino Unido consumen más de 10 kg de chocolate por habitante y año por 3,28 en España y 0,61kg como media mundial.

En los últimos años el valor del cacao está aumentando debido al crecimiento de la demanda de este producto en Asia.

El chocolate no es un alimento imprescindible, de hecho en nuestro país es considerado un producto de lujo. El chocolate crea adicción y un consumo elevado del mismo favorece la caries dental, provoca dolor de cabeza y perjudica el hígado.

Prueba:

Los problemas de salud provocados por el chocolate han hecho que tres personas del grupo tengan que ir al hospital. Por ello deben atarse las tres juntas. La persona que dinamiza alejará el cartel y las personas que hayan quedado sin atar deben indicarles cómo llegar sólo con la voz. Una vez hayan recuperado el cartel tienen que dibujar un mapamundi, en el que pinten los países donde se produce el cacao y los países en los que se consume. Y escribir las consecuencias en ambos lugares.

El chocolate
paso 5

Un ejemplo práctico: Nestlé.

La multinacional Nestlé, de capital suizo, es la empresa alimenticia más potente del mundo y en 2013 era la nº 16 de todas las empresas con un capital de 197.068 millones de € (61.577 millones más que en 2008). Si en una furgoneta metemos un millón de euros, con lo que gana Nestlé en un año podríamos llenar 12.315 furgonetas que si las ponemos una detrás de otra pegadas, serían más de 64 km y medio de "dulce" caravana.

La multinacional recibe numerosas críticas.

Se le acusa de:

- Explotación directa o indirecta de los productores de cacao y café.
- Nestlé controla el mercado y especula con el precio de algunos alimentos primarios.



- Ha sido una de las primeras marcas comerciales en introducir en sus alimentos soja manipulada genéticamente, sin haberse comprobado los efectos en la salud humana y en el medio ambiente que puede tener.
- Promoción irresponsable de la leche en polvo, por lo que muchas mujeres tuvieron que dejar de dar el pecho, lo que provocó numerosas muertes de bebés en África.

Algunos productos de Nestlé. Wonka, Crunch, Nesquik, Milky bar, Nescafé, Bonka, Maggi, Smarties, Camy, Findus, Purina, Perrier, Gerber, Nido, Nestea. Nestlé también tiene 3 directivos en el consejo de administración de L'Oreal.

Prueba: ¿Y ahora qué?

Decidir cómo vais a presentar todos vuestros aprendizajes al resto del grupo ayudándoos del cartel que habéis elaborado. Después iniciaremos un proceso creativo para montar un anuncio de contrapublicidad. ¡Enhorabuena por vuestro trabajo!

LA ROPA paso 1

Hoy me voy a cambiar los pantalones que llevé ayer. Éstos los compré en Zara y están de moda. Además creo que queda mejor con la camisa que compré en Stradivarius y el abrigo de Mango. ¿Y vosotros/as? ¿Cómo tenéis los armarios?

Dibuja una tabla como esta en el papelógrafo y rellénala, añadir tantas columnas y filas como sean necesarias.

Nombres	Número de pantalones...	Número de camisetas...	Total prendas por persona
Nombre 1			
Nombre 2...			
Totales			

LA ROPA paso 2

¿Dé que se hace la ropa principalmente?

De algodón.

¿Quién produce algodón?

El algodón crece en zonas de clima tropical. Actualmente hay en el mundo 75 países productores exportadores de algodón. En este grupo hay países ricos como EEUU – que es el principal exportador mundial de algodón-, China, Rusia, India y países más pequeños y pobres como Burkina Faso, Etiopía, Malí, Chad, Senegal.

China y EEUU producen casi la mitad de algodón del mundo al año, controlan el comercio mundial y pueden marcar los precios.

El algodón es el tercer cultivo de exportación en África, después del café y el cacao. Pero la importancia de África en el mercado internacional del algodón es muy poca. En cambio, para muchos países africanos las exportaciones de algodón son una fuente de ingresos importante.



El precio del algodón fue bajando durante el siglo XX. Esto explica que los países del sur han tenido que vender más algodón para poder importar después ropa, tractores y otros materiales.

Prueba:

Dibujad un mapamundi, y leyendo las etiquetas de las prendas que lleváis pintad los países donde están hechas. Muchas veces el país de fabricación es distinto al país donde se han diseñado, pintad de otro color estos países.

LA ROPA paso 3

¿Quién controla el negocio textil? Y ¿dónde se hace la ropa que vestimos?

¿Por qué en el juego me cuesta trabajo encontrar ropa hecha en España?

A partir de los años 70 y 80, las grandes marcas europeas y norteamericanas empezaron a desplazar la confección de los países industrializados europeos a los nuevos países industrializados de Asia y Centroamérica.

Debido a la reducción de los costes de los salarios, que en estos países eran mucho más baratos y por un aumento de la producción, ya que se trabaja más de ocho horas al día.

Muchas de las multinacionales textiles se trasladan a países asiáticos o centroamericanos y se instalan en zonas francas para la exportación, también conocidas como maquilas. Una maquila es una empresa, donde los gobiernos ofrecen a las empresas privilegios económicos: no pagan impuestos y pueden sacar el dinero del país fácilmente.

El interés de las empresas es reducir el coste de la mano de obra y eludir las regulaciones medioambientales. Normalmente se paga a las mujeres entre un 20 y un 50% menos que el sueldo de los hombres.

Prueba:

Escribid en el mapa las condiciones laborales en las que se fabrica vuestra ropa. ¿Pensáis que este sistema tiene alguna consecuencia en los países del Norte? Escribidlas también.

LA ROPA paso 4

¿Qué costes ambientales provoca la industria textil?

El cultivo de algodón es el cultivo que consume más cantidad de abonos químicos y plaguicidas del mundo.

Los plaguicidas y pesticidas están concebidos para matar los insectos que acechan al algodón, pero también resultan peligrosos para los seres humanos, los animales y otras plantas, incluso para microorganismos subterráneos. Varios estudios demuestran que algunos de los efectos a largo plazo entre los humanos son cáncer, daños en el sistema inmunológico, enfermedades respiratorias, trastornos en el sistema nervioso y defectos de nacimiento.

Según la Organización Internacional del Trabajo, todos los años 40.000 personas mueren por intoxicación con pesticidas.

Otro producto químico que se utiliza para la elaboración de la ropa son los tintes sintéticos,



productos altamente contaminantes y perjudiciales para la salud humana. Entre sus efectos en los seres humanos encontramos la pérdida de peso del hígado y los riñones, irritación de piel, ojos, nariz y garganta.

La falta de controles ambientales es uno de los alicientes de las industrias contaminantes para trasladar su producción al sur.

Prueba:

Los problemas ambientales han causado problemas de salud en los miembros del grupo. Los productos químicos utilizados en el proceso han dejado al equipo mudo y dos personas tienen las manos atadas juntas. Sin mediar palabra tienen que recurrir al recuento de ropa inicial y pensar de todas esas prendas cuáles se ponen y cuáles no. Las personas con las manos atadas las tienen que escribir para que quede reflejado en el cartel.

LA ROPA paso 5

Un ejemplo de aquí: Inditex.

Marcas como Zara, Stradivarius, Oysho, Pull & Bear, Bershka, Massimo Dutti... forman parte de Inditex.

Algunos datos sobre Inditex,

- La ropa de Inditex en su mayoría la cosen mujeres en los países asiáticos y del sur que hacen jornadas laborales de más de 12 horas y no ganan más de 200 euros al mes, la mayoría sin contrato ni seguridad social.
- Subcontratan talleres que violan gravemente importantes derechos humanos y laborales.
- En países como Marruecos, China, India... trabajan niñas de 8 años.
- Es líder en un modelo empresarial innovador y exitoso basado en los ahorros de costes de la distribución y en el "Fast Fashion", la moda rápida. Consiste en aumentar la rotación de las prendas: si el/la consumidora sabe que mañana tal vez esa prenda no esté más en la tienda eso aumentará su tentación a la compra compulsiva.
- Su propietario, Amancio Ortega, es la mayor fortuna de Europa con una riqueza cuantificada en 43.370 millones de euros. Para que nos hagamos una idea de cuánto es eso...
- Una persona cobrando un sueldo neto de 1.000 euros al mes necesitaría trabajar más de 3 millones y medio de años sin gastar nada para acumular ese capital...teniendo en cuenta que el homo sapiens empezó a habitar la tierra hace 195.000 años... resulta complicado...)

Prueba: ¿Y ahora qué?

Decidir cómo vais a presentar todos vuestros aprendizajes al resto del grupo ayudándoos del cartel que habéis elaborado. Después iniciaremos un proceso creativo para montar un anuncio de contrapublicidad. ¡Enhorabuena por vuestro trabajo!

EL MÓVIL paso 1

Acabo de ver el nuevo Samsung Galaxy que ha salido y es una pasada. Tiene un montón de aplicaciones que no trae el que pillé el año pasado así que creo que voy a empezar a convencer a mis padres para que me lo compren... ¿Y vosotros/as? ¿Cuántos móviles habéis tenido durante



vuestra vida? ¿A qué edad os compraron el primero?

Dibuja una tabla como esta en el papelógrafo y rellénala, añadir tantas columnas y filas como sean necesarias, por si queréis añadir algún dispositivo más, por ejemplo las tablet.

Nombres	Edad a la que me compraron el primer móvil	Móviles que he tenido desde entonces...	Total aparatos por persona
Nombre 1			
Nombre 2...			
Totales			

EL MÓVIL paso 2

Pero... ¿de qué está hecho un móvil?:

58% es plástico: La carcasa, el teclado y el circuito.

17% vidrio: pantalla.

25% metales (hasta 30 diferentes) como hierro, cobre, plata, zinc para fabricar los componentes electrónicos. El coltán (columbita-tantalita), metal raro que se necesita para fabricar condensadores más eficaces. La extracción de los minerales necesarios para los dispositivos electrónicos está asociada a conflictos, explotación laboral, trabajo infantil y militarización de los territorios.

La batería: Para su fabricación se necesitan metales como el cadmio que es altamente contaminante o el litio, mineral que se encuentra en pocos puntos del planeta.

Sólo el año pasado se vendieron 14,5 millones de estos aparatos en España (aproximadamente uno por cada tres habitantes) Apenas uno de cada cinco móviles se recicla. En nuestro país se han reciclado hasta el momento 750.000 kilos de móviles usados que equivale a seis millones de móviles. Cada año se producen a nivel mundial unos 50 millones de toneladas de desechos electrónicos. La mayoría acaba en países pobres.

Prueba:

Dibujad un móvil en grande y el porcentaje de materiales que se utiliza en cada dispositivo.

EL MÓVIL paso 3

¿DE DÓNDE VIENE?... EL COLTÁN Y EL LITIO

EL COLTÁN

Este metal (columbita-tantalita) se usan en la fabricación de condensadores y otros componentes electrónicos. El boom de la tecnología electrónica ha hecho que el precio del coltán se dispare (más de 300€ el kilo). Es un metal escaso.

El 80% de las reservas mundiales se encuentra en África, sobre todo en la República Democrática del Congo. El coltán puede considerarse como la principal causa de la última guerra en el Congo en la que se calculan que han muerto cinco millones de personas y ha provocado dos millones de desplazados/as. Todos persiguen el control de los yacimientos cuyo valor es de miles



de millones de dólares.

Más de treinta empresas están acusadas de importar coltán. De ellas, 27 son occidentales, la mayoría belgas, holandesas y alemanas.

EL LITIO

Se estima, además, que Afganistán podría albergar las mayores reservas del mundo de **litio**, un mineral básico para la industria moderna con el que se fabrican, entre otras cosas, baterías o componentes de teléfonos móviles u ordenadores portátiles.

Hasta ahora el país del mundo que poseía las mayores reservas de este material era Bolivia.

Prueba:

Dibujad un mapamundi y colorear los países de donde proceden los materiales de los que se fabrica un móvil. Escribid allí el nombre de los principales países y su correspondiente materia prima.

EL MÓVIL paso 4

LAS ONDAS ELECTROMAGNÉTICAS

Hay una gran inquietud social por los posibles efectos negativos de las ondas electromagnéticas producidas por las antenas de telefonía móvil situadas en las ciudades o en las afueras de los pueblos. Falta información y estudios fiables que digan en qué medida éstas afectan a nuestra salud.

Entre los efectos negativos para la salud que producen las ondas electromagnéticas podemos encontrar: dolores de cabeza; dificultad para conciliar el sueño; estrés; nerviosismo; pérdida de memoria; dificultad de concentración; etc.

Colectivos vecinales y asociaciones de vecinos/as denuncian el aumento de algunos tipos de cáncer a raíz de la colocación de antenas de telefonía en las inmediaciones.

Prueba:

Los problemas de salud provocados por las ondas electromagnéticas han hecho que tres personas del grupo tengan que ir al hospital. Por ello deben atarse las tres juntas. La persona que dinamiza alejará el cartel y las personas que hayan quedado sin atar deben indicarles cómo llegar sólo con la voz. Una vez hayan recuperado el cartel tienen que escribir las consecuencias del uso de los móviles en el mundo. También las consecuencias de la posesión de las materias primas necesarias para su fabricación.

EL MÓVIL paso 5

Un informe de Amnistía Internacional afirma que Apple, Samsung o Sony no hacen las comprobaciones básicas para asegurarse de que sus productos no utilizan **cobalto extraído con mano de obra infantil** en países como la República Democrática del Congo (RDC).

"Es hora de que las grandes marcas asuman parte de la responsabilidad de la extracción de las materias primas con las que hacen sus lucrativos productos", apuntan.

Al menos el 50% del cobalto de todo el mundo se produce en la RDC, donde en 2014 había



cerca de **40.000 niños trabajando en las minas** del sur del país, según Unicef. En el informe se recogen testimonios de niños congoleños que aseguran trabajar hasta 12 horas diarias en la mina para ganar entre 1 y 2 dólares al día.

"Pasaba 24 horas allí abajo, en los túneles. Llegaba por la mañana y me marchaba a la mañana siguiente (...) Tenía que hacer mis necesidades allí abajo", relata Paul, **un niño huérfano de 14 años** que empezó a trabajar en la minería a los 12.

La organización también comprobó que la gran mayoría de **los mineros trabajan sin la protección básica** para prevenir enfermedades de pulmón o de piel.

En palabras de Dummet, pese a que muchas de estas multinacionales afirman que tienen **una política de tolerancia cero** con el trabajo infantil, "esta promesa no tiene ningún valor si las empresas no investigan a sus proveedores".

Prueba: ¿Y ahora qué?

Decidir cómo vais a presentar todos vuestros aprendizajes al resto del grupo ayudándoos del cartel que habéis elaborado. Después iniciaremos un proceso creativo para montar un anuncio de contrapublicidad. ¡Enhorabuena por vuestro trabajo!

Pautas para el proceso de creación colectiva de un spot de contrapublicidad

En primer lugar pedimos al grupo que extraigan las informaciones que más les han llamado la atención. Y preguntamos cómo se han sentido al conocerlas.

A partir de ahí les pedimos que reflexionen sobre el cambio en la forma de consumo que consideran tenemos que pedir en nuestro spot o si prefieren que sea un spot donde se denuncie alguna situación que provoca nuestro consumo o la fabricación de determinado producto.

A la hora de contar la historia podemos recurrir a que escojan cualquier anuncio que hayan visto recientemente en la tele y lo "diseccionamos" en grupo. ¿Cuál es la introducción? ¿Cuál el nudo? ¿Cómo se desenlaza la historia?

Esa es la estructura que debe seguir nuestro anuncio. Ahora falta desarrollar la idea, qué contamos y cómo lo queremos contar. Puede ser útil en este momento una "lluvia de ideas" en la que dejamos que todas las personas expresen libremente cualquier idea que se le ocurra. Para decidir con cuál quedarnos, podemos hacer un sondeo, permitiendo que cada persona marque las ideas que han salido que más le han gustado (por ejemplo una primera y una segunda opción). Puede ser que haya una que convenza a todo el mundo (aunque sea como segunda opción) o que las propuestas más valoradas tengan alguna posibilidad de ser combinadas. Es importante que todo el grupo haya participado en el proceso de toma de decisiones y las opiniones de cada uno/a estén reflejadas en la idea final, por eso descartamos la votación como sistema de elección, ya que excluye a las minorías.

Finalmente hay que pensar qué materiales necesitamos, los recabamos y nos ponemos manos a la obra para montar nuestro anuncio. Si somos mucha gente quizá es necesario que se repartan las tareas y que todos/as sepan lo que tienen que hacer en cada momento.

Evaluación

En realidad esta dinámica tal y como la planteamos aquí tiene dos momentos de evaluación:

Por un lado la evaluación de la primera parte del proceso de investigación, cuando los distintos



equipos exponen su cartel con los resultados de su estudio.

¿cómo influye nuestro consumo habitual en el mundo? ¿Qué podemos hacer nosotros para cambiar esta realidad? ¿Es posible consumir de otra forma? ¿Cómo? ¿Qué alternativas de consumo conocemos? Es un buen momento para ofrecer más datos y dar a conocer campañas y alternativas posibles para cambiar el sistema de consumo, pues toda la información negativa que recibimos puede llevarnos al desánimo y la inacción. Además toda la información que proporcionamos en este momento se puede utilizar para el spot publicitario. A continuación damos unos enlaces que nos parecen muy interesantes para tener más información sobre los distintos temas que tratamos en esta dinámica.

<http://www.carrodecombate.com/>

<http://www.ropalimpia.org/es/>

Por otro lado, podemos evaluar el proceso creativo y la difusión de nuestra campaña. ¿Ha sido una creación realmente colectiva? ¿Cómo se han tomado las decisiones? ¿Cuáles son nuestros compromisos de difusión?





Fuente:

Tiene su inspiración en el Puente Levadizo de IKAB, pero con sustanciales modificaciones, y en parte, también, en El Antídoto, que, a su vez, tiene varias fuentes.

Objetivos:

- Detectar la manipulación de las élites hacia su pueblo para llevarlo a una confrontación violenta.
- Sacar a relucir los factores que nos impulsan a tener actitudes competitivas en lugar de cooperativas.
- Observar los modos de comunicación que utilizamos y sus posibles interferencias.
- Analizar la toma de decisiones dentro de un grupo.
- Fomentar la creatividad.
- Analizar el etnocentrismo desde un enfoque vivencial.
- Tratar el tema de los medios de comunicación y su influencia en la población.

Marco teórico:

Cuando se trata de hacer cosas en grupo, sea pequeño o inmenso, es muy importante el proceso por el que se toman las decisiones acerca no sólo de qué hacer, sino de cómo hacerlo, de quién, con quién... Sólo en la participación real las personas se desarrollan dentro de los grupos, sólo con participación real los grupos contribuyen al desarrollo de sus componentes, lo que, a su vez, potencia al propio grupo. Sin embargo, muchas de las cosas que se llaman participación no son más que delegación o, como mucho, participación restringida. Es esencial que en nuestros grupos no perdamos de vista la necesidad de acabar con la división entre quienes mandan y quienes obedecen, quienes hablan y quienes callan, quienes saben y quienes no saben...

Dentro de los procesos de toma de decisiones, el que se realiza para intentar resolver o regular un conflicto tiene una particular importancia. De que la confrontación inicial sea violenta (estar dispuesto a hacer daño para imponerse) o no violenta (no querer imponerse, ni hacer daño, sino cambiar la actitud de quien quiere hacerlo para poder construir un acuerdo de verdad) depende que el conflicto derive hacia la imposición, la subordinación, la manipulación y la acomodación... o hacia el acuerdo sin vencedores ni vencidos, aunque sea un acuerdo de mínimos.

Detectamos con facilidad cuando la confrontación es abiertamente violenta, pero no tan fácilmente cuando la violencia se disfraza (conservando su predisposición a hacer daño para imponerse) y se presenta incluso como deseosa de acuerdo, cuando manipula, cuando tergiversa la información, difunde falsos rumores, promete, amenaza con retirar el apoyo... Sería muy importante poder apoyar a los/las adolescentes para que sean capaces de detectar la manipulación ajena y la propia y resistirla y combatirla, incluso en ellos/as mismos/as.

Esto que es tan importante en el nivel personal y de pequeño grupo se vuelve aún más trascendente cuando se trata de la vida de muchas personas, de pueblos enteros... a los que se discrimina de mil formas, a los que se impide su desarrollo autónomo. Remitimos aquí a lo expuesto para la dinámica V.



Explicación de la dinámica:

Consiste en construir las dos mitades de un mismo puente entre dos grupos que representan a dos culturas diferentes y que tienen distintas maneras de relacionarse durante la dinámica.

El grupo se divide en dos. Cada grupo será una cultura, el grupo verde y el grupo azul, y a cada uno se le da una hoja con sus rasgos culturales. Se les pide que cada grupo se invente uno o varios rasgos culturales más.

Se les propone que construyan entre los dos grupos un mismo puente y para ello cada grupo deberá construir una mitad del mismo. El puente, una vez que se una, tiene que aguantar en su punto medio el peso de una botella llena de 1/2 litro de agua y debe tener la altura suficiente para permitir que pase por debajo un barquito de papel. Cada grupo estará en un espacio diferente. A un grupo se le dirá que se debe inaugurar el puente en su territorio y a otro que la botella tienen que colocarla ellos.

En uno de los espacios tiene que haber sobre la mesa de trabajo 2 cartulinas del mismo color, 4 rotuladores, 2 lápices y 2 tijeras. En la otra sala habrá el mismo material, salvo que las cartulinas serán de otro color (del color de su grupo). Este grupo dispondrá, además, de cinta adhesiva. Cada grupo no sabrá lo que tiene el otro.

El juego se desarrolla en varias fases:

1ª Fase: cada grupo se encierra en su lugar de trabajo. Una vez allí sus integrantes han de cubrir varios roles:

1 policía: El policía tendrá las funciones que el grupo acuerde, tanto de control interno como de las fronteras (se le da un papel con su rol).

3 políticos/as: Estos son los encargados de negociar con el otro grupo. De estos 3 políticos, dos de ellos tienen un rol "beligerante", queriendo a toda costa que el puente se inaugure en su sitio, puesto que está en juego su prestigio. Los papeles se les dan individualmente y no deben comunicarlos al resto.

2 cartógrafos/as: Serán los encargados de diseñar un mapa de su zona real (del aula o de la parte del aula...) y señalar si quieren inaugurar el puente en su territorio. Hay un territorio que claramente pertenece a su equipo (la zona de trabajo) y otro más difuso (las zonas intermedias: el centro del aula, los pasillos...). Uno de los cartógrafos tiene el papel de insistir todo el rato en que se inaugure el puente en su territorio (no pueden comentar entre ellos su papel).

Los cartógrafos salen inmediatamente del lugar de trabajo, pero los políticos aún se quedan un tiempo.

2ª Fase: A los diez minutos, en un sitio neutral, se reúnen los 6 políticos (tres por cada grupo). En ese encuentro deben respetar sus rasgos culturales. Se supone que es en ese momento cuando han de transmitirse las ideas que tienen en su propio grupo acerca de cómo debe ser la construcción. Por otra parte, los/as cartógrafos siguen haciendo su trabajo.

3ª Fase: Tras ese encuentro de cinco minutos los políticos regresan a su grupo y exponen las ideas aportadas por la otra cultura. Mientras se realiza la reunión de los/as políticos/as se ha hecho un sorteo entre todo el grupo para seleccionar 2 turistas que van a acudir al otro país. Estos turistas sólo van a ver la otra cultura y no pueden establecer ningún tipo de diálogo con el otro grupo. Salen hacia el otro grupo cuando regresan los/as políticos. Ahora el grupo va a tener



20 minutos para trabajar, hasta que se dé un segundo encuentro político. Los/as cartógrafos deberían regresar en esta fase. Así como los/as turistas que sólo estarán 10 minutos en la otra cultura. Una vez que regresan los/as turistas comentan cómo es la otra cultura, pero sin hacer referencia a cómo están construyendo la parte del puente.

4ª Fase: Nueva reunión de 5 minutos entre los/as políticos para ultimar los detalles de la construcción del puente. En ese momento, salen 2 periodistas de cada grupo (uno con el rol de "meter cizaña") para hacer un informe sobre la otra cultura. Los/as periodistas no hacen comentarios sobre la construcción, sólo se limitan a informar sobre su cultura. El policía puede tener el papel que quiera, tanto para el paso de turistas como de periodistas.

5ª Fase: Tras el último encuentro los/as políticos/as regresan a su grupo y exponen lo intercambiado con el otro grupo. Ahora sólo serán 10 minutos los que tenga cada grupo para trabajar y para terminar su parte del puente.

6ª Fase: El grupo debe decidir donde se va a inaugurar el puente y señalarlo en el mapa hecho por los cartógrafos.

7ª Fase: Reunión de los/as políticos de 5 minutos para decidir donde se inaugura el puente.

8ª Fase: Comentar al grupo lo negociado e intentar llegar a un acuerdo si no existe. 5 minutos.

9ª Fase: Si la mayoría de los/as políticos/as de las 2 partes quieren, se celebra un último encuentro de 3 minutos para cerrar un acuerdo final.

Pasado el tiempo los 2 grupos se reúnen para pasar a la evaluación. Cada grupo lleva su mitad del puente y todavía no se coloca. Se pasa directamente a la evaluación.

En cada grupo debe haber:

- 3 políticos (dos de ellos con un rol beligerante para conseguir que se inaugure el puente en su territorio)
- 1 policía (también designado por el grupo y que tiene las funciones que éstos le otorguen, además de ser policía de frontera y ponerles las condiciones que quiera a los que vienen a visitar el país)
- 2 cartógrafos (uno de ellos, militar, quiere a toda costa que el puente se inaugure en su territorio)
- 2 turistas (seleccionados por sorteo, que visitan el otro país y, sin hablar, observan cómo se comportan)
- 2 periodistas (que van creando noticias de lo que está aconteciendo a través de papelógrafo o fotografías, uno de ellos tiene un papel beligerante hacia la otra cultura)
- El resto del grupo sigue trabajando en la construcción del puente. Incluso cuando no ejercen de personajes también pueden construir.

Los papeles se van dando a medida que entran en "juego" esos personajes y no desde el principio, salvo el policía y los tres políticos.

Material:

Cada grupo tienen los mismos materiales, la única diferencia es que un grupo tiene un rollo de cinta adhesiva y otro no.



4 cartulinas de 2 colores (2 para cada grupo)

2 tijeras (1 para cada grupo)

8 rotuladores gruesos (4 para cada grupo)

1 rollo de cinta adhesiva (para un grupo)

4 lápices (2 lápices para cada grupo)

Una botella de 1 litro de agua y un barquito de papel. La botella de agua para que el puente la sujete y el barquito de papel para que pueda pasar por debajo.

La hoja de rasgos culturales

Los roles de los personajes

Papelógrafos y rotuladores para los periodistas (cámara de fotos digital, opcional)

Algún tipo de rollo de papel imitando a una porra para el policía.

Tiempo:

Explicación del juego: 15 minutos.

Fase 1: 10 minutos.

Fase 2: 5 minutos

Fase 3: 20 minutos

Fase 4: 5 minutos.

Fase 5: 10 minutos

Fase 6: 5 minutos.

Fase 7: 5 minutos

Fase 8: 5 minutos

Fase 9: 3 minutos

La dinámica está pensada entre una hora y media y dos horas.

Fichas e instrucciones:

GRUPO VERDE

El grupo verde se caracteriza por tener unos rasgos culturales especiales.

Su forma de hablar es muy suave. No usan los artículos y utilizan sólo el infinitivo de los verbos. Además hablan de forma muy lenta. No soportan para nada un tono elevado.

Siempre que hablan con alguien le tocan el hombro izquierdo.

Para vosotros/as es muy importante el agua, por eso queréis ser vosotros/as quienes coloquéis la botella en lo alto del puente y hacer la unión entre las dos partes.

POLÍTICO/A 1 VERDE

Tú eres el representante de tu grupo. Eres un miembro con poder, ya que llevas a cabo las negociaciones con el otro grupo. Siempre tienes que recordar a la hora de relacionarte tus rasgos culturales y defender tu cultura. Para ti es muy importante que el puente se inaugure en tu territorio, ya que vas a gozar de prestigio en todo tu grupo y, por ello, a poder seguir en el poder algún tiempo más.



POLÍTICO/A 2 VERDE

Tú eres el representante de tu grupo. Eres un miembro con poder, ya que llevas a cabo las negociaciones con el otro grupo. Siempre tienes que recordar a la hora de relacionarte tus rasgos culturales y defender tu cultura. Para ti es muy importante que el puente se inaugure en tu territorio, ya que vas a gozar de prestigio en todo tu grupo y, por ello, a poder seguir en el poder algún tiempo más.

POLÍTICO/A 3 VERDE

Tú eres el representante de tu grupo. Eres un miembro con poder, ya que llevas a cabo las negociaciones con el otro grupo. Siempre tienes que recordar a la hora de relacionarte tus rasgos culturales y defender tu cultura.

POLICÍA VERDE

Tú has sido elegido/a para velar por la seguridad de tu país. Para ello debes mantener el orden interno de la forma que creas conveniente y además eres el que pones las condiciones para que puedan entrar personas de otro país en el tuyo si así lo crees conveniente.

CARTÓGRAFO/A VERDE

Tú trabajo consiste en realizar un mapa de tu territorio. El mapa debe ser una reproducción fiel de la realidad. Debéis marcar cuáles son los límites de vuestro territorio y hasta dónde llegarían.

CARTOGRAFO/A MILITAR VERDE

Tú trabajo consiste en realizar un mapa de tu territorio. El mapa debe ser una reproducción fiel de la realidad. Debéis marcar cuáles son los límites de vuestro territorio y hasta dónde llegarían. Además debes insistir en que el puente se inaugure en vuestro territorio. Tu labor sería recompensada si fuera así.

TURISTAS VERDES

Gracias a un concurso habéis sido premiados con un viaje al territorio de al lado. Vosotros/as vais como turistas. Por ello no podéis intervenir en la vida de las personas que allí viven y, por supuesto, no vais a trabajar. Dedicaros a observar al otro grupo para poder a la vuelta comentar cómo es el otro grupo y que impresión os habéis llevado. No podéis comentar nada acerca de la construcción, sino sólo de las costumbres de los/as otros/as.

PERIODISTA 1 GRUPO VERDE

Tú trabajo consiste en informar de todo cuanto ocurre en el otro territorio a las personas de vuestro grupo. Os podéis ayudar de un Papelógrafo que haréis en forma de periódico y de otros materiales que os proporcionen los/as educadores/as. No tienes que informar verbalmente sino a través de titulares que harás junto a tu compañero/a. Puedes utilizar una cámara de fotos digital.



PERIODISTA 2 GRUPO VERDE

Tú trabajo consiste en informar de todo cuanto ocurre en el otro territorio a las personas de vuestro grupo. Os podéis ayudar de un Papelógrafo que haréis en forma de periódico y de otros materiales que os proporcionen los/as educadores/as. No tienes que informar verbalmente sino a través de titulares que harás junto a tu compañero/a. Puedes utilizar una cámara de fotos digital. Lo cierto es que desde hace tiempo no guardas una buena relación con el grupo contrario. No te gusta ni su forma de ser, ni de hacer las cosas, por eso no sueles hablar muy bien de ellos/as en tus noticias.

GRUPO AZUL

Vuestro grupo tiene unas características culturales especiales. Vuestro volumen a la hora de hablar es alto, para que os oigan los dioses. En vuestro vocabulario no existe ni la “r”, ni la “s” que la sustituís por “l” y “ll” respectivamente.

Si alguien os toca, os agacháis ya que para vosotros/as es raro que la gente se toque.

Para vosotros/as es muy importante que el puente se inaugure en vuestro territorio, ya que será el orgullo del grupo azul.

POLÍTICO/A 1 AZUL

Tú eres el representante de tu grupo. Eres un miembro con poder, ya que llevas a cabo las negociaciones con el otro grupo. Siempre tienes que recordar a la hora de relacionarte tus rasgos culturales y defender tu cultura.

POLÍTICO/A 2 AZUL

Tú eres el representante de tu grupo. Eres un miembro con poder, ya que llevas a cabo las negociaciones con el otro grupo. Siempre tienes que recordar a la hora de relacionarte tus rasgos culturales y defender tu cultura. Para ti es muy importante que tú seas el que manualmente haga la unión del puente y pongas la botella en lo alto, ya que saldrías en la foto y esto te daría un gran prestigio dentro de tu grupo y te permitiría mantenerte en el poder algunos años más.

POLÍTICO/A 3 AZUL

Tú eres el representante de tu grupo. Eres un miembro con poder, ya que llevas a cabo las negociaciones con el otro grupo. Siempre tienes que recordar a la hora de relacionarte tus rasgos culturales y defender a tu cultura. Para ti es muy importante que tú seas el que manualmente haga la unión del puente y pongas la botella en lo alto, ya que saldrías en la foto y esto te daría un gran prestigio dentro de tu grupo y te permitiría mantenerte en el poder algunos años más.

POLICÍA AZUL

Tú has sido elegido/a para velar por la seguridad de tu país. Para ello debes mantener el orden interno de la forma que creas conveniente y además eres el que pones las condiciones para que puedan entrar personas de otro país en el tuyo si así lo crees conveniente.



CARTÓGRAFO/A AZUL

Tu trabajo consiste en realizar un mapa de tu territorio. El mapa debe ser una reproducción fiel de la realidad. Debéis marcar cuáles son los límites de vuestro territorio y hasta dónde llegarían.

CARTOGRAFO/A MILITAR AZUL

Tu trabajo consiste en realizar un mapa de tu territorio. El mapa debe ser una reproducción fiel de la realidad. Debéis marcar cuáles son los límites de vuestro territorio y hasta dónde llegarían. Además debes insistir en que el puente se inaugure en vuestro territorio. Tu labor sería recompensada si fuera así.

TURISTAS AZULES

Gracias a un concurso habéis sido premiados con un viaje al territorio de al lado. Vosotros/as vais como turistas. Por ello no podéis intervenir en la vida de las personas que allí viven y, por supuesto, no vais a trabajar. Dedicaos a observar al otro grupo para poder a la vuelta comentar cómo es el otro grupo y que impresión os habéis llevado. No podéis comentar nada acerca de la construcción, sino sólo de las costumbres de los/as otros/as.

PERIODISTA 1 GRUPO AZUL

Tu trabajo consiste en informar de todo cuanto ocurre en el otro territorio a las personas de vuestro grupo. Os podéis ayudar de un Papelógrafo que haréis en forma de periódico y de otros materiales que os proporcionen los/as educadores/as. No tienes que informar verbalmente sino a través de titulares que harás junto a tu compañero/a. Puedes utilizar una cámara de fotos digital.

PERIODISTA 2 GRUPO AZUL

Tu trabajo consiste en informar de todo cuanto ocurre en el otro territorio a las personas de vuestro grupo. Os podéis ayudar de un Papelógrafo que haréis en forma de periódico y de otros materiales que os proporcionen los/as educadores/as. No tienes que informar verbalmente sino a través de titulares que harás junto a tu compañero/a. Puedes utilizar una cámara de fotos digital. Lo cierto es que desde hace tiempo no guardas una buena relación con el grupo contrario. No te gusta ni su forma de ser, ni de hacer las cosas, por eso no sueles hablar muy bien de ellos/as en tus noticias.

Evaluación:

Se analizan los sentimientos por fases y por personajes.

Se analiza qué ha pasado. Si se ha llegado a un acuerdo o no. Quiénes han sido los responsables de que no se haya llegado a un acuerdo (en principio el acuerdo era posible porque unos/as querían colocar la botella y otros/as que fuese en su territorio, por lo que era compatible).

¿Cómo ven a la otra cultura? ¿De qué o de quién les viene esa imagen? (periodistas, turistas...) ¿Han colaborado? Si no han colaborado ¿por qué no lo han hecho si era un trabajo en común?



¿Era posible llegar a un acuerdo?

Hay muchas cosas de las que hablar con este juego:

- la compatibilidad del acuerdo
- cómo se va construyendo un enemigo:
 - o cartógrafos (etnocentrismo)
 - o políticos (la manipulación de las élites)
 - o periodista (la influencia de los mass medias)
 - o turista (la visión simplista y reducida).

Y muchísimos aspectos más: sobre el enfrentamiento de dos culturas; los estereotipos...





Objetivos:

- Analizar de forma vivencial las actitudes que subyacen de la Cooperación Internacional y la solidaridad.
- Comprender las dinámicas de funcionamiento de grupo y trabajo en equipo.

Marco teórico:

La Cooperación Internacional es en principio algo positivo, pero ofrece, sin embargo algunas sombras al margen de la intencionalidad de las personas cooperantes.

No se trata de descalificar globalmente a la cooperación ni de interpretar que las actitudes y motivaciones que vamos a señalar las que dominan el panorama, pero nos parece que debe existir en la formación de futuros cooperantes una crítica razonada a algunas de las actitudes que existen realmente en la ayuda a los países empobrecidos.

En la anterior edición de este material "8 dinámicas" hicimos un amplio acercamiento a estas actitudes y el modelo de cooperación que defendemos. Aquí lo resumimos, por eso, si quieres profundizar más te remitimos a ese material que sigue estando disponible en nuestra [web](#).

Actitudes paternalistas y etnocéntricas.

A veces se aborda la cooperación desde la falsa idea de considerar a los habitantes de los países empobrecidos como incapaces, inmaduros, incompetentes y cosas por el estilo. Se ignora la historia de luchas, de esfuerzos, de vida comunitaria... que en estos lugares se ha dado y se da. Se les hace responsables de su situación de dependencia y se opera con la actitud de quien tiene las respuestas y va a enseñar, con buenas intenciones y un bagaje supuestamente eficaz de soluciones de "éxito" en el primer mundo.

Actitudes acríicas y cómplices.

Resulta, a nuestro juicio, imposible hablar de cooperación auténtica si no se parte de una crítica profunda al sistema que ha producido la situación actual, si no se comprende que es la acción y la omisión de los países ricos y de sus habitantes, en muy distintos grados, las que han producido la extrema desigualdad, muchas de las más graves carencias y situaciones de miseria y la dependencia y el bloqueo. La comprensión del "desarrollo del subdesarrollo" es básica para la formación de cooperantes. No sólo desde el punto de vista cognitivo, que ya es mucho, sino desde la posibilidad de generar actitudes diferentes, más igualitarias, más comprometidas.

Actitudes exclusivamente asistencialistas.

Se da una cierta confusión en el imaginario colectivo entre entre ayuda al desarrollo y asistencialismo. Lo uno tiene que ver con la justicia, con la construcción de otra realidad más "vivable" para tod@s, lo otro, con el sentimiento de solidaridad y ayuda con quien está en una situación grave y excepcional.

El asistencialismo indiscriminado no sólo no cambia las raíces de la situación sino que contribuye a afianzarlas.

Actitudes que identifican la cooperación con el viaje al Sur.

Se trata de considerar que el trabajo de cooperación, o la parte fundamental del mismo, está allá, en los países empobrecidos, sin llegar a entender que el combate contra el consumismo, por avanzar en nuestra propia coherencia, y el trabajo de sensibilización son, por lo menos, tan importantes, como la ayuda en proyectos de intervención directa.

A pesar de todo lo anterior, creemos que pueden existir relaciones entre personas y grupos de auténtica **cooperación**, sin dependencias, ni la injerencia no autorizada, ni una relación desigual.



Estas relaciones podrían tener las siguientes características:

1. Relación entre personas y grupos iguales. Las personas pobres no “son como niños”.
2. La toma de decisiones debe ser igualitaria, participativa... en aquello que es común.
3. La finalidad de la relación es incrementar la autonomía de las partes.
4. Ambas partes se enriquecen, ambas partes saben y ambas partes ignoran... por tanto, ambas partes enseñan y ambas partes aprenden.
5. La relación de ayuda no es el fin de la relación.
6. La cooperación no es una opción neutra. Es una lucha por el cambio.

Explicación de la dinámica

Se trata de un juego de rol, por tanto debemos pedir a las personas que actúen como si fueran ellas en esa situación, es necesario que se metan en su personaje “rol” para que la dinámica cobre sentido, sin necesidad de sobreactuar.

Primero se divide el grupo en 4 y se les separa en cuatro lugares diferentes, por tanto necesitamos espacios diferenciados: 2 grupos son una ong y 2 una comunidad.

Una vez tenemos a cada subgrupo en su lugar se les hace entrega de su rol, que leerán en el grupo y tendrán un tiempo para poder entrar en el papel.

Se les explica que pueden enviar emails (folios escritos que dan los/as dinamizadores) y realizar algunas llamadas telefónicas (podemos utilizar Walkie-Talkies o teléfonos móviles), incluso podemos valorar que las llamadas puedan ser videconferencias si disponemos de los recursos técnicos necesarios. Pero cada grupo tiene sus restricciones en la comunicación:

- Comunidad: Tienen derecho a enviar todos los emails que quieran y a 1 llamada telefónica
- ONG: Todos los emails que quieran y 5 llamadas.

Además los e-mail tienen un tiempo de retraso por el desfase horario y algunas palabras serán “tachadas” por las personas dinamizadoras simulando las dificultades lingüísticas y de comunicación entre culturas e idiomas diferentes.

A lo largo de la dinámica, además se van introduciendo las “Tarjetas de situación” tanto a los grupos de Comunidad como a los de ONG.

Finalmente, hemos de tener en cuenta, que los grupos de “Comunidad” juegan mientras tanto a la [dinámica de las Aldeas](#), que viene explicada en este mismo libro.

Materiales:

Los necesarios para la dinámica de las Aldeas.
Folios, bolígrafos, teléfonos móviles o walkie-talkies.

Tiempo/s:

Tiempo de realización: 45'



Instrucciones y fichas:

ONGD "COOPERACIÓN"

En las vacaciones del último verano algunos/as de vosotros/as realizasteis un largo viaje por América Central. Durante el periplo conocisteis diferentes realidades, pero quedasteis fuertemente impresionados cuando conocisteis a la Comunidad.

Los escasos días que compartisteis con las personas de la Comunidad os sirvieron para comprender muchas cosas y ver el mundo de forma diferente. Volvisteis cambiados/as y con ganas de cambiar vuestra realidad más inmediata. Por ello decidisteis formar una ONGD entre vosotros/as y en la que cupiesen otras personas interesadas.

Todas las personas ofrecen su tiempo libre voluntariamente y sus recursos materiales y económicos propios para conseguir los objetivos de la ONGD. Además uno/a de los/as miembros ha ofrecido un local bastante amplio, para poder trabajar allí y realizar cualquier tipo de actividad.

Os encontráis en una fase muy inicial pero con muchas ganas de hacer cosas.

COMUNIDAD La Iragua

Sois miembros de la Comunidad campesina La Iragua, cuyas características más importantes son las siguientes:

- **Número de habitantes y localización.** 500 familias, como 1.500 personas aproximadamente. Todos/as os consideraréis de la misma comunidad, pero estáis divididos/as en diferentes aldeas que se encuentran enclavadas en las sierra de La Iragua. Algunas más cercanas y otras hay que tardar varias horas en recorrerlas andando. Hay un camión que viaja dos veces al día.
- **Forma de organización y decisiones.** La zona se organiza desde diferentes ámbitos: el productivo, la salud, la educación, los caminos y medios de transporte, agrupándose en asambleas y comisiones en cada campo. Vosotros/as formáis parte de la comisión de educación.
- **Educación.**
 - Hay una escuelita, con pocos libros y recursos pero a la que van muchos niños/as.
 - Un 80% de los niños/as van a la escuela, aunque abandona un 30% de éstos al llegar a los 10 años, sobre todo las niñas.
 - Hay un nivel de analfabetismo de mujeres mayores de 40 años muy grande.
 - Viene una maestra de otra zona a la comunidad durante la semana a dar clases, aunque con dificultades porque hay que unir a chicos/as de distintas edades y niveles.
 - Hay un instituto en la ciudad más próxima, a la que se puede ir en transporte, pero van pocos chicos.
- **El régimen económico** está basado en la agricultura para el autoconsumo (granos básicos, maíz, frijol, arroz), comercializando parte de los escasos excedentes, para obtener productos de primera necesidad.
- **Estado de:**
 - **Salud.** Existen bastantes dificultades en vuestra comunidad en lo referente a la salud. Pocas medicinas, hay algunos puestos de salud en el sitio más céntrico. A la hora de una emergencia todo se complica, por la dificultad de comunicación debido al mal estado del camino. Hay algunas personas formadas como promotoras de salud. Hay un número alto de chicas embarazadas de edades comprendidas entre los 17 y 20 años.



- **Infraestructuras.**
 - Gracias a otras experiencias de cooperación, tenéis letrinas en las casas, aunque hay muchas familias que no la utilizan bien.
 - El camino no está muy bien, sobre todo en época de lluvias.
 - Hay un pozo por comunidad y un sistema de recogida de agua de lluvias.
- Habéis cooperado en algunas ocasiones con ONGD y de vez en cuando os visitan personas para conocer vuestra forma de organización.
- Os parece una falta de respeto rechazar algo directamente.

TARJETAS:

1ª ONG: Tarjeta subvención.

Acaba de salir subvención para proyectos de cooperación internacional muy buena. Parece que pueden dar hasta 100.000 euros y por algunos contactos que tenéis en la Consejería sería factible que os la concediesen. Necesitáis rellenar un modelo similar al siguiente:

1. Título del proyecto
2. Origen de la demanda
 - 2.1. Entidad adjudicataria
 - 2.2. Contraparte
 - 2.3. Descripción:
3. Objetivos y resultados esperados
4. Beneficiarios
5. Aspectos técnicos destacables
6. Viabilidad y riesgos
7. Evaluación y seguimiento
8. Aspectos económicos

Ejercicio	JuntaEx	Entidad sol.	Otros	Locales y/o en especie	Totales

OBSERVACIONES:

2ª ONG: Semana Santa.

Llegan las deseadas vacaciones de Semana Santa, y como la gran mayoría de vosotros/as sois profesores os vais a unas merecidas vacaciones, para desconectar un poco de todo.

1 personas se queda y las otras se van fuera 3 minutos.

3ª ONG: Algo os huele mal...

Conocéis a una persona que estuvo colaborando con la comunidad y acabó mal, aunque no os ha dicho los porqués ni parece que quiera hablar de ello.



4ª ONG: P/Maternidad

Vuestra hija se ha puesto enferma y tenéis que llevarla al hospital. Una persona debe ausentarse durante 2 minutos.

COMUNIDAD.

1ª COMUNIDAD.

Apagón de luz

A causa de las lluvias se os va la luz durante un tiempo, lo que significa que no podéis enviar emails ni recibir llamadas telefónicas durante 5 minutos.

2ª COMUNIDAD

Problemas con el camino

A causa de las lluvias el camino se ha estropeado, y eso os dificulta poder desplazaros y viajar, al no vivir todos en la misma aldea, os tenéis que separar durante tres minutos. 3-2 personas.

3ª COMUNIDAD.

Buena cosecha

Buena cosecha, con el dinero recaudado podéis invertirlo en uno de los proyectos siguientes:

- Pequeña ampliación de la escuelita.
- Becas para 10 alumnos en el instituto.
- Mejora del camino.
- Organización de un día comunitario y excursión de toda la comunidad a una playa cercana.

Evaluación

Como siempre haremos un acercamiento a los sentimientos de cada uno/a a lo largo de toda la dinámica. Posteriormente, y una vez se hayan identificado adecuadamente las emociones podremos analizar qué es lo que ha pasado en el desarrollo del juego. Finalmente extrapolaremos lo que ha sucedido con el funcionamiento real del mundo y relacionaremos estos análisis con el marco teórico de la dinámica.





Objetivos

- Fomentar el análisis y la conciencia crítica respecto a la situación mundial y sus causas y consecuencias.
- Facilitar un primer acercamiento a uno o varios temas sobre actualidad mundial, para promover el debate y análisis compartido por el grupo.
- Permitir un acercamiento a la información no solo desde el aspecto de los datos, si no desde las reacciones emocionales que ello nos provoca.

Marco teórico

Los medios de (des)información nos abruman con datos e imágenes en nuestro día a día. Es tal la cantidad de información que nos llega, que pocas veces nos paramos a reflexionar sobre ella y hemos llegado a generar una "capacidad de no absorción" de dicha información. Por otro lado, la fragmentación de la información y el pasar rápidamente de informaciones trágicas a otras alegres o banales, hacen que lleguemos a insensibilizarnos con las situaciones de injusticia y abuso.

Necesitaríamos dedicar un tiempo a la reflexión pausada y crítica, sobre algunos datos, cifras e imágenes sobre la situación mundial y no dejarnos acostumbrar al horror y al sufrimiento de otras personas. Esta parte la hemos trabajado con más dedicación en nuestro proyecto OBJETIVA, donde buscamos que los/as participantes analicen las raíces de la información e imágenes que nos llegan del Sur o de la parte más desfavorecida de nuestra sociedad, pero ese es otro cantar.

Con esta sencilla y completa técnica, buscamos que las participantes se sorprendan e indignen ante algunas de las informaciones, que vean y que reflexionen grupalmente sobre ellas. Se intenta ofrecer una primera introducción al tema de situación mundial, y que nos sirva de arranque, para profundizar en los temas que despierten más interés y desarrollarlo más adelante.

Al ser esta una técnica que utiliza tanto imágenes como textos, se facilita la participación de personas con diferentes habilidades (a algunas somos más hábiles trabajando con imágenes y a otras con textos). También puede ser útil para trabajar con personas con dificultad de lectoescritura.

Explicación de la dinámica:

Se trata de preparar una sala a modo de "MUSEO", donde vamos a reunir: textos con información actual, imágenes sobre las temáticas propuestas y unas afirmaciones que nos permitan hacer un verdadero o falso.

Una vez preparada la sala, se puede poner música tranquila de fondo y en ese momento se invita a las participantes a entrar y visitar el museo. Se les pide que hagan la visita en silencio y que se vayan fijando en los textos e imágenes que más les impresionen, impacten, gusten, se sientan identificadas, les llamen la atención...

Una vez hecha una primera visita, se les pide que se queden con una imagen y con un texto, que lo cojan y que se sienten en círculo con todo el grupo. Si varias personas han escogido la misma imagen o texto, se pueden sentar juntas o cerca. Después se pasa a la evaluación.



Una variante para grupos grandes, puede ser, en lugar de coger las imágenes o textos, se les dan post-it de colores para que pinten una cara con expresiones de: sorpresa/no lo sabía, rabia/enfado y quiero saber más (tipo emoticonos). Después ese post-it con su emoticono, (según les ha sugerido o impactado) se pone sobre una imagen o un texto. Más tarde en la puesta en común, seleccionaremos aquellas imágenes y textos que más reacciones hallan suscitado, para evaluarlo.

Para preparar el MUSEO:

TEXTOS:

Se colocan en las paredes (o mesas/sillas si están en círculo) de una sala textos breves (de una frase o dos) con datos sobre distintos aspectos que queramos trabajar. Nosotras la solemos utilizar como una dinámica inicial de educación para el desarrollo por lo que utilizamos datos que tengan que ver con la economía, medio ambiente, heteropatriarcado, política...

Lo ideal es que dichas frases tengan la fuente de donde las hemos sacado. Si vamos a dar grandes cifras, solemos tratar de compararlo con algo más cercano para quien lo va a leer. Un par de ejemplos:

“El 22% de la población mundial todavía no tenía acceso a electricidad en 2011.” (Fuente: Banco Mundial 2014)

“Actualmente se gastan en el mundo más de 500.000 millones de dólares al año en publicidad.” (aproximadamente la mitad del Producto Interior Bruto de España en 2014) (Fuente: Assdourian, 2013)

IMÁGENES:

Por otro lado, se colocan de la misma manera imágenes con las que queramos trabajar que no tengan o tengan muy poco texto. Para esto solemos utilizar muchas imágenes o tiras cómicas. Por ejemplo:

Nos parece importante que las imágenes que incluyamos sean lo más recientes posibles y que se incluya algún tema de actualidad y/o sobre los temas a problematizar.



VERDADERO/FALSO:

La idea es situar en la sala al menos un par de folios cada uno de ellos encabezado por una afirmación como por ejemplo:

“ El gasto militar para el 2015 en el Estado Español, teniendo en cuenta todas sus partidas, es de unos 15 millones de € al día”

Podemos poner un ejemplo para facilitar la comprensión de esta cifra: 15 millones = a 3 Institutos de secundaria de más de dos líneas. Después en el mismo folio, a continuación de la frase dividimos el papel en dos campos, el de la izquierda podría ser para verdadero y el de la derecha para poner falso. Cuando se explica la dinámica, se comenta que deben leer la afirmación y poner una equis en el campo que consideren oportuno, esto es verdadero o falso. Después en la evaluación, retomaremos la frase y preguntaremos al grupo por que les parecía que era verdadera o falsa.

En este caso la afirmación es falsa, y según el Centre Delàs d'Estudis per la Pau, en un artículo en El diario del 23/11/2015, es de más de 47 millones de € al día.



Materiales

Folios con frases impresas en letras grandes (uno por frase).
Imágenes impresas en tamaño folio.
Frases de verdadero o falso (una frase por papel).
Si el grupo es muy grande Post-it para pintar emoticonos.
Bolígrafos/rotuladores.

Tiempo:

Para la visita al museo unos 20'.
Para la puesta en común unos 40'.

Instrucciones y fichas.

Para poder ver modelos de imágenes, ver: <http://www.nodo50.org/cala/124/imagenes-para-educar/>

Evaluación

Una vez que el grupo ha recorrido y ha podido ver todas las imágenes y textos del MUSEO, se les pide que cojan una imagen o texto que más les haya llamado la atención y que se sienten en círculo. Después pasaremos a evaluar:

- ¿Cómo nos sentimos ahora después de haber realizado la visita?.
- ¿Qué imagen o texto me ha llamado más la atención?.
- ¿Qué me ha resultado más indignante?.
- ¿Hay imágenes o informaciones que no me han quedado claras o necesito más datos al respecto?.
- Estamos acostumbrados a ver este tipo de informaciones. ¿Dónde, a través de qué, quiénes nos facilitan esa información?.
- Podemos pasar a valorar las frases de verdadero/falso y las dotamos de la información que tenemos y damos las fuentes de la que la hemos extraído.
- En el caso de hacerlo con un gran grupo como hemos dicho, podríamos evaluar según las imágenes o textos que más gente los haya señalado. Sería interesante tener preparada información a cerca de las imágenes y textos con antelación, para sacarlos en la plenaria.
- Aquí para cerrar podría ser un buen momento señalar, los temas que más interés y/o polémica han suscitado o aquellos temas que queremos profundizar, de este modo esta dinámica cumple una función de iniciadora, de propulsora de intereses.





Objetivos:

- Desarrollar el pensamiento crítico estimulando la capacidad de análisis.
- Definir qué es cooperación y todo lo que implica. Distinguir cooperación de ayuda.

Marco teórico

El mero hecho de hacer cosas en grupo, de hacer cosas juntos, no significa cooperar. Tal y como entendemos un auténtico proceso de Educación para el Desarrollo, o como preferimos llamarla ahora de Educación para la Ciudadanía Global, hemos de trascender la información, la reflexión y el análisis y educar para la acción, para la acción colectiva. Pues la fuerza de un grupo multiplica por mucho nuestras capacidades de transformación.

El propio proceso de creación colectiva tiene que ser en sí mismo transformador, es decir, no reproducir en su seno fórmulas que hacen que las estructuras que pretendemos cambiar se perpetúen.

Una buena forma de plantearnos cómo funcionan los grupos en los que nos movemos es realizándose las siguientes preguntas:

¿El proceso de toma de decisiones en este grupo es colectivo o unilateral? El sistema de toma de decisiones incluye a todas las personas afectadas por la decisión o no.

¿Cómo es la relación entre las personas? ¿Estamos ante un grupo de iguales o hay figuras en el grupo que tienen más autoridad? Esta autoridad o liderazgo puede ser más o menos formal, pero en cualquier caso tiene su influencia.

¿Cuándo participan las personas? Pueden participar en todo el proceso de la toma de decisiones (desde el minuto cero cuando decidimos cómo vamos a tomar la decisión) o sólo en una parte del proceso, lo que puede crear la falsa ilusión de participación.

¿Cuál es el resultado? Hemos llegado a un acuerdo en el que todo el mundo se siente igualmente perjudicado o favorecido y por tanto satisfecho/a con los resultados.

Podríamos resumir en el siguiente esquema lo que es cooperar para nosotras:



Explicación de la dinámica:

Se divide al grupo en seis subgrupos, de tal manera que haya dos grupos que estudian cada caso. Así podremos ver si existen diferencias a la hora de responder.

Extendemos en el suelo, a modo de tablero, unos folios o cartulinas en los que hemos representado la siguiente tabla:

¿Cómo es el proceso de toma de decisiones?	Colectivo	Unilateral
¿Cómo es la relación entre las personas?	Igual	Desigual
¿Cuándo participan las personas?	En todo el proceso	En parte del proceso
¿Cuál es el resultado?	Ganan todos y todas	Ganan unos/as pocos/as.
¿Crees que es un ejemplo de cooperación?	Si, porque...	No, porque...

A cada grupo le hemos repartido una ficha con su caso y 5 puntos de colores que le van a servir para marcar su opinión y mostrarla al resto. Explicamos el cuadro y a continuación dejamos que cada grupo lea su caso y completen su tabla (pueden marcar las casillas de su respuesta con bolígrafo).

Hemos de advertirles que no hay respuestas buenas o malas, sino que se trata de que expresen su opinión y que argumenten por qué se decantan más por una respuesta que por otra o por qué tienen dificultades para decidirse. Es decir, que sean capaces de expresar los distintos puntos de vista desde los que puede ser respondida la misma pregunta.

Una vez cada grupo ha analizado su caso y ha consensuado su respuesta, hacemos la puesta en común, invitando a los grupos que tienen el mismo caso a poner sus respuestas en el tablero del suelo. Cuando han colocado los puntos en la celda correspondiente pedimos que nos expliquen el caso y sus respuestas. Si hay diferencias pedimos que cada grupo argumente su respuesta y vemos si hay algún cambio de opinión.

Materiales:

Folios o cartulinas Din A-4 para hacer el tablero.

Círculos de cartulina o goma eva.

Las fichas de los casos

Bolígrafos

Tiempo/s

Explicación de la dinámica y del tablero: 15 minutos.

Estudio de casos por grupos: 20 minutos.

Puesta en común y debate 25 minutos.

Duración total aproximada, una hora.



Instrucciones y fichas

CASO 1: EN CLASE

La profesora de inglés ha pedido a la clase de 4º A que ponga la fecha del próximo examen de su asignatura y ha dejado encargada a María, que es la delegada, de que tomen esa decisión.

María lo primero que hace es proponer una votación. En estas votaciones casi siempre ocurre lo mismo en la clase todos dan biología salvo tres personas que tienen la optativa de informática. Con lo cual siempre se pone el examen cuando le conviene a la mayoría y hay veces que por ese motivo se pone cerca del examen de informática y no se tiene en cuenta a esas tres personas.

¿Cómo es el proceso de toma de decisiones?	Colectivo	Unilateral
¿Cómo es la relación entre las personas?	Igual	Desigual
¿Cuándo participan las personas?	En todo el proceso	En parte del proceso
¿Cuál es el resultado?	Ganan todos y todas	Ganan unos/as pocos/as.
¿Crees que es un ejemplo de cooperación?	Si, porque...	No, porque...

CASO 2: FAMILIA

Juan es miembro de una familia de cinco personas: Su madre, su padre, sus hermanas y él mismo. Su madre y su padre trabajan fuera.

La madre es habitualmente la que se encarga de la comida (pensar en qué se va a comer, comprar, cocinar, fregar...). Juan junto a sus hermanas, para ayudar a su madre, han decidido turnarse para poner y quitar la mesa todos los días.

¿Cómo es el proceso de toma de decisiones?	Colectivo	Unilateral
¿Cómo es la relación entre las personas?	Igual	Desigual
¿Cuándo participan las personas?	En todo el proceso	En parte del proceso
¿Cuál es el resultado?	Ganan todos y todas	Ganan unos/as pocos/as.
¿Crees que es un ejemplo de cooperación?	Si, porque...	No, porque...

CASO 3: PANDILLA

Cristina y su grupo quieren ir a la romería de su pueblo. Ella llamó a toda la pandilla para hacer una pequeña **reunión** y **repartirse las tareas**: comprar comida y bebida, buscar medio de transporte para todos/as, conseguir un equipo de música... No vino todo el mundo a la reunión y Cristina organizó las tareas y lo que iban a comer y beber. Así encargó a Pedro, que no vino ese día, para que buscara la barbacoa y comprar carbón y a María y a Lourdes, que tampoco estaban, enterarse de los precios de las camisetas. Cuando llegó el día, Pedro dijo que no iba a la romería,



que no se había enterado de la reunión y que él no había dicho que se encargaba de la barbacoa y que además Cristina siempre es la que manda.

¿Cómo es el proceso de toma de decisiones?	Colectivo	Unilateral
¿Cómo es la relación entre las personas?	Igual	Desigual
¿Cuándo participan las personas?	En todo el proceso	En parte del proceso
¿Cuál es el resultado?	Ganan todos y todas	Ganan unos/as pocos/as.
¿Crees que es un ejemplo de cooperación?	Si, porque...	No, porque...

Evaluación

La evaluación se realiza en el momento de la puesta en común de las respuestas de cada grupo. Es importante animar a pensar, a que no haya miedo de expresar la opinión de cada uno/a. No hay respuestas correctas o incorrectas, sino distintos puntos de vista que queremos conocer. Quizá descubramos una forma de verlo distinta a la que habíamos pensado.





Fuente o adaptación:

Creada por el Colectivo CALA.

Objetivos:

- Situar los diferentes tipos de cooperación y analizar críticamente su función con respecto a la transformación de las relaciones Norte-Sur.
- Discernir qué tipo de cooperación se esconde detrás de cada caso.

Nota importante:

Esta técnica es recomendable para un grupo que ya ha trabajado al menos algo sobre Cooperación Internacional.

Marco teórico:

Tal y como apuntábamos en el [apartado inicial](#) sobre qué educación para el desarrollo apoyamos, creemos que hay que analizar la cooperación desde una actitud crítica, aprendiendo a diferenciar las actitudes que están detrás de los diferentes tipos de cooperación.

Entendemos por "COOPERACIÓN DIRECTA" aquella que se realiza desde los propios estados o desde organismos multilaterales y por "INDIRECTA", la realizada por organizaciones sociales.

Entendemos por "COOPERACIÓN CONTINUA" aquella que se desarrolla o se planifica con una duración suficiente para proporcionar estabilidad y, por tanto, eficacia a los propios proyectos y como "PUNTUAL", aquella que se realiza durante un tiempo corto y por una razón concreta, sea a causa de una emergencia (terremoto, tsunami...) o no.

Entendemos por "COOPERACIÓN PARCIAL" la que sólo afecta a una parte de la realidad de esa comunidad, que puede realizar cambios en un aspecto concreto sin necesidad de cambiar las estructuras e "INTEGRAL", aquella que abarca una cooperación más amplia, que intenta ir a las raíces de los problemas y no sólo a sus consecuencias.

Entendemos por "COOPERACIÓN QUE GENERA AUTONOMÍA" aquella que permite a las propias personas o comunidades empoderarse y desarrollarse por sí mismas y "QUE GENERA DEPENDENCIA", el tipo de cooperación que no cambia las relaciones.

Explicación de la dinámica:

En un primer momento se presenta una tipología sencilla de los tipos de cooperación, explicando que no es la única, ni la mejor, pero que nos va a servir para el posterior análisis de los casos.

Esta tipología sería:

(este cuadro lo haremos en un papelógrafo, cartulina o algún otro tipo de soporte)



TIPO DE COOPERACIÓN	
Directa	Indirecta
Continua	Puntual/De emergencia
Parcial	Integral
Que genera autonomía	Que genera dependencia.

Una vez explicado el cuadro se coloca en el suelo. En cada “celda” habrá tiras de velcro. Cada grupo dispone de círculos de un color determinado con velcro en la parte posterior para que puedan pegarse al tablero.

A cada grupo se le reparten roles de personajes de un mismo caso para que lo analicen. Se trata de reconstruir el caso entre todos los personajes para saber de qué tipo de cooperación creen que se trata. Pueden combinarse de cualquier manera las dos posibilidades de cada una de las cuatro características. Así podría ser indirecta, continua, integral y que genera dependencia, o podría ser indirecta, de emergencia, parcial, que genera dependencia... y así muchas más opciones.

Posteriormente los grupos colocan los círculos en el tablero y explican los motivos de su decisión tras el que se iniciará el debate. Es evidente que habrá algunas fórmulas de cooperación cuyas características podrán ser mixtas (en parte una cosa y en parte, su contraria) o que no estén totalmente claras, si es parcial o integral, por ejemplo.

Materiales:

Tablero con la tipología de la cooperación y tiras de velcro grapadas.
Círculos de diferentes colores con velcro.
Los roles de cada caso.

Tiempo:

Explicación teórica: 10 – 15 minutos
Explicación de la dinámica: 5 minutos
Lectura de los roles por grupos: 20 minutos
Colocación de círculos: 5 minutos.
Debate: 20 minutos
Total: Aproximadamente entre hora y hora y cuarto.

Instrucciones y fichas:

Expondremos aquí cinco de los casos con los que hemos trabajado. Hay un caso desde la perspectiva de la educación para la paz, otros dos casos, desde la educación ambiental y más concretamente desde la educación para la salud y, finalmente, otros dos que tienen relación con la educación intercultural.



Otras opciones de la dinámica:

Se puede trabajar a cerca de los propios proyectos que vienen en los casos, y buscar más información sobre ellos. El iniciar un trabajo de estudio a cerca de esas realidades y luego compartirla en el aula. Actualmente es muy sencillo acceder a mucha información que hay en la red y que nos permitirá conocer desde sus protagonistas más sobre los casos que os hemos propuesto.

Caso 1: Brigadas Internacionales de Paz. Fuente: Brigadas Internacionales de Paz

PABLO (coordinador de Brigadas Internacionales de Paz)

Eres el coordinador de una ONG que se llama Brigadas Internacionales de Paz que es una organización que promueve la paz y defiende los derechos humanos.

Tu ONG trabaja en zonas donde hay conflictos y a petición de personas de distintos lugares (Colombia, Indonesia, México...). Se forman voluntarios para acompañar a gente que está amenazada. La sola presencia de una persona de otro país hace que paramilitares y guerrilleros tengan más difícil cumplir sus amenazas, con violaciones o muertes.

FERNANDA (formadora de la ONG Brigadas Internacionales de Paz)

Vives en Asturias. Tu trabajo es dar un curso a voluntarios/as que quieren ir a diferentes sitios del mundo donde hay guerras y conflictos. Estos voluntarios tienen que estar preparados psicológicamente y tener unas técnicas adecuadas, pues su misión es acompañar a gente que está amenazada de muerte y ser testigos de violaciones de derechos humanos para que todo el mundo lo sepa.

RAÚL (voluntario de Brigadas Internacionales de Paz)

Eres un voluntario que has estado haciendo un curso en Asturias con la ONG Brigadas Internacionales de Paz para ir a Colombia a hacer el acompañamiento a doña Brígida que está amenazada por guerrilleros y paramilitares, ya que el pueblo donde vive no quiere favorecer ni a unos ni a otros. Tu presencia al lado de esta persona hace que cuando haya una situación de peligro puedas tomar nota de lo que pasa y denunciarlo. Además los guerrilleros y paramilitares se "cortan" de hacer acciones violentas porque eres de otro país.

BRÍGIDA (habitante de Colombia)

Tú vives en San José de Apartadó (Colombia). Es una aldea donde no se deja que entren armas y que está al margen de los grupos paramilitares/ejército y de los guerrilleros. Has trabajado en asociaciones de derechos humanos, por eso estás amenazada de muerte y sabes que apenas puedes salir de la aldea porque en algún momento te pueden asesinar como a otros vecinos tuyos, por eso es importante tener al lado a Raúl de Brigadas de Paz, que no es un guardaespaldas, sino que por su sola presencia hace que los paramilitares y los guerrilleros se "corten" de atacarte.

Para obtener más información sobre las Brigadas de Paz: <http://www.peacebrigades.org>

Caso 2. Envío de medicamentos al "Tercer Mundo". Fuente: creación propia, basado en la información de una ONG, que figura en el caso con un nombre inventado, y de El Periódico de Extremadura.

JOAQUINA

Has decidido ordenar tu casa y has encontrado varios medicamentos que ya no vas a utilizar. Te has enterado que hay una organización que los recoge para llevarlos a otros países. Por ello te vas a la farmacia más cercana y en una urna que tiene la asociación Cometas de Esperanza dejas allí: aspirinas, algunas pastillas para el dolor de muelas que no tienen prospecto, unos antibióticos contra las alergias y jarabe para la pulmonía.



HUGO

Trabajas en una ONG llamada Cometas de Esperanza. Tu organización se encarga de colocar urnas en las farmacias pidiéndole a la gente que coloquen allí los medicamentos que no utilizan y así mandarlos a países como Ucrania o Sierra Leona donde son escasos.

YURINA

Eres médica que trabajas en Ucrania. Tu hospital ha recibido de la ONG Cometas de Esperanza medicamentos. Te encuentras, cuando vas abriendo las cajas, que estos medicamentos tienen los prospectos en español, por lo que no los entiendes; además, algunos ya están caducados, otros ni siquiera tienen prospectos y no sabes para qué sirven. Te encuentras, incluso, antibióticos contra alergias que en Ucrania ni siquiera existen. De todas formas en tu hospital agradecen a la ONG la labor que está haciendo.

OLEG

Vives en Ucrania. Hace una semana que tienes los ojos muy irritados y apenas puedes ver. Decides acudir a un hospital. Te atiende Yurina que es médica. El remedio que te propone es un colirio, pero tú no puedes pagarlo porque es muy caro. Entre las medicinas que ha donado al hospital una ONG española llamada Cometas de Esperanza parece que hay varios frascos de colirio, pero los frascos vienen sin caja y sin información. Yurina no se atreve a proporcionártelo porque ha habido casos de confusión de medicamentos.

Nota: Posteriormente se amplía con la información que entre el 75% y el 95% de los restos de medicinas que se llevan a las farmacias no sirve por estar caducados o por no existir constancia de su correcta conservación; a esto se une que, a veces, carecen de prospecto por lo que no se pueden administrar; además, hay enfermedades del Norte que en el Sur apenas existen y viceversa. Al final todo ello provoca que países empobrecidos tengan que eliminar ellos mismos dichos medicamentos, lo que tiene un coste (por ejemplo, de productos químicos) de entre 4,78 y 13,46 euros el kilo. Esto ha llevado a alertar a algunas ONG's del peligro del envío masivo de medicamentos, que puede causar más daño que beneficio.

Más información en Cruz Roja:

http://www.cruzroja.es/portal/page?_pageid=33.12163821&_dad=portal30&_schema=PORTAL30&url_show=/cre_web/medicamentos.htm

Caso 3. Proyecto de Cooperación de Medicus Mundi. Fuente: Medicus Mundi.

IGOR

Trabajas para Medicus Mundi Bizkaia, una ONG radicada en el País Vasco. Tu ONG, con dinero de la Diputación, está realizando un proyecto en Guatemala en coordinación con otra ONG de allí: ACPD (Asociación Popular Campesina de Desarrollo Sierra). El proyecto es sobre medicina natural.

El objetivo de tu organización es mejorar las condiciones de vida de las comunidades rurales indígenas por medio de la salud preventiva, la protección del medio ambiente, la economía familiar y la organización comunitaria. Así pues, tu organización entiende la salud no sólo como ausencia de enfermedad sino como el goce de un bienestar físico y psicológico ligado a las condiciones de vida, de nutrición, de vivienda, de agua potable, de valores y costumbres...

En 2004 comenzó el proyecto que tiene como objetivo resolver esas carencias en prevención y atención en salud a 2500 familias. La población sufre desnutrición y, además, después de la guerra mucha gente padece problemas mentales. Ante esta situación, con el proyecto, se propone



fortalecer el uso de la medicina natural y de la medicina alternativa, mediante la capacitación de promotores y promotoras de salud en la población.

PATRICIA

Eres de Guatemala. Perteneces a la Asociación Popular Campesina de Desarrollo Sierra (ACPD). Estás colaborando con la ONG Medicus Mundi Bizkaia en un proyecto de sanidad. Vives en una Comunidad de Población en Resistencia, que es una gente que se autoorganizó después de la guerra civil, que duró 36 años.

Tu misión es formar a la gente en medicina natural y alternativa; por una parte porque forma parte de la sabiduría que se está perdiendo, por otra, porque apenas hay medicamentos.

Tu tarea es educar en salud a la gente de tu población, unas 2500 familias. Para eso das cursos en los colegios, en los hogares, en los lugares de trabajo...

EDGAR

Eres indígena. Vives en Guatemala en unas poblaciones que han surgido cuando terminó la guerra civil. Las condiciones climáticas son duras en el lugar donde vives, hay enfermedades y apenas hay medicamentos. Por eso, y por otras cosas, apenas hay programas de salud. Para ello crees que es necesario formarte en salud y saber cómo se potabiliza el agua o el uso de algunas hierbas medicinales que, de siempre, se han utilizado para curar. Por ello, estás en un grupo que ha organizado Patricia, de la Asociación Popular Campesina de Desarrollo Sierra, junto a los recursos de Medicus Mundi Bizkaia, una ONG del País Vasco, para formarte como promotor de salud.

SAMANTHA

Vives en una población en Guatemala. Tu hija menor está enferma. Antes llegaban medicamentos de otros países, pero dejaron de llegar y tu hija agravó. Ahora en tu población hay un programa de educación para la salud. Gracias a la formación de la gente has aprendido a través de la medicina natural como puedes aliviar la enfermedad de tu hija.

Para más información sobre Medicus Mundi y sus proyectos puedes entrar en esta página: <http://www.medicusmundi.es>

Caso 4. Becas para estudiantes del Sur. Fuente: Elaboración propia basado en casos verídicos.

AGUSTINA (Estudiante mejicana)

Eres una brillante estudiante de economía de la universidad de Méjico. Has decidido solicitar una beca de la Fundación Universal para ir a estudiar a España a la Universidad de Salamanca. Allí haces un master. Cuando terminas de estudiar, el Banco de Santander te propone un puesto de trabajo. Tú, aunque echas de menos tu país, decides quedarte en España, ya que crees que es la única fórmula para triunfar en tu profesión.

RAMÓN (Fundación Universal)

Trabajas para la Fundación Universal, ésta, lo que hace es buscar por toda América Latina a los estudiantes con mejores expedientes para darles una beca y traerlos a España. La última beca que has dado ha sido a Agustina. Sabes que en la mayoría de los casos la gente no vuelve a su país.

EMILIA (trabajadora del departamento de Relaciones Humanas del Banco de Santander)

Trabajas en el departamento de Relaciones Humanas del Banco de Santander. Normalmente estás pendiente de la gente que ha recibido la beca de la Fundación Universal para cuando éstas



terminen contratarlas para el banco, ya que normalmente tienen un buen expediente y prácticamente no van a exigir mucho dinero en su puesto, porque vienen de países con menor poder económico. La última contratación ha sido a Agustina, una mexicana licenciada en economía.

FELICIANO (Jefe del departamento de Economía Aplicada en la Universidad de México DF)

Llevas trabajando más de quince años en la Universidad de México por un reciente convenio entre la Universidad de Salamanca, la Fundación Universal y el centro en el que trabajas. Tus mejores alumnos y alumnas se están marchando a terminar sus estudios a España, además después de terminar casi ninguno vuelve. El último caso ha sido el de Agustina, la estudiante con mejores notas de tu departamento.

Nota: Se puede seguir buscando información a cerca de la fuga de cerebros:

- En América Latina:

http://internacional.elpais.com/internacional/2013/11/04/actualidad/1383588306_623848.html

- Podría ser interesante buscar información a cerca de la fuga de cerebros en España a partir del 2010 en plena crisis económica, para generar debate en torno a ello.

Caso 5. Proyecto de agricultura urbana en Dakar y Yaoundé. Fuente: propia con datos verídicos.

HAKIM (expulsado de España)

Tú eres Hakim. Conseguiste llegar a España en una patera pero, justo cuando llegabas a la costa, fuiste detenido y expulsado del país. Eres de Dakar (capital de Senegal). No tienes dinero, ya que el poco que tenías y que le pediste a tu familia te lo gastaste en el viaje a España. Ahora cuando has regresado, has entrado a formar parte de un curso sobre agricultura en tu ciudad natal, Dakar, que da Hussein a través de una Organización Social española que se llama Waslala. Tú no conocías la agricultura porque siempre habías vivido en la ciudad y este curso es una buena oportunidad para tener un trabajo, ya que de él saldrá formada una cooperativa.

PACA (trabajas para una ONG española)

Tú eres Paca. Pertenece a una Organización Social española llamada Waslala. Tu organización trabaja en Senegal junto con gente de allí para recuperar espacios en la capital (Dakar) para la plantación de huertos, que son trabajados por familias. Además se hacen cursos de formación agraria para mejorar la salud y la vida de esas personas. Tu misión es ponerte en contacto con gente senegalesa, como Hakim, que llegan a España y que son capturadas por la Guardia Civil para devolverlas a su país e informarle de que existe el proyecto. La idea del proyecto de agricultura es poder formar una cooperativa para que puedan trabajar familias antes de que arriesguen sus vidas para llegar a Europa. Tu organización se puso en contacto con Hussein para que fuera el profesor de agricultura.

HUSSEIN (profesor de agricultura)

Tú eres Hussein. Eres de un pueblo de Senegal, pero trabajas en Dakar, la capital. Gracias al dinero aportado por una organización social española, llamada Waslala, eres profesor de formación agraria; es decir, capacitas a gente para que puedan vivir de la agricultura. Normalmente trabajas o con gente que ha vuelto de Europa porque ha sido expulsada, o con gente de pueblos de Senegal. Piensas que, con los productos que estáis plantando, podréis hacer cooperativas entre la gente y así poder venderlos en el mercado. En tu curso se aprende a plantar muchos alimentos y especialmente el fonio que es un cereal con alto contenido energético. Una vez que se planta, en dos meses está listo y, además, resiste periodos de sequía extrema.

MULAYMA (Habitante de Senegal)

Tú eres Mulayma. Has nacido en una población al sur de Senegal. Como no tenías apenas dinero para vivir has decidido buscarte la vida en la capital del país Dakar, pero después de



algunos años has visto que es muy difícil porque no hay trabajo. Estabas pensando en emigrar hacia Europa, pero te encontraste con un proyecto que consistía en hacer un curso de agricultura para poder tener un huerto tú y tu familia. Tú ya habías trabajado en el campo en tu pueblo, pero esta es una buena oportunidad para aprender, además, cómo se venden los productos a través de una cooperativa. Recuerdas cómo tus abuelos plantaban varios productos, pero los franceses impusieron que se plantara cacahuete; todos en el pueblo plantaron cacahuete, pero el precio bajó y finalmente se arruinaron todos. Esto, acompañado de la sequía, hizo que tu familia pasara mucha hambre y por eso te fuiste a la ciudad. Este proyecto es una nueva oportunidad en tu vida.





Objetivos

- Dar a conocer las alternativas de cambio que existen.
- Compartir el conocimiento en grupo.

Marco teórico

Como educadores/as solemos presentar una imagen muy negativa del mundo. Muchas de las actividades que planteamos tienen la intención de poner en evidencia todo aquello en nuestra vida cotidiana y a nivel global que contribuye a perpetuar un sistema injusto y que parece no tener fisuras. Mostramos injusticias globales desconocidas para el gran público y las corroboramos con datos que muchas veces escapan al entendimiento.

Queremos sacar a la luz la complicidad con el sistema de nuestras actitudes diarias (consumismo, individualismo, competitividad, etc) y presentamos un sistema con engranajes tan engrasados en los que parece imposible que nada cambie, que nada sirva para nada, generando así la sensación en los grupos de que poco podemos hacer, de la impotencia, el desánimo y la indiferencia.

Por eso nos parece importante que siempre contemplemos en nuestra intervención educativa un espacio que dé a conocer todas las "chinas" del sistema, todas las iniciativas comunitarias, pequeños o no tan pequeños proyectos transformadores de cualquier índole y que pueden ser inspiradores.

Explicación de la dinámica

Nos colocamos en círculo con sillas, en el suelo se colocan piezas de tente (el típico juego de construcción infantil, recomendamos un formato grande para que sea más vistoso), pegatinas y rotuladores de punta fina.

Explicamos que el objetivo de la dinámica es realizar una construcción colectiva con todas las iniciativas transformadoras que las personas del grupo conozcan.

Hay que levantarse uno/a por uno/a, coger una pieza de tente, pegar una pegatina y escribir el nombre de la iniciativa con el rotulador. Para compartir, simplemente hay que volver a levantarse, ir al centro del círculo y colocar tu pieza mientras explicas la iniciativa.

Es importante que nadie se sienta obligado a poner nada, pero podemos invitar a que lo hagan pues sabemos que seguro conoce algún proyecto interesante digno de ser mencionado y que es un bien para el grupo, pues se trata de construir una torre (o lo que sea) bien grande entre todos/as.

Materiales:

Piezas de tente.
Pegatinas.
Rotuladores de punta fina.

Tiempo/s.

La dinámica se puede alargar todo lo que se quiera en función de los recursos e intereses del grupo, pero recomendamos que no sea más de una hora y que se vele por que las intervenciones



no se alarguen mucho para no ser tediosas.

Evaluación

Al final de la construcción podemos mostrar lo que hemos conseguido compartiendo el conocimiento, y ver si ahora, después de conocer todas esas iniciativas notan algún cambio en su forma de ver el mundo, si les motiva para emprender algún cambio o unirse a algún proyecto.



HERRAMIENTAS
de Educación para la Cooperación

dinámicas

para mudar el mundo



Taller de Educación en Valores Alternativos

www.nodo50.org/cala
cala@nodo50.org



AEXCID
cooperación **extremeña**

