

Herramientas de Educación para la Cooperación

8 dinámicas para mudar el mundo



Depósito legal: BA-0128-08
Edita: Colectivo CALA.
Taller de Educación en Valores Alternativos
Financiado por: Consejería de Educación
Junta de Extremadura
Impresión: Tecnigraf
Puede reproducirse parcialmente, sin alteraciones y sin
fines comerciales, siempre que se cite su procedencia.
Las ilustraciones son originales de Leticia Sanjuán
Badajoz, 2008
www.nodo50.org/cala
cala@nodo50.org

ÍNDICE

	PÁGINA
1. INTRODUCCIÓN:	
• ¿Qué es el CALA?	5
• ¿Qué modelo de educación para el desarrollo trabajamos?	6
• Desde nuestra perspectiva ¿cómo está el patio mundial?	9
• Respuestas alternativas de resistencia y de creación	10
2. ¿POR QUÉ ESCRIBIMOS ESTE LIBRO?	13
2. METODOLOGÍA	
• Enfoque socioafectivo	15
• Itinerarios en los que enmarcamos las dinámicas	16
• Aprender desde, en y para la implicación	17
• Orientaciones prácticas para el uso correcto de las técnicas.	19
4. DINAMICAS	
• I.- Los Molinillos	23
• II.- Los Analistas	29
• III.- El Reto	39
• IV.- La Cumbre de los Ecopuntos	45
• V.- El Barco	63
• VI.- Las Aldeas	69
• VII.- ¿De Dónde Viene?	81
• VIII.- Objetivo Puente	95
5. Bibliografía recomendada y páginas web de interés	105
6. UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	121

1. INTRODUCCIÓN:

• ¿Qué es el CALA?

El CALA (Centro Alternativo de Aprendizajes) es, como bien indican sus siglas, un espacio dedicado a la educación en Valores Alternativos, pero también somos CALA el equipo de personas que estamos detrás, la asociación "Taller de Educación en Valores Alternativos", con toda nuestra historia, nuestras experiencias pasadas, nuestros sueños. Y, por supuesto, también forman parte del CALA todas las personas con las que compartimos esa educación, con las que hemos trabajado y trabajamos en la actualidad.

La asociación "Taller de Educación en Valores Alternativos", más conocida como Equipo CALA, lleva caminando desde el año 2000, cuando decidimos unirnos para trabajar de forma permanente con colectivos y asociaciones, profesores/as y 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, en toda clase de grupos -igualitaria, participativa, no discriminatoria...-, 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 no violencia, la educación emocional, la igualdad de género, la educación medioambiental, la educación para el desarrollo...-

Somos una asociación independiente y sin ánimo de lucro. Constituimos el equipo 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... intentando no olvidarnos de las otras asociaciones y colectivos, tanto dentro de Extremadura como fuera de ella.

Compartimos vivencias y aprendizajes, a través de talleres, juegos, dinámicas, debates, análisis de información, teatros, aprendizaje cooperativo... buscando siempre la implicación dentro de las actividades para llevarlas afuera, para implicarnos en nuestra realidad, y desde ahí, poder transformarla.



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. Ya tenemos navegando "La isla de los polos de Limón" y "¿Cómo aprendemos a ser mujeres? Una propuesta para una deseducación alternativa". Éste -"8 dinámicas para mudar el mundo"- será nuestro tercer material publicado y esperamos de todo corazón que se convierta en un cuadernillo con las esquinas dobladas por el uso.

• ¿Qué modelo de educación para el desarrollo trabajamos?

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

- el aspecto metodológico, al que dedicaremos específicamente uno de los apartados siguientes y que, desde nuestra óptica, es fundamental;
- los contenidos: desde qué presupuestos abordamos la educación para el desarrollo y cuáles serían los aprendizajes que tratan de apoyarse y facilitarse.

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 nosotr@s la cooperación para el desarrollo. Al mismo tiempo, al mostrar críticamente éstas, intentamos facilitar los elementos para el cambio en las mismas, para la construcción autónoma de otras respuestas cognitivas, afectivas...

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

- Actitudes pmaternalistas y etnocéntricas. El pmaternalismo parte del supuesto, falso en nuestra opinión, 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 los sujetos protagonistas de la cooperación son l@s cooperantes y las ONGs y no las personas y colectivos de allá, que las decisiones tienen que ser tomadas por ést@s, porque ell@s no serían capaces o se equivocarían... En definitiva, se trata de concebirlos y tratarlos como "irresponsables". Lo más grave de estos planteamientos es que tienden a ser "profecías autocumplidas". Si tratas a las personas como "irresponsables" pueden terminar por adaptarse al papel que se les ha atribuido.

No se trata, en nuestra opinión, de "salvar" desde unos "buenos sentimientos compasivos" (compasión vertical), que esconden una mirada de arriba abajo, sino de apoyar desde el respeto a personas capaces, con todos sus 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.

- Actitudes acríicas 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...

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.

• Desde nuestra perspectiva ¿cómo está el patio mundial?

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

Entre sus características más significativas se encuentran:

- una rapidísima circulación de noticias, imágenes, opiniones;
- la imposición de un pensamiento único;
- la libre circulación de capitales, mercancías y servicios;
- límites muy selectivos a la circulación de personas;
- la privatización de servicios públicos, parte sustancial de la "nueva tarta", a la vez que una reducción de los impuestos directos y progresivos y el consiguiente final de las políticas públicas de bienestar;
- el empeoramiento general de las condiciones laborales y salariales;
- el incremento de las agresiones medioambientales y del deterioro alimentario;
- el aumento del gasto militar
- ... 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 porqué aceptar limitaciones procedentes de las políticas estatales más sociales. 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.

Todo este panorama tiene unas consecuencias negativas en los valores dominantes:



- 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,
- falta de referencias alternativas...

<ul style="list-style-type: none"> • Respuestas alternativas de resistencia y de creación

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:

- 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 de relaciones interpersonales, otras formas de familia, otras formas de comunidad, otro modo de arte... 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.

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.



- 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.



2. ¿PORQUÉ ESCRIBIMOS ESTE LIBRO?

Son varias las razones que nos impulsaron a recoger por escrito estas dinámicas:

Queríamos, en primer lugar, dejar constancia de un intenso trabajo creativo que nos llevó muchas horas de reuniones y cavilaciones, de las que surgieron multitud de ocurrencias que subían y bajaban como si fueran vagones de una montaña rusa. Durante todo este esfuerzo siempre había una idea presente: "Cuando terminemos de crear y probar estas dinámicas, tenemos que dejarlas por escrito".

En segundo lugar, otra de las razones que nos impulsaron a crear y probar dinámicas nuevas es que habíamos comprobado que, muchas de las que ya estaban escritas, no se ajustaban del todo a nuestras necesidades. Por una parte, porque al conocer más a fondo a los grupos con los que trabajábamos sentíamos que era posible y necesario adaptarlas mejor a sus características; por otra, porque, en este mundo tan rápidamente cambiante, las dinámicas tienen que irse amoldando continuamente tanto a la realidad más cercana como a lo que, rimbombantemente, se llama el Nuevo Orden Internacional.

En tercer lugar, seguíamos con 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...

Por último, y no menos importante, 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 con adolescentes.

Queremos indicar también que bastantes de las dinámicas recogidas tienen su origen en la mezcla de otras que ya existían, o que hemos tomado de base éstas, para posteriormente modificarlas y colocar elementos nuevos. 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.



3. METODOLOGÍA

• **Enfoque socioafectivo**

Con el enfoque socioafectivo pretendemos un aprendizaje integral, que no afecte sólo a la posible transformación de los conocimientos e ideas (a lo intelectual), sino también a las emociones, a los valores e, incluso, en la medida de lo posible y desde el respeto a la autonomía, a las actitudes y comportamientos.

Se trata de promover -como principio, parte o final del proceso de cambio/aprendizaje- una vivencia grupal y personal que favorezca una respuesta afectiva. A esto es a lo que llamamos aproximación socioafectiva. Se trata de facilitar una situación experiencial de grupo, mediante el contacto directo con problemáticas o conflictos ligados al tema o, más frecuentemente, para adaptarnos al contexto escolar, mediante su simulación: estudios de casos, juego de roles, 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, se convierten en el punto central de una o varias sesiones y requieren no sólo de actividades posteriores para su "explotación", para sacar de las vivencias "provocadas" todo su potencial de cambio de conocimientos, valores y actitudes, sino de actividades previas, sin las que la dinámica no se entendería o tendría una menor eficacia.

Para ello es importante también:

- La detección de esquemas previos. No sólo de conocimientos y creencias, sino de actitudes y valores. Muchas dinámicas ya sirven precisamente para que estos "esquemas previos" -creencias, actitudes...- salgan a la luz, pero en otras muchas es necesario facilitar la explicitación de lo que piensa, siente o valora el alumnado.
- Las aportaciones iniciales. Facilitar la construcción de estructuras de aprendizaje y la organización de la información que va a aportarse. A veces puede tratarse de un marco histórico o geográfico, otras veces de terminología, otra de aportación de informaciones significativas...

Aunque la aproximación socioafectiva se base en una simulación y no en el contacto directo con la realidad (que no siempre es posible, pero sí más frecuentemente de lo que el sistema escolar permite) las respuestas afectivas 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 el cambio.



Las dinámicas tienden a favorecer, pues, la aparición o explicitación de conflictos –cognitivos, de actitudes y valores...- tanto los internos a cada persona (en su manera de ver y enfocar la realidad) como los interpersonales (de acuerdo con los diferentes roles, tanto simulados como reales).

Para que el enfoque socioafectivo sea eficaz no sólo se requiere esta “problematización”, sino que se proporcionen elementos y procedimientos para una salida (regulación) positiva, elaborando nuevas síntesis cognitivas “siempre provisionales”, contrastando actitudes y valores con otras posibilidades, abriendo y facilitando, en definitiva, un proceso de transformación y maduración.

• **Itinerarios en los que enmarcamos las dinámicas**

Es importante tener en cuenta el punto de vista metodológico desde el que partimos: las dinámicas tendrán siempre más posibilidad de éxito si se han realizado previamente actividades de construcción de grupo: creación y recreación de un clima favorable (conocimiento, estima, confianza), trabajo sobre la comunicación y trabajo sobre la participación. Esto es especialmente importante si ha habido conflictos.

Además de la existencia en el grupo de esas condiciones previas, que favorecen el buen desarrollo de las dinámicas, éstas deberían insertarse, con unos objetivos específicos de aprendizaje, 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.

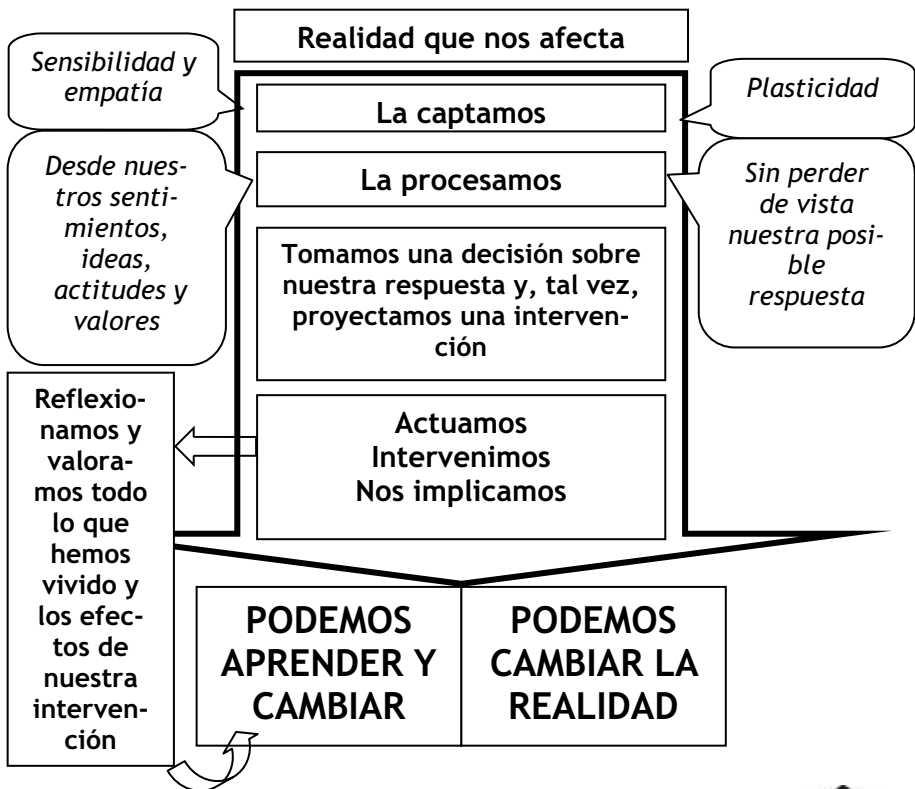
- Entendemos que podrían ser una actividad inicial cuando puedan ser utilizadas para servir de motivación y/o para plantear inicialmente las ideas, esquemas, actitudes, valores... previos del grupo, sobre los que trabajar posteriormente.

- 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.

De todas formas, en el punto 5 de este libro encontraréis un ejemplo práctico de cómo podría ser un itinerario completo con sus correspondientes sesiones.

• Aprender desde, en y para la implicación

Concebimos el aprendizaje socioafectivo como una parte del proceso de implicación personal y colectiva. Queremos partir de la 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, 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... 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 del sujeto (tanto el personal como 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 él mismo.

Para que esta autoconstrucción adquiriera todo su potencial de desarrollo se necesita que la inserción 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, 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.

• Orientaciones prácticas para el uso correcto de las técnicas

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

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.
- **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. En nuestro caso las dinámicas están pensadas para grupos entre 3º de la ESO y 2º de Bachillerato.
- **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, 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. Podría ser un aula de usos múltiples donde las sillas no estén fijadas al suelo.
Algunas dinámicas pueden realizarse al aire libre, aunque hay que tener en cuenta que esto debe facilitar la ejecución de la dinámica, 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 requieren implicación: asunción de roles, expresión de opiniones y sentimientos...

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

- Al desarrollar una dinámica hay que tener claro qué objetivo y qué actitudes o habilidades queremos trabajar, observar el desarrollo de la misma y estar dispuestos/as a adaptarla si es necesario.
- El grupo le da "la vida" a las dinámicas. Será muy difícil que se repita exactamente el desarrollo de una dinámica en otro contexto. La dinámica se debe adaptar al grupo, no el grupo a la dinámica. Las dinámicas son flexibles, combinables, moldeables...
- La aplicación de una dinámica incluye la evaluación de la misma.
- Es importante conocer bien el juego 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.

Para la evaluación seguimos un esquema de tres partes, cada una de ellas con una pregunta orientativa. Puede modificarse y adaptarse la pregunta, 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 sentimientos (con lo poco habituados/as que estamos a ello). Sin duda, costará mucho trabajo centrarnos en los sentimientos y normalmente se confundirá su expresión con el relato de lo sucedido o la expresión de juicios y opiniones, pero es importante que insistamos y dejemos un rato a ese espacio porque, de este modo, tiene sentido la metodología vivencial. La mayoría de las dinámicas provocan situaciones conflictivas, por lo que se generan sentimientos diversos: alegría, rabia, impotencia... Por ello, es importante acudir primero a esta parte, pero, a su vez, intentar separar los sentimientos de las personas que los han originado (más bien de los personajes o de las situaciones). 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?** Esta pregunta es la más fácil de contestar. Se trata de narrar lo que ha acontecido en la dinámica y, aunque hay que contar lo anecdótico, tampoco conviene que todo el tiempo se esté hablando de esto. Mediante preguntas guiadas se intenta que sean ellos y ellas los 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, militarismo, cambio climático... Se trata de ir encontrando similitudes entre la dinámica y la situación. 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, así que tendremos que poner especial atención a una serie de aspectos:

- Debemos tener paciencia. En muchos casos apenas se deja tiempo para que la gente hable y el silencio nos pone nerviosos/as. Es habitual que los/as jóvenes no estén acostumbrados a hablar en público y menos a expresar sentimientos. No debemos impacientarnos.
- La evaluación, es "su evaluación", no se trata de que ellos/as digan lo que tú quieres 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; hacer preguntas abiertas que cerradas.



- No se debe aprovechar la evaluación para "soltar nuestro propio discurso", por muy vital que a nosotros/as nos parezca. Se trata de ir complementando, apoyando, cuestionando lo que el propio grupo vaya diciendo.
- En la evaluación no se deben juzgar ni comportamientos, ni actitudes grupales, del tipo: "veis como no cooperáis", "es que no tenéis respeto por el medio ambiente", "esto deberíais saberlo, porque ya lo dimos en clase"... Esto sería muy contraproducente y no es lo que pretendemos. Por supuesto, tampoco cabría juzgar comportamientos o actitudes individuales.
- La evaluación se puede dinamizar para facilitar que la participación sea lo más igualitaria y fluida posible (de forma individual, en pequeños grupos, con dramatizaciones...).

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



4. LAS DINÁMICAS

Dinámica I. "Los Molinillos"



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. Se le entregan también sus materiales. Al resto de los grupos se le entregan sus materiales, pero no se les da ninguna información.

Tendremos un molinillo hecho de muestra, que se puede ver todas las veces que se quiera pero no se debe tocar.

DISTRIBUCIÓN DE MATERIALES

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.

	cartulina	palitos	chinchetas	regla	tijeras	rotulador
GRUPO 1	1	3	7	2	3	1 rojo
GRUPO 2	1	4	5	1	2	1 azul
GRUPO 3	6	7	3	0	0	1 azul
GRUPO 4	7	6	2	0	0	1 azul
TOTAL MATERIAL	15	20	17	3	5	1rojo 3 azules.

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 cuatro fichas. No damos explicación ninguna de por qué ocurre esto.

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

Materiales:

Aparte de los materiales especificados con anterioridad, la hoja de información, un molinillo de muestra, papelógrafo o pizarra, fichas o dinero falso por el que se canjearán los molinillos y una regla para medir los molinillos que vayan trayendo los diferentes grupos.

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

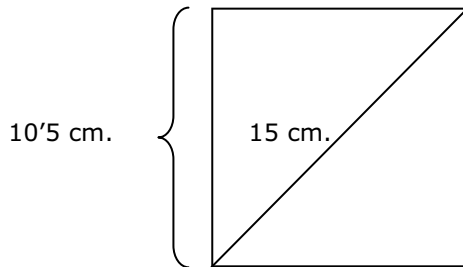
Evaluación: 15 minutos



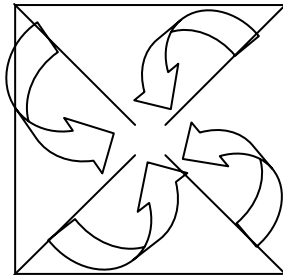
Hoja de información para el Grupo 1:

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

- De la cartulina debéis sacar un cuadrado que tenga las siguientes medidas:



- 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 4 veces más que uno normal pintado de otro color.

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

Evaluación:

Es importante serenar los ánimos. Algunas sugerencias de preguntas:

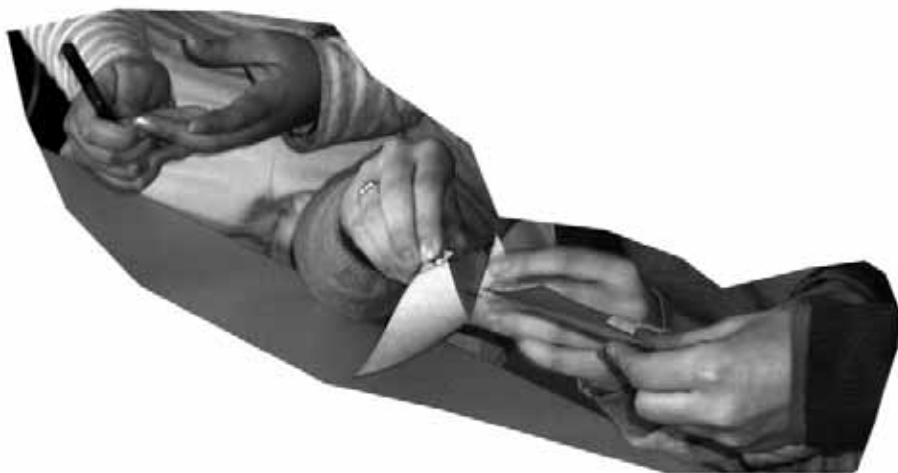
- ¿por qué creen que han ganado los que han ganado?
- ¿cómo se han sentido los que han ganado?
- ¿por qué creen que han perdido los que han perdido?
- ¿cómo se han sentido?

¿qué ha pasado durante la dinámica?

Se van desvelando poco a poco los misterios, preguntando qué significaba cada cosa:

- ¿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?

Así poco a poco se va viendo como la cartulina y los palos eran la materia prima que poseían más los grupos 3 y 4; las tijeras era la industria; la regla, las herramientas; las chinchetas la tecnología punta; el color rojo, la marca del producto.





Dinámica II. "Los analistas"



Fuente o adaptación:

Es realmente una adaptación del estudio de casos.

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.

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:

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 un montón de 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 seis de los casos con los que hemos trabajado. Hay dos casos 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.

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.

Caso 2. Desactivación de bombas de racimo. Fuente: Greenpeace

NOTA: No se incluye en el estudio de casos, pero posteriormente se comenta que España es uno de los fabricantes de las bombas de racimo y que además se ha negado a firmar un pacto para su erradicación.

JOAQUIN (soldado español)

Eres un soldado del ejército español especialista en desactivar bombas de racimo. Te han enviado al Líbano para llevar a cabo tu labor. Las bombas de racimo se tiran desde el aire en bombas contenedores que se abren y que al entrar en contacto con el suelo explotan. Pero muchas de éstas no logran explotar y se convierten en una importante trampa para las personas. En el Líbano no hay especialistas en la desactivación de estas bombas, por lo que tú vas a cumplir esa misión. Desactivar una bomba de racimo cuesta 750 euros, mientras que construirla sólo cuesta 3 euros.

SINOUDA (persona que vive en el Líbano)

Has nacido en el sur del Líbano y has vivido siempre allí. A ti no te gusta que tu país esté en guerra, pero a raíz de un conflicto entre un grupo armado de tu país e Israel, comenzó una guerra en donde murieron muchos de tus compatriotas. Aunque oficialmente la guerra ha terminado hay todavía en los campos y calles muchas bombas de racimo sin explotar. Esto sigue produciendo muertos por la gente que las pisa. De cada 100 personas que mueren, 98 no son militares, sino gente como tú que lo único que quiere es vivir. Además hace poco tu hija de seis años estuvo a punto de morir ya que confundió una bomba de racimo con un juguete porque ésta tenía colores muy llamativos. Tienes mucho miedo, por eso te tranquilizas un poco, cuando ves que vienen soldados españoles a desactivar las bombas.

PEDRO (trabajas en el Ministerio de Defensa de España)

Eres el encargado de coordinar la misión de los soldados españoles en el Líbano para desactivar las bombas de racimo que han caído sobre ese país y que no han llegado a explotar (prácticamente un cuarto de las que se lanzan). Sabes que dentro del ejército hay un equipo entrenado para desactivar esas bombas. Además, con esto, se aumentan los ingresos ya que cada bomba de racimo cuesta desactivarla 750 euros.

LIDIA (miembro del gobierno libanés)

Tu país ha sufrido un ataque aéreo con bombas de racimo. Éstas fueron lanzadas por el ejército de Israel desde el aire y un millón de ellas no ha llegado a explotar, así que se encuentran repartidas por todo el territorio. Por todo esto, aunque hayan terminado los ataques, el peligro aún sigue, ya que siguen matando a gente que no las ve, o las confunde con piedras o juguetes. Son mucho más peligrosas que las minas antipersonales, ya que están diseñadas para matar. Sabes que costará mucho tiempo desactivar todas las minas. Incluso en países como en Laos (Vietnam) hay gente que sigue muriendo 30 años después de haber terminado la guerra. Aunque sabes que es un gasto tremendo para un país como el tuyo que ha sufrido una guerra, aceptas la presencia de los soldados españoles que son los únicos especialistas en desactivar estas bombas. Tu gobierno se ha intentado sumar a Noruega y otros países para un tratado internacional que prohíba la fabricación de estas bombas, pero algunos países no lo han firmado.



Caso 3. 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.

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.

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.

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.

Caso 4. 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. Pertenece 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.

Caso 5. Becas para estudiantes del Sur. Fuente: Elaboración propia basado en casos reales.**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.

Caso 6. Proyecto de agricultura urbana en Dakar y Yaoundé.
Fuente: propia con datos reales.

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. Perteneces 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.

Dinámica III. "El reto"

Fuente o adaptación:

Creada por el Grupo CALA



Objetivos:

- Reflexionar sobre el papel de la guerra y del comercio de armamentos en las relaciones Norte-Sur.
- Conocer diferentes causas que pueden llevar a una guerra.

Marco teórico

La guerra es la máxima manifestación de la violencia, porque lleva consigo la pérdida de la vida para muchas personas, además de una considerable destrucción. Las guerras han evolucionado hacia una mayor capacidad de destrucción tanto en vidas humanas, frecuentemente de civiles, como en bienes y naturaleza.

Las guerras imperialistas (aquellas que han supuesto invasiones de territorios y sometimiento de pueblos) han jugado un papel de primer orden en la génesis del mundo actual y de las diferencias entre el Norte y el Sur. El desarrollo del Norte ha necesitado materias primas, mercados, nuevos territorios... y la guerra o su amenaza han sido el instrumento habitual para conseguirlos.

Ha habido algunos intentos de evitar las guerras, especialmente después de la Segunda Guerra Mundial, con la fundación y puesta en marcha de las Naciones Unidas, pero nunca han funcionado. Tienen con frecuencia más el papel de mantener el statu quo resultante, favorable a los vencedores, con mayor o menor voluntad integradora de los vencidos... pero siempre bajo el control de aquellos, que el de ir a las raíces de los conflictos.

No todas las guerras son iguales. Aunque todas tengan el mismo o similar aspecto de destrucción, dolor y muerte, podemos entender que en determinadas situaciones extremas, algunos pueblos opten por la resistencia armada: la invasión de su territorio, las violaciones de derechos humanos elementales, los genocidios, el sufrimiento extremo de las poblaciones... Esto no nos hace renunciar a la lucha por la paz, pero no nos consideramos con derecho a juzgarlos ni a condenarlos.

Aunque las causas de las guerras son múltiples y complejas, en general, detrás de todas ellas está o la voluntad de los grupos privilegiados (instrumentando los estados en los que se asientan) de incrementar su poder y su riqueza, dominando y discriminando a los grupos más débiles o el enfrentamiento entre grupos privilegiados por el "reparto del pastel".

En nuestro tiempo, por debajo de los conflictos bélicos, aparentemente provocados por otras razones, hay intereses de expolio, de saqueo... de las riquezas del Sur, bien para conservar posiciones, bien para ganarlas o, incluso, para arrebatárselas a competidores.

Hay además, y esto es muy importante, un muy sustancioso negocio de producción y comercio de armamentos y de material militar... en el que están implicadas muchas de las principales multinacionales... y éste es uno de los grandes negocios del mundo rico, porque permite el paso del dinero del Estado (dinero público) a los bolsillos de los empresarios.

Algunos datos significativos:

- Durante el año 2007: El 12% de todo el Presupuesto español, 23.052 millones de euros (63 millones de euros diarios), estaba destinado para finalidades militares y policiales (7 veces más que para Industria y Energía; 13 veces más que para Agricultura, Pesca y Alimentación; 18 veces más que para Vivienda; 32 veces más que para Sanidad y Consumo). Para el 2008, el Gasto Militar español sube un 5'38% con respecto al año anterior.
- La investigación militar recibe el 30% de la inversión mundial en I+D.
- Los principales países exportadores de armas son miembros permanentes en el Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas.

Explicación de la dinámica:

Situación: se les divide en 4 grupos, ocupando cada uno una esquina del espacio. Cada grupo tiene en su poder un número determinado de divisas, unos botellines de agua y sólo dos de ellos tienen un cubo.

DISTRIBUCIÓN DEL MATERIAL

	cubos	botellas	divisas
GRUPO 1	1	1	30
GRUPO 2	1	1	24
GRUPO 3	0	7	10
GRUPO 4	0	9	8

El cubo vale 21 unidades de divisa y se pueden comprar a uno de los dos dinamizadores, que se encarga de vender determinados objetos que pueden servir para el desarrollo de los retos.

El objetivo de los grupos es llenar los cubos de agua. Llenarlos, significaría alimentar la maquinaria del país y, por lo tanto, convertir el agua en riqueza y productos que tienen valor.

El agua de los botellines, por sí sola, no tiene ningún valor, pues con ella no se puede alimentar la maquinaria del país. Sólo si ésta ha pasado previamente por el filtro del cubo, generaría riqueza cuantificable. Por lo tanto el grupo que llene el cubo será el ganador.

Por supuesto, no se puede utilizar en el juego más agua que la que los/as facilitadores/as proporcionen.

La dinámica estará dividida en 3 fases:

Fase 1: Los grupos tienen 5 minutos para negociar. Durante este tiempo, pueden comprar a los otros el agua que necesiten. Los grupos que no tienen cubos, podrían cambiar agua por divisas, pues es la única forma de comprarlos. Las condiciones de compraventa son libres.

Fase 2: En esta fase se introducirá la variante de "los retos". Consisten en unas pruebas, escritas previamente, que facilitará uno de los/as conductores/as de la dinámica (hoja de retos). Se puede hacer uso de ellas pagando previamente un "canon" de 5 unidades, que daría derecho a utilizarla contra otro grupo.

Cuando un grupo decide retar a otro, se dirige a uno/a de los/as facilitadores/as, paga el canon y le comunican qué reto han escogido y contra qué grupo quieren realizarlo. Ante esto el grupo que ha sido elegido no puede negarse y tendrá que participar en el reto.

Existe un tiempo de 2 minutos para que los grupos en reto puedan comprar a uno de los/as dinamizadores/as materiales que podrán utilizar (ejemplo: comprar fichas de tente para la prueba y poder ganar). Las negociaciones son secretas y el otro grupo no debe saber, hasta el reto, qué ventaja ha comprado el "contrario". También pueden negociar con otros grupos, pero las condiciones las ponen ellos/as.

Una vez terminado este tiempo, se efectúa la prueba en el lugar de los retados bajo el control de un(a) dinamizador(a).

Un reto vale 5 unidades para el grupo retador. Si gana el grupo retado, éste se lleva las 5 unidades. Si gana el retador, elegirá entre 10 unidades (las 5 que ha puesto y otras 5 del rival) o dos botellas de agua.

Fase 3: En esta fase seguimos con la misma dinámica que se ha establecido, pero los grupos que hayan salido ganando en dos ocasiones contra un mismo contrincante, pueden imponer al otro las normas del "reto" siguiente.

A los treinta minutos de estar jugando se parará el juego. Cada persona se quedará en su grupo y se pasará a la evaluación.

Materiales:

4 cubos	18 botellines de agua	100 unidades de divisa (se puede fotocopiar algo que valga como un billete)
4 hojas de reto	El tente.	Una cuerda.
Un pañuelo.	Instrumentos musicales.	4 Cartulinas.
Rotuladores.	Papel de periódico.	Tijeras.
Lápices.		

Tiempo:

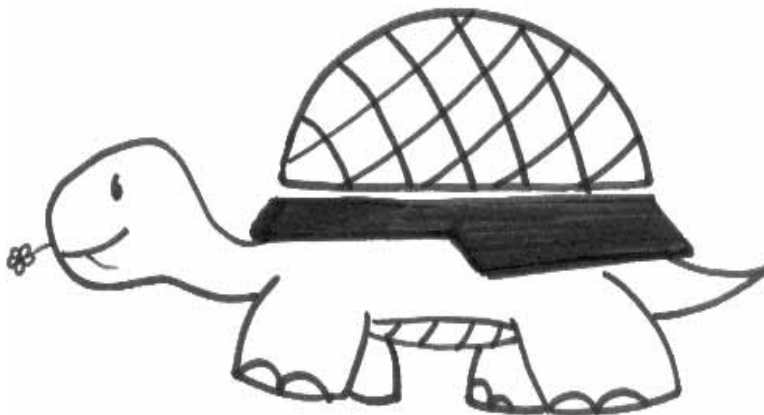
Explicación del juego: 10 minutos

Reparto de material: 5 minutos

Fase 1: 5 minutos

Fase 2 y Fase 3: 30 minutos

Evaluación: 15 minutos



Instrucciones y fichas: Hoja de reto para los grupos

<p>Reto 1:</p> <p>Deberéis realizar una torre con las fichas que se os han facilitado (fichas de "tente"). La torre tiene que estar hecha con una base de 16 enganches y a partir de ahí deberá ser lo más alta posible.</p>	<p>Reto 2:</p> <p>Hacer el máximo de cadenas en forma de muñeco con papel de periódico en dos minutos.</p>	<p>Reto 3:</p> <p>La cuerda. Tres personas tiran de cada lado de la cuerda hasta que se pase del medio hacia uno de los lados.</p>
<p>Reto 4:</p> <p>Interferencias: Cada grupo ocupa un campo. Una persona de cada grupo se colocará detrás del otro grupo (al estilo balón prisionero). A esta persona se le dirá al oído una contraseña (dos palabras, por ejemplo: jarrón roto o perro amarillo) que tiene que hacer llegar a su grupo, utilizando las herramientas que imagine. Gana el grupo que antes reciba la contraseña.</p>	<p>Reto 5:</p> <p>Los zapatos: Cada persona de un grupo se quita un zapato y lo deja en un círculo en el otro territorio. A una señal, hay que ir a la pata coja al círculo, ponerse los zapatos y volver al sitio de salida. El grupo que llegue antes gana el reto.</p>	<p>Reto 6.</p> <p>El clásico juego del pañuelo.</p>

Los/as dinamizadores/as se dividen las funciones: mientras uno/a va controlando el juego y los retos; otro/a va vendiendo productos o ventas que puedan interesar a los grupos.

Así de esta manera tenemos que:

Reto 1: A cada grupo se le dan diez fichas tente para empezar. Si algún grupo quiere una ficha más el precio es 1 ficha = 1 unidad.

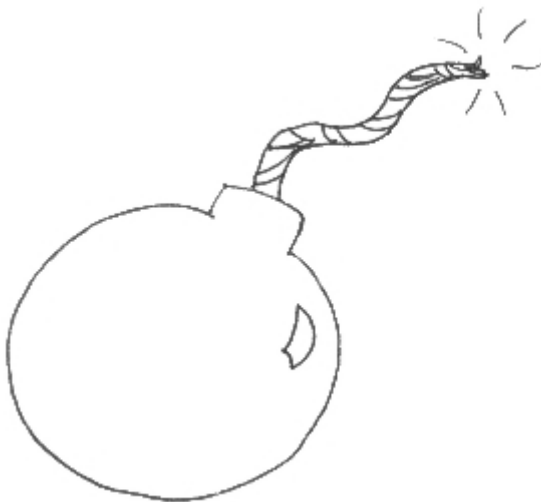
Reto 2: A cada grupo se le da 1 tijera, 2 hojas de periódicos y 1 lápiz. Cada tijera añadida vale 2 unidades y cada hoja de periódico, 1 unidad.

Reto 3: En la cuerda entran 3 personas de su grupo y pueden comprar más personas para entrar a jugar. Cada persona = 2 unidades

Reto 4: Se pueden comprar cosas para hacer ruido o cartulinas y rotuladores. 1 cartulina = una unidad. 1 rotulador = una unidad.

Reto 5: Se compra el derecho de utilizar una de las piernas, es decir de no andar a "pata coja". Una pierna = 1 unidad

Reto 6: El pañuelo. Se puede comprar territorio. 1 paso = 1 unidad.



Dinámica: IV._Nombre: La cumbre de los Ecopuntos



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.

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 Kyoto 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 casi-

llas 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:

<p>Sealand:</p> <p>Salud: En buenas condiciones. Dinero: + 25 Agua: Una botellita de agua. Alimentos: + 21 Ecopuntos: +3</p>	<p>Liliput:</p> <p>Salud: En buenas condiciones. Dinero: + 5 Agua: Una botellita de agua Alimentos: + 14 Ecopuntos: + 11</p>
<p>Macondo:</p> <p>Salud: En buenas condiciones. Dinero: + 3 Agua: Una botellita de agua con tres cuartas partes llenas. Alimentos: + 8 Ecopuntos: +17</p>	<p>Waslala:</p> <p>Salud: En buenas condiciones. Dinero: +1 Agua: Una botellita de agua con tres cuartas partes llenas. Alimentos: +8 Ecopuntos: +17</p>

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 interaccionar 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 4 vendas.
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.

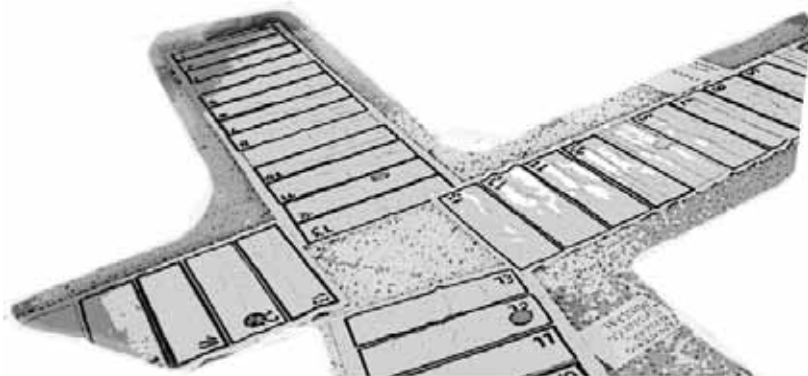
Tiempo:

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
CASILLA 2: CENTRAL NUCLEAR
CASILLA 3: REDUCCIÓN DE CONSUMO EN ELECTRÓNICA
CASILLA 4: RETO DE SALUD
CASILLA 5: PROTOCOLO DE KYOTO
CASILLA 6: ENERGÍAS RENOVABLES
CASILLA 7: TRANSGÉNICOS
CASILLA 8: RETO ALIMENTACIÓN
CASILLA 9: SOBERANÍA ALIMENTARIA
CASILLA 10: REFINERÍA
CASILLA 11: BIOPIRATERÍA
CASILLA 12: PLAN REFORESTACIÓN
CASILLA 13: RETO AGUA

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 Kyoto 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 Kyoto 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 Kyoto)

Macondo: Tu país apenas tiene industrias contaminantes, por lo que no tienes problemas para cumplir el Protocolo de Kyoto 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 Kyoto 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.

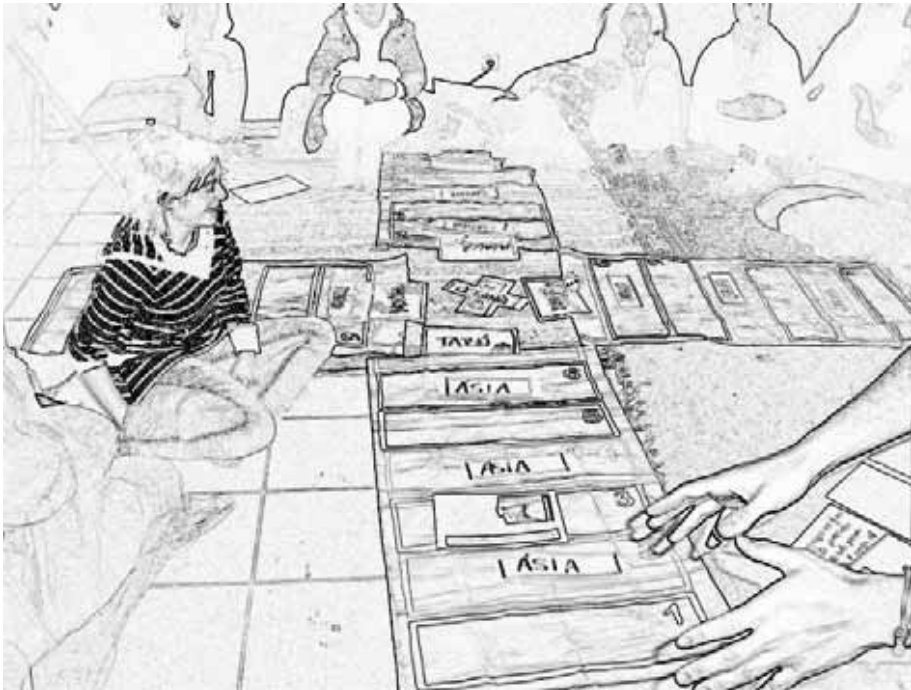
RESULTADO:

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 tirooides 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)

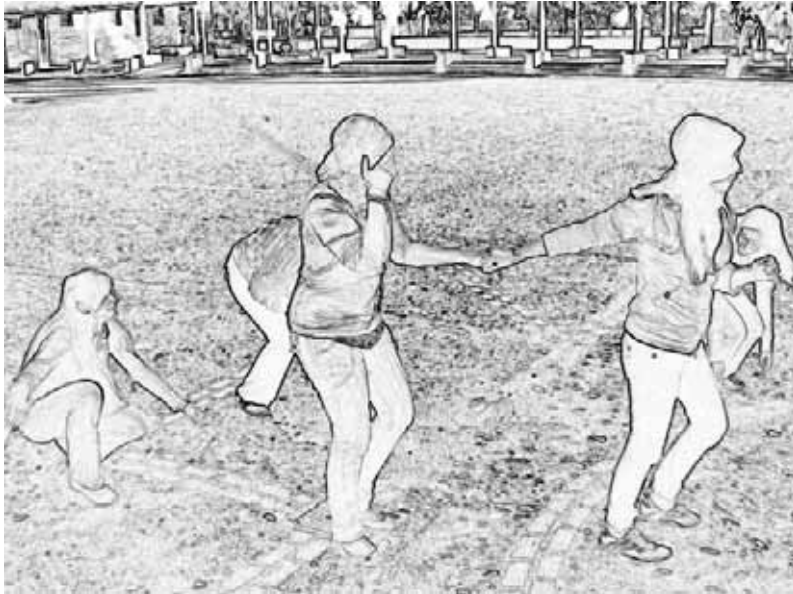
CASILLA 13: RETO AGUA

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.

Dinámica V. Nombre: El barco



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.

Desarrollo de la dinámica:

1ª FASE: ENTRAR EN LA DINÁMICA

Se explica qué es una dinámica de simulación y se pide su colaboración, no para que sobreactúen sino para que se metan en el papel. 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 monitor/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.

La única consigna 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 de 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 FUERA.

(Simultánea a la reunión de embajadores. Trabajarán fuera 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.

7ª FASE: FINALIZACIÓN DEL BARCO (cada grupo).

8ª FASE: ÚLTIMA REUNIÓN DE EMBAJADORES. Opcional, para solucionar posibles aspectos de última hora.

9ª FASE: CREACIÓN DE LA OBRA CONJUNTA.

Materiales:

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 macondeños realizan a lo largo del día una serie de rezos y ritos. En concreto cada vez que suena el "silbato final" 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.

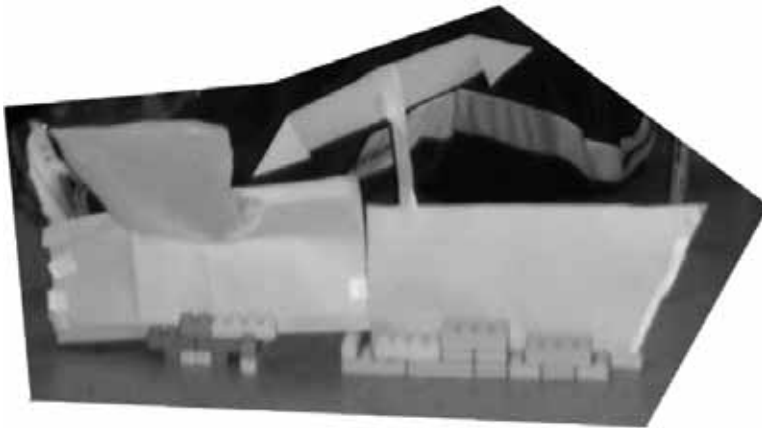


Tecnología:

- 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 siem-

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, posteriormente, 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 (ya sean por parte de los turistas, de los embajadores...). Se hace, finalmente, referencia a la realidad. La evaluación puede dar, entonces, mucha información sobre el contacto con otras culturas.

Dinámica VI. Nombre: Las Aldeas



Fuente o Adaptación:

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

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, aunque puede existir. 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 alimentaria¹, 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,
1. Situación en la que un país puede asegurar de modo estable, sin depender demasiado del comercio exterior, la alimentación de su población.



- 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.
 - 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:

1. Se divide el grupo en cuatro aldeas de, aproximadamente, el mismo número de personas.
2. Se dan, a cada aldea, unas "hojas de trabajo" y una "tabla de productos" y se les explica a todas el objetivo y las reglas.
3. 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 2008 al 2012. Se trata de crear una estrategia y por tanto una combinación adecuada de productos.
4. 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.
5. De acuerdo con este resultado, se calcula el total de la cosecha.
6. Se suma el almacenamiento del año anterior (si lo hay) y se restan las posibles pérdidas por "Mala alimentación" (salvo el primer año)

7. Se saca una tarjeta (de las dos que hay para cada ronda) y se modifican los resultados de acuerdo con ella.
8. Hay luego un tiempo para posibles negociaciones.
9. Se anotan finalmente en lugar bien visible los resultados definitivos de cada cosecha

Instrucciones.-

- 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 por 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

<ul style="list-style-type: none">▫ 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	<ul style="list-style-type: none">▫ 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 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 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 estas "desgracias" 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.

Ronda 2

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.

Ronda 3

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.



Ronda 4

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.

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: 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.

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.

Ronda 5

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.

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 "Tablero de cosechas" relleno con diversos productos

PATATAS	MAÍZ
PATATAS	MAÍZ
REMOLACHA	CAFÉ
REMOLACHA	CAFÉ
MAÍZ	TABACO

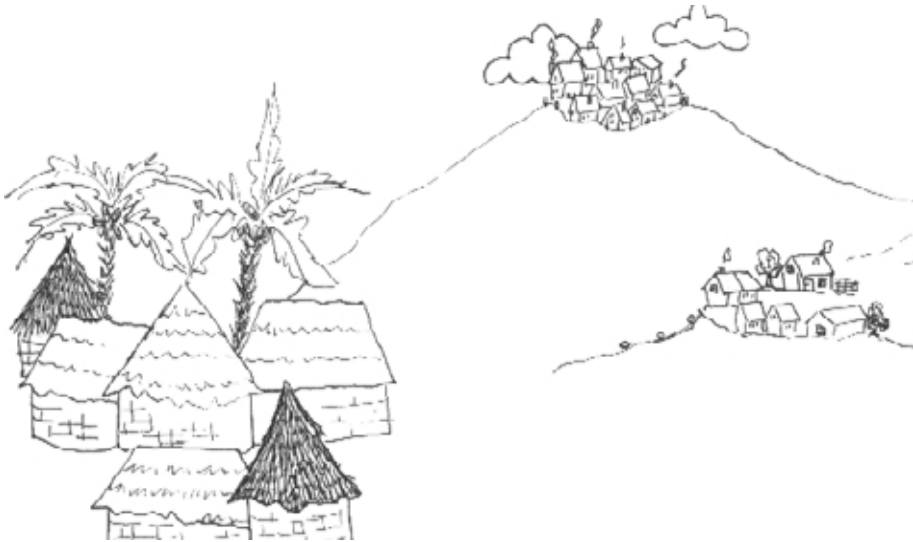


Evaluación

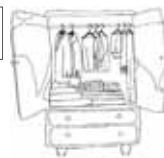
Hay que darle, como siempre, la mayor importancia a la evaluación y debe ser aplicada a la realidad mundial.

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.



Dinámica VII. Nombre: "¿De dónde viene?"



Fuente:

Dinámica propia elaborada con información, sobre todo, de "Guía para el consumo crítico" de Sodepaz.

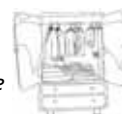
Objetivos:

- 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.
-

MARCO TEÓRICO.

Es muy importante educar para un consumo crítico y responsable, dado que el consumismo es, precisamente, uno de los pilares fundamentales del sistema. 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.



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. (Un párrafo sobre la reducción del consumo). 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 y de personas y colectivos que trabajan en ello.

Desarrollo de la dinámica:

El grupo se divide en tres. Unas personas serán las investigadoras de las latas; otras, del chocolate; otras, de la ropa.

Se trata de que, a través de una serie de pruebas, que siempre van a quedar representadas en un papelógrafo, 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 cuarto para explicar el caso de una multinacional del sector: Coca Cola, Nestlé e Inditex, respectivamente. El último paso es diseñar un spot publicitario o slogan que cuente el punto de vista que hemos adquirido en este proceso sobre el producto que hemos trabajado.

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.

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".

Al final, con la ayuda del papelógrafo en el que han ido apuntando todos los resultados de las pruebas, tienen que representar, como anuncio publicitario, al resto del grupo las características del producto en el que han trabajado, así como la respuesta al noveno paso.

Materiales:

- Los pasos recortados de cada producto
- Bolígrafos
- Papelógrafo
- Rotuladores
- Vendas
- Cuerdas

Tiempo:

Explicación del juego y división de grupos: 5 minutos.

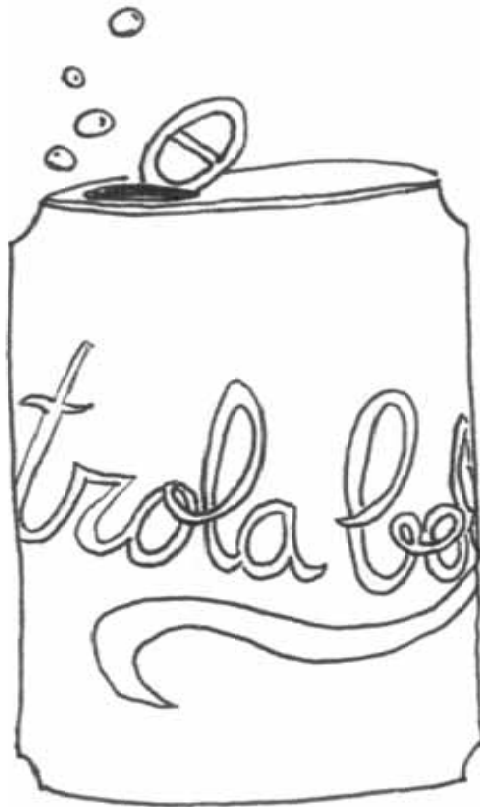
Desarrollo de la actividad y 5 pasos: 45 minutos.

Preparación del spot contrapublicitario: 10 minutos

Exposición final de los grupos: 15 minutos

Evaluación: 15 minutos.

La dinámica está pensada para desarrollarse aproximadamente en una hora y media.



Instrucciones y fichas:

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 latas también.

Prueba: Cada una de las personas del grupo debe pensar de forma individual cuántas latas ha consumido durante toda la semana pasada. Una vez ha hecho, cada uno/a, el recuento se suman los resultados de todos los miembros del grupo y se plasma en el papelógrafo. Para que sea más visual se puede pedir que lo hagan dentro de una tabla en la que una columna sea para las latas de bebidas y otra para las latas de comidas.

PASO 2

¿De qué se compone la lata?

La mayoría de las latas se hacían de hierro, pero hoy se ha cambiado por el aluminio. El aluminio también se utiliza para fabricar tapaderas, láminas para los tetra brik, bandejas de comida, e incluso lo encontramos en los paquetes de chicles, tabaco, patatas fritas, quicos... y ies el papel de plata que envuelve nuestros bocadillos!

El aluminio se extrae de un mineral llamado bauxita.

Hay varios centros de fabricación de latas en España encontrándose en Madrid el principal sitio. En los últimos años aquí ha aumentado considerablemente su fabricación y el consumo de latas de aluminio. En cambio, en el resto de Europa (especialmente en Holanda y Alemania), su consumo ha empezado a reducirse por razones ambientales.

Prueba:

Ayudándose del recuento realizado en la prueba anterior, el grupo debe pensar cuál es la lata (o envase de aluminio) que más ha consumido durante la semana. Una vez sepan cuál es el producto más consumido por el grupo, se les pedirá que lo dibujen en grande dentro de su papelógrafo.

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 15000 kilovatios por cada tonelada de aluminio.

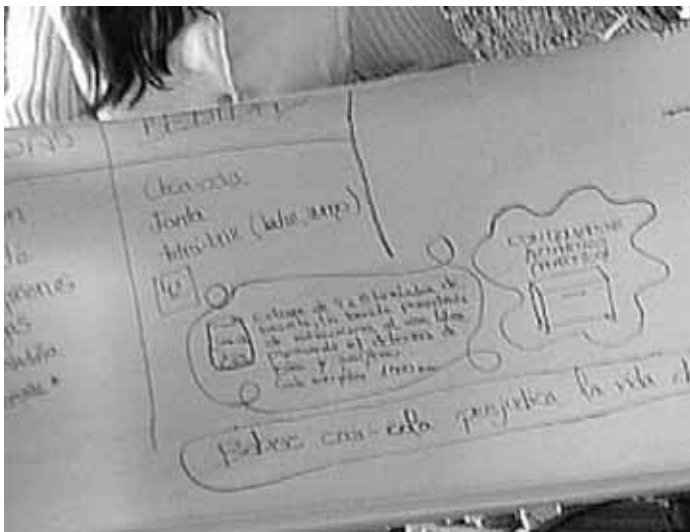
Emisión a la atmósfera de vapores de alquitrán, 30 Kg. de dióxido de azufre y 4'5 Kg. de fluoramina.

¿Pero de donde 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.

Prueba:

Escribir dentro de la lata que han dibujado antes cuál es el gasto energético y los daños ambientales que se realizan al producir una tonelada de aluminio. Reflejar también dónde se realizan los daños por la producción del aluminio que consumimos en España.



PASO 4

¿Pero realmente qué costes ambientales tiene este proceso?

COSTES AMBIENTALES DE LA PRODUCCIÓN

Aparte de la cantidad de kilómetros que hay que hacer 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 del 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.

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 sin degradarse, ya que es inoxidable; si va a la incineradora, se producirán emisiones de metales pesados a la atmósfera y un resto de cenizas y desperdicios llenos de metales pesados.

Prueba: Esta prueba es un poco más difícil, ya que los problemas ambientales han causado problemas de salud en los miembros del grupo, unos no pueden pintar, otros no pueden ver... La persona que dinamiza tiene que vendar los ojos a dos miembros 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 papelógrafo 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.

PASO 5

Coca Cola un caso práctico.

Algunos datos sobre la Coca Cola:

- La Coca Cola es corrosiva para el estómago y su abuso puede producir úlceras.
- La mayoría de las fábricas de Coca Cola de todo el mundo tira 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 la vuelve a vender a precio de oro.
- Coca Cola fue una de las empresas que más dinero aportaron a la campaña electoral de George Bush y a la invasión sobre Irak y otros países por parte de EEUU.
- 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 la India, Coca Cola ha seguido durante años vendiendo el producto basado en agua supuestamente potable como si tal cosa. Sin embargo, en 2004 el Parlamento indio confirmó oficialmente que había pesticidas en productos distribuidos en ese país, tanto de Coca Cola como de Pepsi.
- 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.
- Y por desgracia, un largo etcétera.

Prueba: Diseñar un anuncio o slogan de contrapublicidad que cuente de forma original esta otra cara de la Coca-cola que nunca nos enseña su publicidad.



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 Nestle y sus bombones, me chiflan... Y, si no, de vez en cuando... un Kit Kat.

Prueba: Cada una de las personas del grupo debe pensar de forma individual cuántos productos que llevan cacao ha consumido durante toda la semana pasada. Una vez cada uno/a ha hecho el recuento se suman los resultados de todos los miembros del grupo y se plasma en el papelógrafo. Para que sea más visual se puede pedir que lo hagan dentro de una tabla.

PASO 2

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

El principal ingrediente del chocolate es el cacao, fruto tropical proveniente de los países del Sur. 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: Torrefacción y trituración para conseguir la pasta de cacao.

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

A partir del siglo XIX, con el desarrollo de Europa de la industria del chocolate, es cuando la producción de cacao se dispara. Brasil y Ecuador se convierten en países productores. Más tarde los colonizadores de África lo imponen en ese continente.

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 1.200.000 familias campesinas viven del cultivo del cacao. 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 Nestlé en grande.

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. Bastantes países del sur, de la misma manera que exportan alimentos no básicos como el chocolate, hacia el norte, deben importar alimentos como cereales y legumbres.

¿A quién pago mi tableta de chocolate?

Si ponemos que mi tableta de chocolate ha costado 1 euro, estoy pagando: 5 céntimos a los 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 (entre ellas destacan Nestlé y Suchard) recibiendo una mísera cantidad los/as agricultores/as.

Prueba: De la tableta que habéis dibujado pintad qué proporción de la ganancia iría para productores, qué parte para intermediarios y qué parte para la industria.

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 14 kg. de chocolate por habitante y año.

El chocolate no es un alimento imprescindible. De hecho en nuestro país es considerado un producto de lujo. El chocolate crea adicción (la teobromina, componente del cacao, es la responsable) 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 papelógrafo y las personas que hayan quedado sin atar deben indicarles cómo llegar sólo con la voz. Una vez allí deberán dibujar juntas un hospital.

PASO 5

Un ejemplo práctico: Nestlé.

La multinacional Nestlé, de capital suizo, es la empresa alimenticia más potente del mundo.

La multinacional recibe numerosas críticas por su falta de consideración hacia los más desfavorecidos del planeta.

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 pueda tener.
- Promoción irresponsable de la leche en polvo, por lo que muchas madres tuvieron que dejar de dar el pecho, lo que provocó numerosas muertes de bebés en África.

Algunos productos de Nestlé. Dolca, Crunch, Nesquik, Milky bar, Nescafé, Bonka, Maggi, L'Oreal, Smarties, Camy, Findus...

Prueba: Diseñar un anuncio o slogan de contrapublicidad que cuente de forma original esta otra cara de Nestlé que nunca nos enseña su publicidad.

La ropa

PASO 1

Hoy me voy a cambiar los pantalones que llevé ayer. Éstos los compré en Zara y van a la moda. Además creo que queda mejor con la camisa que compré en Stradivarius.

Mañana no sé si ponerme los Pepe Jeans o los Levi´s.

Prueba: Fijaos en las etiquetas de vuestra ropa ¿cuál es el componente que más se repite?

PASO 2

¿Dé que se hace la ropa principalmente?

De algodón.

¿Quién produce algodón?

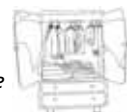
El algodón crece en zonas de clima tropical. Actualmente hay en el mundo 75 países productores exportadores de algodón. En este grupo hay países ricos como EEUU – que es el principal exportador mundial de algodón-, China, Rusia, India y países más pequeños y pobres como Burkina Faso, Etiopía, Malí, Chad,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

China y EEUU producen casi la mitad del 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 la silueta de una persona, dentro escribid también con la ayuda de las etiquetas en qué países están fabricadas todas las prendas que lleváis todos los miembros del grupo y de todos los miembros de otro de los grupos.



PASO 3

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

En realidad no son los países sino las grandes empresas de la moda las que controlan la producción, el comercio, la distribución y la venta.

¿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.

Este hecho fue motivado por 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 diarias.

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 instalada en zonas francas, 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 contratantes 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 de sueldo que a los hombres.

Prueba: Pensad en vuestro armario de forma individual, y haced un recuento de todos los pantalones, camisetas, jerséis y faldas que tenéis. Después pensad cuántas os ponéis habitualmente.

PASO 4

¿Qué costes ambientales provoca la industria textil?

En los últimos cuarenta años el cultivo de algodón ha aumentado su productividad debido al consumo masivo de abonos e insecticidas químicos. 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. Estos tintes son otros 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: 2 personas con las manos atadas tienen que dibujar el objeto que les digan sus compañeros/as. El problema es que los productos químicos utilizados en el proceso han dejado al equipo mudo. Tienen que explicar con mímica el objeto que el dinamizador/a les propone. (Un armario)



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.

Prueba: Diseñar un anuncio o slogan de contrapublicidad que cuente de forma original esta otra cara de Inditex (Zara...) que nunca nos enseña su publicidad.

Evaluación:

Se trata de que los distintos equipos expongan un resumen de lo "investigado" al resto de los grupos. Para ello se ayudan de los resultados de las pruebas que han quedado registrados en los papelógrafos de cada grupo. Además se les pide que presenten el anuncio de contrapublicidad que han diseñado. Posteriormente se habla también de lo que más les ha sorprendido de todos los datos dados.

Una vez conocida esta realidad ¿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?

**Dinámica: VIII. Nombre:
"Objetivo Puente"**



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 elites 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 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 un rasgo cultural 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 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.

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 resumen, en cada grupo hay:

- 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 otorgan, 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 asignando 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 re-compensada 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. 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 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
 - cartógrafos (etnocentrismo)
 - políticos (la manipulación de las elites)
 - periodista (la influencia de los mass medias)
 - turista (la visión simplista y reducida).

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

5.- BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA Y PÁGINAS WEB DE INTERÉS

Aquí hemos hecho una selección de algunas de nuestras fuentes. No pretendía ser un listado exhaustivo, pero sí queríamos dejar por escrito algunos de esas obras que nos han influido y que nos han servido para reinventar nuestras dinámicas y para dotarlas de un soporte teórico.

Estas obras pertenecen a nuestra modesta biblioteca y "cogen poco polvo" por el uso que les damos. Algunas obras, aún a sabiendas de que pueden tener ya unos años, las hemos colocado aquí por el "valor sentimental" que para nosotras ha supuesto a lo largo de estos años de aprendizaje y desaprendizaje continuo. Se puede decir aquello de que "no están todas las que son, pero sí son todas las que están".

Hemos hecho una división por los temas que se trabajan en las dinámicas para facilitar la labor. Así pueden servir tanto como complemento para nuestros talleres, como aportación teórica contrastada, en ocasiones, con datos que pueden ayudarnos a profundizar en los temas.

De cada obra, aparte del autor, título y editor, se le añade la fecha de edición, aunque en muchas ocasiones nos consta que ha habido reediciones. Por otra parte, se hace un breve comentario que nos pueda servir de guía para darle más utilidad a nuestra tarea.

Hemos incluido también direcciones de páginas web que pueden servir para ir actualizando datos para las dinámicas, así como un soporte teórico excelente, porque aportan diferentes y alternativas visiones de los temas que estamos trabajando.

No queríamos olvidarnos de otras fuentes como exposiciones, mapas, periódicos, revistas, cederrón, documentales, películas... que también nos han servido, pero preferimos suprimirlo para no presentar una lista extensísima. Para esto, también existen las páginas web que señalamos y que pueden conducirnos a estos otros materiales.

CLIMA GRUPAL-COOPERACIÓN EN LA VIDA COTIDIANA:

- CASCÓN, PACO y BERASTAIN, MARTÍN: *La alternativa del juego*. Libros de la Catarata. Madrid. El libro práctico básico de las dinámicas de grupo, completo, fácil de utilizar e imprescindible para empezar. Ojala nos regalen nuevos tomos con nuevas dinámicas.
- CONTRERAS, JUAN MANUEL: *Como trabalhar em grupo*. Edita Paulus. Sao Paulo(1999). Es un libro escrito en portugués que combina dinámicas con una parte más teórica acerca del desarrollo individual y grupal: los roles en un grupo, su motivación, las relaciones interpersonales, las reuniones, los conflictos.



- EQUIPO MAÍZ: *Vamos a jugar. Juegos y dinámicas para la educación*. San Salvador (2000). Un libro con juegos y dinámicas para diferentes objetivos: presentación, animación, pensar, debatir...
- LONDOÑO, ALEJANDRO: *112 dinámicas*. Edita: Indo – American Press Service y Casa de la Juventud. Bogotá (1991). Tras una introducción pedagógica, presenta dinámicas de diversa índole: presentación, comunicación, detectar intereses, exposición de temas, vida grupal, instrumentos para la acción, concientización social; incluso para aquel que lo necesite (hay que entenderlo en un determinado contexto), de evangelización. Hay algunas dinámicas muy rescatables y que pertenecen a otros autores y aquí las vemos todas juntitas.
- MANTILLA CASTELLANOS, LEANDRO y CHAHÍN PINZÓN, IVÁN DARÍO: *Habilidades para la vida. Manual para aprenderlas y enseñarlas*. Edita: Edex. Bilbao (2006). Aparte de conocer personalmente al colombiano Iván Darío recomendamos una obra llena de habilidades para la vida que puede servir para aquellas personas que trabajan con grupos y sienten el placer de aprender y aplicarlo.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA: *Por preguntar que no quede*. Edita: Secretaría General Técnica. Madrid (2007). Incluye diversos cuadernillos sobre inmigración, alimentación, paz, género, educación ambiental, discapacidad. Lo acompaña un libro del profesorado.
- ORLICK, T: *Juegos y Deportes Cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Editorial Popular. Madrid (3ª Edición 2001) Es un clásico en lo referente a los juegos cooperativos. Está dividido por niveles. Incluye juegos de otras culturas. Hace mucho hincapié en la creatividad.
- VARGAS, LAURA Y BUSTILLOS, GRACIELA: *Técnicas participativas para la educación popular. Tomo I y Tomo II*. Edita: Humanitas. Buenos Aires. Un libro de cabecera en cuanto a dinámicas y para conseguir exprimir al máximo la participación. Muy bien ilustrado y con explicaciones muy claras.
- VOPEL, K.W: *Juegos de interacción para adolescentes, jóvenes y adultos*. Editorial CCS. Madrid (4ª Edición 2001). Tiene algunas dinámicas útiles para los temas de motivación y confianza.

RELACIONES NORTE – SUR Y COOPERACIÓN INTERNACIONAL

- ACHCAR G. y otros: "El Atlas de Le monde diplomatique". Edita: Cybermonde. Bilbao (2003). Es un atlas que recoge un panorama muy exhaustivo de la situación mundial, se va renovando cada año.
- ASOCIACIÓN TALLER DE EDUCACIÓN EN VALORES ALTERNATIVOS (CALA): *La isla de los polos de limón*. Edita: Tecnigraf Editores y Asociación Taller de Educación en Valores Alternativos (Grupo CALA). Badajoz (2006). Es un material didáctico en el que, a través de una historia, se van desgranando distintas temáticas que ayudan a comprender mejor las relaciones norte sur: comercio, militarismo, medio ambiente, inmigración... Viene acompañado con un libro para el/la educador/a con dinámicas adaptadas por edades.
- BADIE, BERTRAND y DIDIOT, BEATRICE: *El estado del mundo 2007*. Edita: Akal. Madrid (2006). Desde 1981 Akal lleva realizando esta obra sobre las relaciones internacionales y las cuestiones económicas y sociales. Trata del desarrollo humano sin olvidarse de los acontecimientos regionales y para ello hace una división por continentes que luego profundiza. Al ser una obra escrita por muchos autores el resultado es desigual e incluso hace juicios de valor un tanto sesgados, pero, sin duda, es un referente para saber sobre zonas de las que apenas oímos hablar en los medios de comunicación.
- BARKER, JONATHAN: *El sinsentido del terrorismo*. Edita: Intermon Oxfam. Huesca (2004). Intenta acercarse a través de preguntas al fenómeno del terrorismo, valorando el peligro real y no olvidándose del terrorismo de estado. Hace un repaso histórico y plantea posibles salidas.
- CENTRO DE INVESTIGACIONES ECONÓMICAS Y POLÍTICAS DE ACCIÓN COMUNITARIA. CIEAPAC: *AlCarajo con el Alca. Otro mundo es posible*. Edita: CIEAPAC. San Cristóbal de las Casas, Chiapas (2005). Con muchas ilustraciones y mucho humor se realiza una crítica al Alca, proponiendo otro modelo de comercio. Para ellos hacen referencias históricas y analizan el papel de Estados Unidos para comprender la situación económica actual y los planes neoliberales como el propio Alca. Por último, ofrece alternativas.



- CENTRO DE INVESTIGACIONES ECONÓMICAS Y POLÍTICAS DE ACCIÓN COMUNITARIA. CIEAPAC. *El A B C del Plan Puebla – Panamá*. Edita: CIEAPAC. San Cristóbal de las Casas, Chiapas (2006). De nuevo con un estilo muy cercano y didáctico hace un recorrido histórico por la situación de esa zona hasta llegar a los planes de ajuste estructural y los tratados de libre comercio. Realiza una explicación del Plan Puebla Panamá (PPP) y de los proyectos que lo componen con una feroz crítica. Finalmente también ofrece alternativas.
- CÍRCULO SOLIDARIO DE EUSKADI: *Acercando experiencias de Educación para el Desarrollo*. Edita: Círculo Solidario de Euskadi. Navarra (2007). Se tratan de experiencias de educación informal, formal y no formal en el ámbito de la educación para el desarrollo.
- COLECTIVO NOVIOLENCIA Y EDUCACIÓN: *Solidaridad entre los pueblos. Recursos didácticos*. Edita: Colectivo Noviolencia y educación. Madrid (1995). Es un libro difícil de encontrar, pero aparte de sus consideraciones teóricas que consideramos provocadoras, muchas de las dinámicas las hemos llevado a cabo o las hemos reformulado para nuestras actividades.
- CONSEJO DE LA JUVENTUD DE EXTREMADURA: *Cuaderno de educación para el desarrollo. Guía básica de trabajo para asociaciones*. Edita: Consejo de la Juventud de Extremadura. Badajoz (2000). Es un libro que nos puede servir de introducción tanto por la explicación de los contenidos, como por los recursos para trabajar la educación para el desarrollo. Aparte incluye directorios, un glosario de siglas y términos y una bibliografía.
- CONSEJO DE LA JUVENTUD DE EXTREMADURA: *Geografía del mundo olvidado. Expoatlas didáctico sobre conflictos, guerras y pueblos olvidados del mundo actual*. Edita: Consejo de la Juventud de Extremadura. Badajoz (2004). Contiene un cuaderno de orientación y cuaderno de actividades prácticas. Además se acompaña de una exposición que explica distintos aspectos de la situación mundial a través de mapas temáticos.
- CONTROL CIUDADANO: *Informe Control Ciudadano 2001*. Edita: Instituto del Tercer Mundo. Uruguay (2001). Son informes que se van renovando y que tienen contenidos por temas y por países.

- CHOMSKY, NOAM: *El beneficio es lo que cuenta. Neoliberalismo y orden global*. Edita: Crítica. Barcelona (2003). Realiza una crítica al neoliberalismo y al orden global que provoca la uniformidad de la opinión pública. Relaciona la economía con nuestras democracias y por último habla de las fisuras del sistema.
- CHOMSKY, NOAM: *La cultura del terrorismo*. Edita: Popular. Madrid (2002). Con la hábil escritura de Chomsky desgrana el tema del terrorismo desde varias ópticas, realizando una contextualización histórica para entender mejor la situación actual (la primera edición fue antes del 11 S, por lo que tiene un cierto aire profético).
- DE MAILLARD, JEAN: *"Atlas. De la criminalidad financiera. Del narcotráfico al blanqueo de capitales"*. Edita: Akal. Madrid (2002). Otro atlas temático acerca del planeta financiero y la economía criminal. Es interesante conocer el blanqueo de dinero a gran escala que pone en entredicho nuestras "democracias". Cuenta también con manifiestos y bibliografía como anexo.
- DE VAL, MAURA: *La privatización en América Latina. ¿Reconquista financiera y económica de España?* Edita: Popular. Madrid (2001) Trata de los efectos de la globalización en Iberoamérica y las privatizaciones que están sufriendo los países y su relación con el poder. Hacer un repaso, país por país, pero hay que tener en cuenta que el proceso americano esta sufriendo cambios constantes en los últimos años.
- DÍAZ – SALAZAR, RAFAEL: *"Justicia global. Las alternativas de los movimientos del Foro de Porto Alegre"*. Edita: Intermon Oxfam. Barcelona (2002). Intenta recoger las ideas principales de los movimientos altermundistas.
- EL ROTO: *El pabellón del azogue*. Edita: Círculo de Lectores. Barcelona (2001). Este genial pintor de viñetas consigue en este libro unas imágenes tan potentes que ponen en vigor aquello de que "una imagen vale mas que mil palabras".
- EQUIPO MAÍZ: *¿Qué es el capitalismo?* Edita: Asociación Equipo Maíz. San Salvador (2005). Intenta responder de una forma sencilla y crítica a una pregunta aparentemente compleja.



- EQUIPO MAÍZ: *¿Cómo quedó el TLC?* Edita: Asociación Equipo Maíz. El Salvador (2006). Un breve cuadernillo aclaratorio acerca del Tratado de Libre Comercio.
- EQUIPO MAÍZ: *El neoliberalismo*. Edita: Asociación Equipo Maíz. San Salvador (2006). Acompañado de ilustraciones trata sobre las corrientes de pensamiento económico y la participación del Estado en la economía, para pasar a centrarse en la puesta en práctica del neoliberalismo atendiendo a los más pobres de los más pobres.
- EQUIPO MAÍZ: *El tío Caimán ya ni menea la colita. Problemas y estrategias de Estados Unidos*. Edita: Asociación Equipo Maíz. San Salvador (2006). Trata acerca de los principales problemas de la economía de Estados Unidos y qué estrategias está utilizando. Por otra parte, trata de las trabas a esa estrategia y de la situación de América Latina.
- EQUIPO MAÍZ: *Globalización de la economía*. Edita: Asociación Equipo Maíz. San Salvador (2006). A través de palabras y dibujos hace un repaso a la globalización desde los agentes que intervienen, la historia, las contradicciones y las consecuencias. Cuenta con un pequeño glosario.
- EQUIPO MAÍZ: *¿Qué es el imperialismo?* Edita: Asociación Equipo Maíz. San Salvador (2006). Realiza un repaso por la sociedad capitalista y sus fases, llegando a la cuarta en la cual sitúan el imperialismo y su apéndice actual en los problemas, planes y tendencias de Estados Unidos.
- FORO SOCIAL MUNDIAL 2002: *Porto Alegre (Foro Social Mundial 2002) Una asamblea de la humanidad*. Edita: Icaria. Barcelona (2002). Son diferentes testimonios de personas (Walden Bello, Frei Betto, Susan George...) analizando la situación mundial y su resistencia a raíz del mensaje de "otro mundo es posible". La calidad de los aportes va dependiendo de los/as diferentes autores/as.
- GAGO, CÁNDIDA: *Atlas de las mujeres en el desarrollo del mundo*. Edita: Instituto de la Mujer de Extremadura. Realiza una cartografía general sobre el desarrollo desde una perspectiva de género, además de contar con un anexo estadístico y un glosario.

- HEGOA. INSTITUTO DE ESTUDIOS SOBRE DESARROLLO Y COOPERACIÓN INTERNACIONAL: *Conferencia ONGD 2000. Globalizar la solidaridad construir el desarrollo humano. Conclusiones*. Edita: Hegoa. Bilbao (2000). Se trata de una mirada desde las propias ONGD, no exenta de críticas en muchos casos y donde se repasan los nuevos objetivos y estrategias, así como las propias dinámicas internas de las ONGD y sus relaciones con otros agentes sociales e institucionales, con ONGD del Sur. En algunos aspectos está desfasado, pero sirve para encuadrar las ONGD dentro de la sociedad.
- INTERMON OXFAM: *La realidad de la ayuda 2003 – 2004. Una evaluación independiente de la ayuda al desarrollo española e internacional*. Edita: Intermon Oxfam. Barcelona (2003). Está claro que es un tema que se va constantemente actualizando, pero nos sirve para ver la evolución de la ayuda oficial al desarrollo, las políticas de cooperación y las similitudes o diferencias entre el discurso y los hechos.
- KLEIN, NAOMI: *No logo. El poder de las marcas*. Edita: Paidós. Barcelona (2001). Un libro fundamental para entender el poder de las multinacionales y las marcas que van ganando espacios. Critica ese pensamiento único y esa precariedad laboral que provoca. Pone ejemplos concretos de casos que son espeluznantes. Termina también con las posibilidades reales de lucha.
- NIETO PEREIRA, LUIS: *Impulsando la solidaridad. Otra perspectiva de la cooperación al desarrollo del Estado español*. Edita: Paz con Dignidad. Córdoba (2001). Analiza de forma exhaustiva la cooperación internacional del estado español a través de varios parámetros como la Ayuda Oficial al Desarrollo, la llamada cooperación descentralizada, la deuda externa y el marco de la Unión Europea. Tiene un discurso crítico que es de agradecer.
- OBSERVATORIO DE LA DEUDA EN LA GLOBALIZACIÓN: *Informe sobre la deuda externa en el Estado español*. Edita: Icaria. Barcelona (2004). Desde un posicionamiento crítico trata la situación de la deuda externa en el Estado español, contraponiendo las palabras y los hechos. A su vez hace valoraciones acerca de la gestión de la deuda externa y de la ayuda oficial al desarrollo. Argumenta muy bien la actitud crítica. También incluye glosario y bibliografía.



- ORDUNA, JORGE: *O.N.G. Las mentiras de la ayuda*. Ecuador: 2005. De una forma crítica trata el tema de la ayuda y las ONG´s desmitificándolas, hasta llegar a cuestionarlas. Trata temas espinosos como la corrupción dentro de las propias organizaciones.
- RED POLÍGONO: *Educación para el desarrollo. Una experiencia europea de formación y de investigación – acción en ED destinada a animadores-as de jóvenes*. Edita: ITECO. (2000). Se trata de un cuaderno de trabajo que trata sobre aspectos políticos, sociológicos y pedagógicos de la Educación para el Desarrollo. Además aporta el proceso pedagógico, la construcción práctica de la estructura formativa y unas fichas pedagógicas.
- RED POLÍGONO: *Mosaico educativo para salir del laberinto*. Edita: Polígono. Red Internacional de educación para el desarrollo y educación popular. Vitoria (2003). Explica la idea de un trabajo en red para trabajar la educación norte – sur en un contexto internacional buscando la idea del cambio social.
- SÁEZ, PEDRO: *El sur en el aula. Una didáctica para la solidaridad*. Edita: Seminario de Investigaciones para la paz. Zaragoza (1995). Otro de los libros de "cabecera". Tiene una aplicación bastante buena en el aula y considera el conflicto norte – sur como espacio educativo con unos enfoques metodológicos y unas estrategias didácticas que compartimos. A su vez, recoge propuestas de trabajo. A pesar de los años, no ha perdido su frescura e interés.
- SODEPAZ: *Cuadernos África América Latina. Revista de Análisis Sur – Norte para una Cooperación Solidaria. La mundialización: sus resistencias y alternativas*. Edita: Sodepaz. Num. 38. (2002). Varios autores tratan el tema de la mundialización capitalista, sus resistencias y alternativas desde una visión del Foro Social Mundial teniendo en cuenta varias zonas como África, o varios temas de interés como la deuda ecológica, la inmigración, las hegemonías...
- UNESCO ETXEA: Cuaderno de trabajo de Educación para el Desarrollo. Edita: Unesco Etxea. Bilbao (2004). *Se trata de un estudio sobre la situación de la Educación para el Desarrollo dentro del sistema formal educativo*.

- URQUIJO VALDIVIESO, JOSE IGNACIO: *Un nuevo milenio, dos viejos mundos*. Edita: Asociación de Derechos Humanos y CID-HEX. Cáceres (2002). Trata de las relaciones Norte Sur en lo referente a la pobreza, la globalización, la deuda, el comercio justo, los derechos humanos, las víctimas... Además incluye un listado, que habría que actualizar, de las Organizaciones no Gubernamentales para el Desarrollo en Extremadura.
- ZIEGLER, JEAN: *Los nuevos amos del mundo*. Edita: Destino. Barcelona (2002). Trata sobre la mundialización a la que enmarca históricamente y habla de los conceptos. Hace una crítica hacia los depredadores y mercenarios del sistema, proponiendo democratizar el mundo.

COOPERACIÓN, ECOLOGÍA Y CONSUMO

- ACSUR-JUVENTUD: *Fabricado en... Sensibilización sobre el consumo responsable. Guía de recursos y actividades*. Ministerio de trabajo y asuntos sociales. (1999) Una pequeña guía con actividades para examinar nuestro consumo diario y poner de manifiesto la responsabilidad y el poder de los consumidores del Norte para cambiar las reglas del comercio mundial. Cada actividad viene presentada con las fichas de trabajo necesarias y dibujos.
- BRUGES, J: *El pequeño libro de la tierra. Iniciativas para un mundo mejor*. Océano. Barcelona. (3ª edición 2004) Síntesis de la situación ambiental del planeta y qué podemos hacer para no empeorarla. Los capítulos son muy cortos y cada uno trata un tema diferente relacionado con problemas ambientales dando una visión general que ayuda a situarse.
- EQUIPO MAÍZ: *Con el agua hasta el cuello. Que trata del más desastroso de los desastres y de cómo ponerle un remedio sustentable*. Asociación Equipo Maíz. San Salvador (2000) Busca las causas de los desastres naturales en el deterioro general del medio ambiente y propone alternativas para cambiar esta situación. Este material está realizado con la perspectiva local de El Salvador, habla en primera persona del plural sobre diferentes desastres naturales que se pueden dar allí, de esta forma podemos conocer una realidad que podemos extrapolar a otros muchos países del Sur y empatizar con sus habitantes.



- EQUIPO MAÍZ: *El cambio climático. De cómo las grandes empresas están sobrecalentando la Tierra y provocando inundaciones, sequías, hambre, enfermedades y otros desastres y cómo enfrentarlos...* Asociación Equipo Maíz. San Salvador (2004) Explica de forma muy sencilla y gráfica conceptos como efecto invernadero o calentamiento global, dónde están los orígenes de éstos problemas ambientales y las consecuencias que están teniendo, qué es y cómo funciona el protocolo de Kyoto y realiza una apuesta por las energías limpias. Lenguaje muy sencillo y formato atractivo.
- EQUIPO MAÍZ: *Los transgénicos. Que trata de las semillas estériles, los pollos pelones, las vacas superlecheras y otros inventos transgénicos que nos comemos todos los días.* Asociación Equipo Maíz. San Salvador (2003) Con humor y muchos gráficos nos cuenta qué son los transgénicos, cómo hemos llegado a esto, las consecuencias negativas que éstos tienen y qué podemos hacer.
- SETEM: *El comercio justo en España. 2006.* Icaria. Barcelona (2006) Interesante para saber la situación del comercio justo en España y conocer el impacto de este consumo en países del sur a través de experiencias concretas.
- SODEPAZ (VVAA): *Guía educativa para el consumo crítico. Materiales para una acción educativa sur-norte. Efectos sociales y ambientales del consumo.* Catarata. Madrid (1998) A partir de 8 productos y servicios de consumo habitual elabora un recorrido histórico por todos ellos, analiza las consecuencias negativas del consumo en el medio ambiente y las condiciones de vida de los países del Sur. Hace una propuesta de programación así como actividades para trabajar cada uno de los temas e invita a pasar a la acción.

PAZ Y COOPERACION:

- CENTRO DE INVESTIGACIÓN PARA LA PAZ: *Construir la paz. Una aproximación didáctica a la reconstrucción posbélica.* Madrid (2000). Es un libro que tiene por una parte una aproximación teórica a la complejidad de los conflictos y a la paz y por otra parte unas propuestas didácticas.
- COMITÉ DE SOLIDARIDAD CON ÁFRICA NEGRA: *Cómic deuda externa África Negra.* Edita: Comité de Solidaridad con el África

Negra. Monográfico num. 6 II Etapa. (Marzo 2000). Es un cómic que ayuda a entender el fenómeno de la deuda externa.

- ESCOLA DE CULTURA DE PAU: *Alerta 2004. Informe sobre conflictos, derechos humanos y construcción de paz*. Edita Icaria. Barcelona (2004). Son informes periódicos y anuales muy útiles para utilizar tablas, cuadros y gráficos. Aparte cuenta con un glosario. Tiene un extenso análisis por apartados temáticos.
- JARES, XESUS R.: *Educación para la paz. Su teoría y su práctica*. Edita: Editorial Popular. Madrid (1999). Otro clásico que habla de la historia de la educación para la paz, sus fundamentos pedagógicos y su enfoque para la acción.
- LEDERERACH, JOHN PAUL: *El abecé de la paz y los conflictos*. Edita Catarata. Madrid (2000). Es una aportación teórica sobre el concepto de paz que manejamos desde una óptica positiva y relacionándolo con la educación. Además trata temas tan interesantes como el conflicto o la violencia desde un enfoque que enraíza con nuestras opciones teóricas. Además propone alternativas desde la noviolencia.
- OLMEDO, A y ÁLVAREZ, CH: *Taller de educación para la paz, la solidaridad y la tolerancia*. Edita Junta de Extremadura. Badajoz (1997) Es un libro en el cual vienen reflejada muchas dinámicas de otros libros y que es muy útil para seguir itinerarios.
- SEMINARIO DE EDUCACIÓN PARA LA PAZ. ASOCIACIÓN PRO DERECHOS HUMANOS: *Educar para la paz. Una propuesta posible*. Edita: Los libros de la Catarata. Madrid (1994). Es un buen libro introductorio sobre el concepto de educación para la paz que además recoge posibles actividades, experiencias, materiales y recursos.
- SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN PARA LA PAZ: *La paz es una cultura*. Edita: Gobierno de Aragón. Zaragoza (2001). Se recogen distintas ponencias que tratan el tema de la paz, evidentemente, algunas más interesantes que otras. Son temas diversos: la convivencia, la sociedad de la información, la ciencia, las identidades, las religiones, el derecho, la política, la violencia, la cultura de paz.



- SMITH, DAN: *Atlas de la guerra y la paz*. Edita: Akal. Madrid (1999). Es interesante tener un atlas actualizado, pues algunos mapas pueden perder vigencia con relativa rapidez.
- VARIOS AUTORES: *Por la paz, no al desfile militar*. Barcelona (2001) Edita Exlibris, SCCL. Trata acerca de la campaña contra el desfile militar en Barcelona en el año 2000, se pueden extraer motivos en contra del militarismo.

INTERCULTURALIDAD Y COOPERACION

- ÁLVAREZ, CH: *Materiales para una educación intercultural*. Edita Junta Extremadura. Montijo (2000). Trata el tema de la inmigración en Extremadura y aunque se escribió hace unos años, puede ser de utilidad. Por otra parte, aclara algunos conceptos básicos del tema. Es interesante la parte de recursos y actividades (además se acompaña de una baraja contra el racismo). Por último cuenta con un directorio de organizaciones.
- CALVO BUEZAS, TOMÁS: *Inmigración y universidad. Prejuicios racistas y valores solidarios*. Edita: Complutense. Madrid (2001). Este extremeño ha sido uno de los primeros que ha investigado el fenómeno del racismo entre los jóvenes, aquí se centra en los universitarios, tratando temas como la solidaridad o la xenofobia. Aporta resultados de las encuestas realizadas.
- CEAR: *Diccionario de asilo*. Edita: CEAR. Bilbao (2006). Es un diccionario que nos habla de una serie de conceptos relacionados con el asilo: refugio, desplazamiento, apatridia, menores, salud mental, protección internacional... Se trata de destejer una maraña también de terminología jurídica relacionada, así como movimientos, organismos, centros de acogida...
- CEAR: *La situación de los refugiados en España. 2006. Informe de la Comisión Española de Ayuda al Refugiado*. Edita: Catarata. Madrid (2006). Es un informe amplio que comienza con los conflictos que origina el éxodo de refugiados y las crisis existentes. Trata el tema de los trámites para que se conceda el estatuto del refugiado. Posteriormente se habla de la integración social y la inserción laboral de éstos. En definitiva, una obra importante para conocer el tema de los refugiados.

- COLECTIVO AMANI: *Educación Intercultural. Análisis y resolución de conflictos*. Editorial Popular. Madrid. (2ª Edición 1996). Otro libro clásico de gran importancia, ya que propone un itinerario para trabajar la interculturalidad que consideramos muy interesante.
- GARCÍA O´MEANY, MARGARITA: *Yo no soy racista, pero... El aprendizaje de la discriminación*. Edita: Intermon Oxfam. Huesca (2002). Intenta entender las claves que conduce a la discriminación de "los otros", así como los sentimientos, actitudes e ideología que se esconde detrás de la marginación. Trata también de los modelos de relación entre cultura e intenta aportar una visión positiva más allá de la exclusión y el racismo. Se complementa con glosario y bibliografía.
- NAIR, SAMI: *La inmigración explicada a mi hija*. Edita: Circulo de Lectores. Barcelona (2002). Aunque la obra esta hecho en un contexto de gobierno del PP, donde el autor se desenvuelve mejor en la critica de lo que lo podría hacer actualmente, el modelo pregunta / respuesta hace una revisión desde lo que significa emigrar, teniendo en cuenta el significado de las palabras, hasta el cambio de España como país emisor y receptor. Intenta desmitificar algunos aspectos, apelando a la memoria y combatiendo el racismo. Las apelaciones a la Ley de Extranjería pueden ser rescatables (aunque ya haya cambiado). En la obra comenta también aspectos como ciudadanía, religión, modelo europeo...
- SEGUÍ, LUIS: *España ante el desafío multicultural*. Edita: Siglo XXI. Madrid (2002). Analiza la llegada a España de inmigrantes y los conflictos que está originando.
- VISQUEM LA DIVERSITAT: *Vivamos la diversidad. Materiales para una acción educativa intercultural*. Madrid (1998). Es un libro muy interesante que parte de conceptos teóricos que nos ayudan a aclararnos. Es evidente que cuando habla de los movimientos migratorios en nuestro país está desfasado, pero no así en el acercamiento claro y desmitificador de las diferentes culturas: el Magreb, África Negra, Centro y Sudamérica, Pueblo Gitano.



PÁGINAS WEB

www.agp.org Página en diferentes idiomas que trata de noticias de acción global de los movimientos alternativos.

www.catv.org.ar Es un canal de televisión sobre temas ambientales, pionero en estos temas.

www.catarata.org Una web donde se pueden consultar todos los libros que publican Los libros de Catarata, una editorial que siempre tiene obras muy interesantes de diferentes temáticas y partes del mundo.

www.cineposible.es Es la web del festival extremeño de cine posible. Los trabajos presentados al festival pueden ser un buen recurso a la hora de trabajar las diferentes temáticas.

<http://clajadep.lahaine.org> Se trata de una página que intenta tejer redes de resistencia entre América Latina y el resto del mundo desde una visión propia y alternativa.

www.consumehastamorrir.org Se trata de una página web de contrapublicidad y con una crítica feroz a la sociedad de consumo. Con montajes de imágenes muy válidos para trabajar con ellas.

www.cseuskadi.org Pertenece a una federación de ONGD's con sedes en distintos lugares.

www.cuadernosdepedagogia.com Es una revista con casi 400 números que tiene una página web en donde hay mucha documentación que puede ser útil desde el punto de vista pedagógico.

www.diagonalperiodico.net Se recogen los contenidos que aparecen en un periódico quincenal. Tiene la virtud de estar completamente actualizado y ofrece una visión crítica de la actualidad.

www.ecologistasenaccion.org Se tratan temas de ecología a nivel global y las diferentes opciones propuestas desde el movimiento social ecologista.

<http://edualter.org> Es un espacio para compartir recursos para llevar a cabo una educación transformadora. Posee una extensa bibliografía de dinámicas.

www.nodo50.org/ekintza Una web libertaria que, aunque la mayoría de los temas son locales, sí pone en el punto de mira varias temáticas acerca del presente y futuro de nuestro planeta.

www.elinconformistadigital.com Es un periódico independiente que tiene un apartado de noticias internacionales que puede ser muy útil.

www.elojocojo.org Es una organización que quiere promover la integración cultural a través de diferentes disciplinas artísticas. Tienen también un festival de cine con películas que pueden ser interesantes para realizar la labor educativa.

www.foroeaex.com Pertenece a la red foro de educación ambiental de Extremadura y contiene recursos y dinámicas relacionados con la temática.

www.globalizate.org Trata sobre temas que atañen al planeta, desde muchas disciplinas pero atendiendo especialmente a temas de ecologismo, cambio climático...

www.indymedia.org. Es un centro de medios independientes en la red. Es muy interesante porque tiene nodos por todo el mundo, por lo que tiene una información rápida y su visita es de obligado cumplimiento si se quiere estar informado desde otros puntos de vista.

www.insurgente.org Es un alegato rebelde a la manipulación mediática de los grandes medios, por lo que aportan una visión diferentes de los acontecimientos mundiales.

www.nodo50.org Un punto de referencia para organizaciones y movimientos sociales, tanto por sus artículos de opinión, como por la cantidad de convocatorias y campañas que recoge. Es aquí donde esta alojada nuestra web. www.nodo50.org/cala

www.omal.info Una página muy interesante, ya que se trata de un observatorio sobre el papel de las multinacionales en América Latina. Cuenta con un trabajo exhaustivo.

www.otrocaceres.org Se pueden encontrar documentos importantes sobre problemáticas globales: guerra, biocombustibles... aparte de estar más conectado con la realidad extremeña.

www.pangea.org Es una página al servicio de los colectivos y las personas que trabajan por el cambio y la justicia social. Alberga muchas campañas de movimientos sociales muy interesantes.

www.plataformarefineriano.es Es una página de la plataforma ciudadana en contra de la instalación de una refinería en Tierra de Barros en Extremadura. Hay artículos interesantes acerca del modelo de sostenibilidad y del uso del petróleo.

www.quiendebeaquien.org Dedicada al tema de la deuda externa en



general y de la deuda ecológica en particular, haciendo especial hincapié a la soberanía alimentaria.

www.rebellion.org Una página clásica donde autores de gran renombre escriben sobre distintos aspectos de la situación mundial. La calidad de muchos de sus textos la hace imprescindible.

www.seipaz.org Es un seminario de investigación para la paz con veinticinco años de vida y que trata temas relativos a la educación para la paz y la no violencia.

www.tercerainformacion.es Aunque muchas veces trata problemas locales, de vez en cuando recoge informaciones de otras partes del mundo.

<http://traficantes.net> Aparte de ser una librería asociativa, un proyecto editorial y una alternativa de distribución pretende ser un punto de encuentro y debate de las distintas realidades de los movimientos sociales.

www.umoya.org Aparte de su revista trimestral, la Federación de Comités de Solidaridad con África Negra tiene una web muy útil para conocer de cerca la realidad del continente.

www.nodo50.org/viento_sur Una web con reflexiones desde la izquierda alternativa.

6.- UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Como ya hemos comentado al inicio de este libro las dinámicas cobran sentido insertadas dentro de un itinerario de trabajo que toma en cuenta aspectos más amplios como el clima grupal. También hemos apuntado que las técnicas son un medio para alcanzar un fin, por ello, una vez fijados los objetivos que nos proponemos, ya podemos diseñar un *taller* con diferentes dinámicas que se complementen.

En este apartado pretendemos ejemplificar cómo se pueden insertar cada una de éstas ocho dinámicas dentro de diferentes sesiones. Proponemos un esquema de trabajo en el que se complementarían con dinámicas dirigidas a trabajar la construcción de grupo y otras técnicas que nos ayuden a evaluar o a reforzar ciertos objetivos.

Es posible que sea necesario recurrir en alguna ocasión a juegos de distensión, cuya misión es la de romper el ritmo del taller y hacer otro tipo de actividad con una finalidad sencillamente lúdica, para liberar tensiones y reconducir el clima. Todas estas dinámicas no las hemos incluido aquí pero se pueden encontrar en los libros de la bibliografía. De las que hemos incluido, todas pueden encontrarse en "La alternativa del juego" (ver bibliografía, pág. 105), salvo aquellas para las que se cita expresamente otra fuente.

Las técnicas dirigidas al trabajo del clima grupal deberán adaptarse a la madurez del grupo. Si es un grupo en el que no nos conocemos, habrá que empezar por dinámicas de presentación y explicitar las expectativas y temores. Una vez pasada esta fase (o si en el grupo ya nos conocemos) podemos hacer otro tipo de dinámicas, primero de conocimiento y después de confianza.

Hemos estructurado las sesiones en bloques temáticos que pueden ser trabajados de forma separada o conjunta, que pueden estar mezclados entre sí e, incluso seguir otro orden. La opción que tomamos en nuestro colectivo para trabajar la Cooperación Internacional es comenzar analizando si cooperamos o no en los grupos en los que habitualmente nos movemos (familia, clase y amigos, en el caso de los jóvenes). El análisis de la vida cotidiana ayuda a interiorizar los conceptos, relaciona nuestras actitudes diarias con el funcionamiento del mundo y puede promover el cambio de actitudes. Desde lo pequeño vamos ampliando el campo de visión, de lo personal a lo global, y después de analizar cómo nos relacionamos habitualmente entre nosotros podemos empezar a hablar de las relaciones entre países y de la Cooperación Internacional.

En cuanto a la temporalización de las sesiones, la mayoría de las que vamos a presentar está pensada para dos horas, aproximadamente. Hay otras que, por la duración de la dinámica principal, precisan de más tiempo de desarrollo por sesión. No obstante se especifica el tiempo de cada dinámica.



Cooperación en la vida cotidiana.

Temporalización: 110 minutos

- Juego de presentación: Un juego recomendable podría ser “¿Te gustan tus vecinos?”. (15-20 minutos). Con este juego inicial buscamos que el grupo empiece a conocerse aprendiendo los nombres.
- Dinámica de cooperación: “El precipicio” (30 minutos) Para realizar esta dinámica debemos colocar las sillas o bancos en fila unas pegando a otras y pedir al grupo que se suban a las sillas. Desde ese momento se hallan al borde de un precipicio. Sin hablar deberán colocarse por orden alfabético. Si alguien cayese, todo el grupo tiene que volver a empezar. Al final comprobamos que nos hemos colocado bien. Para conseguir el objetivo de la dinámica es necesario que el grupo coopere. Se pueden dar otras consignas como colocarse por fecha de nacimiento. Esto también nos aporta información del grupo.
- Dinámica de cooperación vs. competitividad: “La ganancia” (45 minutos). Hay que dividir al grupo en cuatro subgrupos. Se reparten dos tarjetas a cada grupo, una con una X y otra con una Y. Se trata de sacar la mayor puntuación posible. Sacar X o sacar Y da puntos diferentes en función de lo que saque cada grupo. Una vez el juego se ha terminado hacemos la evaluación. Hacer previamente El Precipicio enriquece la evaluación de ésta dinámica, ya que podemos comparar el comportamiento del grupo en una y en otra.
- Técnica de análisis: “La cooperación en la vida cotidiana” (25 minutos). ¿En qué cooperamos en casa? ¿En el grupo de amigos? ¿En clase? Se puede contestar a estas preguntas haciendo una lluvia de ideas y, posteriormente, analizar si la forma de relacionarnos es cooperación, es ayuda, en qué grupos nos es más fácil cooperar...

Cooperación y Relaciones Norte-Sur

Temporalización: 110 minutos

- Juego de presentación: El cartuchazo (15-20 minutos). Se trata de ejercitar el conocimiento de los nombres del grupo. Una persona en el centro del círculo lleva el *garrote* y trata de meterse en el círculo dándole con el garrote a un compañero en la cabeza.

- Dinámica vivencial: Para comprender la interdependencia económica y social del mundo. Los molinillos. (Dinámica I, pág. 23) (60 minutos).
- Técnica de análisis: "El reparto del mundo" (30 minutos). Para realizar esta dinámica necesitamos los datos en porcentajes de la población y la riqueza de cada continente. Pedimos que se coloquen todas las sillas en el centro del aula, y diferentes rincones del aula representarán África, Europa, América del Norte, América del sur y Asia. El grupo representa toda la población mundial, y de forma proporcional a la población de cada continente tienen que colocarse en cada rincón. Cuando están bien colocados, las sillas que han quedado en el centro representan la riqueza del mundo, pedimos que distribuyan la riqueza en función de lo que creen que corresponde a cada continente. Al finalizar analizamos cómo es ese reparto, y las situaciones que ese reparto puede estar creando (hambre, inmigración...)

Las dos sesiones anteriores tienen un carácter introductorio a la Educación para el Desarrollo, las que vienen a continuación están diseñadas para entrar en las temáticas específicas que hemos propuesto: Cooperación y Paz, Cooperación e Interculturalidad y Cooperación y Ecología. En la realidad los bloques temáticos guardan mucha relación entre sí, por eso a la hora de trabajarlos también hemos diseñado sesiones híbridas en las que se trabajan mezclados o haciendo incidencia en un aspecto concreto dentro del mismo bloque.

Cooperación y Paz/Noviolencia-Ecología-Interculturalidad.

Temporalización: 110 minutos

- Juego de presentación: Para comprobar que nos sabemos los nombres "Adivinanza" (Fuente: *Materiales para una educación intercultural*). Cada persona escribe su nombre en un papel, colocados en círculo tiran los papelitos hechos una bola al centro y se coge uno al azar. Hay que buscar a la persona que lleva ese nombre.
- Dinámica de análisis y debate: "El museo" Fuente: Colectivo CA-LA. Para hablar de la situación actual del mundo, el desigual reparto de la riqueza, los problemas sociales que esto genera, educación, soberanía alimentaria, deuda externa, gastos de armamento... Se trata de simular un museo con imágenes. Una vez todo el grupo ha visto todas las imágenes tiene que colocarse en la que más le guste y decir por qué. En el museo también podemos colocar frases con datos de la situación mundial que haya que decir si son verdaderas o falsas, así como afirmaciones en las



que las personas tienen que posicionarse si están o no de acuerdo con el enunciado. A partir de ahí se invita al debate.

- Técnica de análisis: "Los analistas" (Dinámica II, pág. 29). Para trabajar la Cooperación Internacional y observar si son iguales todos los proyectos de cooperación y qué actitudes se esconden detrás de éstos proyectos.

Cooperación y Paz/Noviolencia:

Temporalización: 90 minutos aproximadamente.

- Dinámica de conocimiento: "En busca del tesoro" . Si el grupo ya ha trabajado en otras ocasiones es momento de conocer un poco más del otro. Para realizar este juego tenemos que preparar un papelito para cada persona en el que le pedimos que busque 10 personas que... Este juego tiene la ventaja de que podemos adecuar las cosas que hay que encontrar a la temática que vayamos a trabajar y relacionarlas con cuestiones personales. Buscar a alguien que nunca le hayan regalado una pistola de juguete, por ejemplo...
- Dinámica vivencial: "El Reto" (Dinámica III, pág. 39) (65-70 minutos) Con esta dinámica tratamos de recrear las causas que pueden dar lugar a una guerra.
- Juego de cooperación: "Nudos humanos" . Para terminar con buen ambiente y sobre todo si en el grupo ha habido tensiones en la anterior dinámica podemos terminar con este juego de distensión, que busca la cooperación y la integración de todos los miembros del grupo.

Cooperación y Ecología:

Temporalización: 130 minutos.

- Dinámica de cooperación: "El paso del río" (60 minutos). Fuente: *Taller de educación para la paz, la solidaridad y la tolerancia*. El grupo completo ha de atravesar un río de lava candente sólo con un par de zapatos mágicos. Se necesita un espacio amplio pues el río debe ser lo más ancho posible, al menos 4 metros, mucho mejor si estamos al aire libre.
- Dinámica: "La Cumbre de los Ecopuntos" (Dinámica IV, pág. 45) (70 minutos)

Cooperación y Ecología (Consumo)

Temporalización: 110 minutos.

Ésta es una buena sesión para cerrar una actividad, puesto que podemos encaminar la evaluación de la dinámica "¿De dónde viene?" a la acción y al planteamiento de alternativas.

- Dinámica de confianza y conocimiento del medio: El lazarillo (20 minutos) Dividimos el gran grupo en parejas. En cada pareja una persona cierra los ojos y su compañera la guía como un lazarillo. Después se intercambian los papeles.
- Técnica de análisis: "¿De dónde viene?" (Dinámica VII, pág. 81) (90 minutos) Esta dinámica nos ayuda a establecer conexiones entre nuestros comportamientos diarios, nuestro consumo, y la situación de los países del Sur.

Cooperación, Paz y Ecología:

Temporalización: Debido a que "Las Aldeas" es una dinámica bastante larga, es preferible que la insertemos dentro de una actividad en la que dispongamos de tiempo suficiente para complementarla con otro tipo de juegos que ayuden a distender el ambiente y a extraer el máximo de valoraciones de lo ocurrido durante el desarrollo de la misma (120 minutos).

- Dinámica vivencial: "Las Aldeas" (Dinámica VI, pág. 69) (105 minutos)
- Juego de distensión: "El inquilino" (15 minutos).

Cooperación e interculturalidad:

Temporalización: 120 minutos.

- Dinámica de comunicación y expresión corporal: "Pasar la historia" con mímica. (20 minutos). Para un mejor desarrollo de "El Barco" es recomendable trabajar previamente la confianza en el grupo y ciertas habilidades de expresión. Esto facilitará que el grupo se sienta más cómodo al representar sus roles culturales que pueden considerarse.
- Dinámica vivencial: "El Barco" (Dinámica V, pág.63) (65 minutos)



- Técnica de análisis: "Antonio y Ali". Fuente: *Educación intercultural. Análisis y resolución de conflictos*. (30 minutos) Se trata de construir dos biografías, la de una persona llamada Antonio y otra llamada Ali. En círculo los participantes se pasan la pelota en direcciones arbitrarias. Cada vez que a uno le toca la pelota debe decir algo relacionado con la vida de ese personaje imaginario. Posteriormente se comparan las historias y se analizan las diferencias y similitudes. Para entrar a trabajar con perspectiva de género podemos cambiar el nombre de uno de ellos por el de una chica y analizar las modificaciones de la historia en función del género de su protagonista.

Cooperación, Interculturalidad y Paz:

Temporalización: 125 minutos aproximadamente.

- Dinámica: "Objetivo puente". (Dinámica VIII, pág. 95) (85 minutos).
- Dinámica para la superación del etnocentrismo: "Los Papalagi". Fuente: *Educación Intercultural. Análisis y resolución de conflictos*. (30-45 minutos). En pequeños grupos se trabaja la representación dramática de un texto que narra la visión de un samoano de Europa. A partir de ahí se intenta buscar el sentido de la cultura. Se intenta demostrar que no hay culturas superiores ni inferiores.

En este caso hemos tomado la opción de complementar la dinámica anterior con una técnica de Educación Intercultural, otra opción sería reforzar los aspectos relacionados con la educación para la Paz extraídos en el desarrollo de "Objetivo Puente".

