

# FIESTA REAL

EDUCACIÓN  
PARA LA PAZ

LOBATOS  
LOBEZNAS

1  
HORA

## DESCRIPCIÓN

A través de un juego los niños/as aprenden a respetarse y a trabajar en grupo.

## OBJETIVOS

A través de un juego los niños/as aprenden a respetarse y a trabajar en grupo.

## CONTENIDOS

- Relación interpersonal
- Resolución de conflictos
- Competitividad
- Proceso democrático
- Trabajo en equipo
- Escucha activa
- Análisis del proceso de toma de decisiones democrático
- Actitud de escucha
- Actitud activa y participativa en la toma de decisiones
- Actitud respetuosa con las opiniones de los demás

## DESARROLLO

Realizaremos la actividad en varias partes. En la primera, toda la manada está en círculo. Entonces un dirigente les contará una historia sobre un rey que quiere celebrar una fiesta original, especial, y no sabe cómo hacerlo para que todo el mundo quede contento y les guste mucho. Para conocer la opinión de su pueblo les ha pedido que le ayuden presentándole dibujos sobre cómo quieren hacer la

fiesta. Daremos unos 15-20 minutos a los participantes para que hagan sus propuestas por seisena.

La segunda parte consiste en que cada seisena explique de palabra por qué ha decidido hacer ese tipo de fiesta y elegir la que más le guste a todos. Previamente al juego, los dirigentes han explicado a la manada que todos tienen que hablar y respetar los turnos de palabra.

## MATERIALES

Papel, lápices de colores y/o marcadores.

## OBSERVACIONES

Podemos realizar la actividad en un acantonamiento o campamento y representar la historia del rey disfrazándonos, así cada uno tendría asignado un papel en el pueblo. Después de evaluar, podemos realizar una fiesta de verdad.

Otra posibilidad para la puesta en común es que se haga en un mural en el que todos representen las sugerencias que querrían hacerle al rey para la fiesta.

## EVALUACIÓN

¿Han participado todos los lobatos? ¿Les ha gustado representar a ese grupo del pueblo? ¿Por qué? ¿Qué han aprendido? ¿Cómo se han sentido? ¿Se han sentido escuchados?

## FUENTE

Actividad adaptada de Juegos para la Paz - [www.ctv.es](http://www.ctv.es) (extraído de "Fichas de actividades para ramas/secciones educativas" – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

# COLABORAR

EDUCACIÓN  
PARA LA PAZ

LOBATOS  
LOBEZNAS

30  
MINUTOS

## DESCRIPCIÓN

A través de juegos, los niños aprenden la necesidad del enriquecimiento que supone colaborar entre ellos.

## OBJETIVOS

- Fomentar la actitud de compartir con otras personas.
- Fomentar la colaboración y participación en la manada.

## CONTENIDOS

- Compartir
- Colaboración, cooperación
- Conflictos, Resolución positiva de conflictos
- Expresión de emociones
- Actitud positiva hacia el fomento de las relaciones interpersonales
- Actitud positiva hacia la resolución cooperativa de conflictos.

## DESARROLLO

En la primera parte, un dirigente les dirá a cada lobato/lobezna una letra para escribir en cada globo, de manera que se forme una palabra relacionada con la vida en la manada.

Cada uno sabe sólo su letra, no conocen la palabra completa. Por eso es fundamental la colaboración entre todos, ya que sino no podrían armar la palabra completa.

Se inflan los globos y cada niño tiene que mostrárselo a los otros, primero en parejas. Luego cada pareja mostrará sus letras al resto y comenzarán a combinarlas para armar las palabras y la frase. Aquí comienza la segunda parte del juego: aparece otro dirigente que intentará que los lobatos/lobeznas pinchen los globos de los otros (esta parte debe ser acotada). Aquí aparece el dirigente conciliador y explica a los lobatos/lobeznas que la segunda parte sólo ha sido un juego y que lo importante es la colaboración entre todos para construir la palabra o frase clave contenida en los globos.

Para continuar trabajando la colaboración y cooperación, podemos completar la actividad con el juego del Ovillo, en el que toda la manada está en círculo y el dirigente le pasa el ovillo a un niño/a pidiendo que diga algo que le guste hacer en la manada, este lobato/lobezna lanza el ovillo (sin soltarlo) a uno del grupo y así sucesivamente a cada una de las personas del círculo. Es importante que todos tomen el ovillo las mismas veces. Al final del juego habrá un entretejido o telaraña de lana uniendo a todos. De nuevo es fundamental que todos cooperen sin soltar su parte del ovillo porque si no la telaraña formada se desarmaría.

Después de la actividad comienza el debate preguntando qué pasaría si alguno no pinta la letra de su globo, si no quisieran colaborar diciendo su letra, no quisieran lanzar el ovillo o se soltara parte del mismo.

## MATERIALES

Un globo para cada niño/a, un ovillo y marcadores indelebles para pintar las letras.

## PREPARACIÓN

Los dirigentes deberán pensar las palabras y tener en cuenta el número de participantes, para que coincida con las letras de la frase.

## EVALUACIÓN

¿Se han divertido? ¿Han participado? ¿Cómo se han sentido? ¿Han aprendido algo interesante? ¿Pueden aplicar este juego además de en la manada, en el grupo, en sus casas o en el colegio?

## FUENTE

Juegos de educación en el desarrollo para Scouts (adaptación extraída de "Fichas de actividades para ramas/secciones educativas" Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España.

## ELIGE LA FOTO

EDUCACIÓN  
PARA LA PAZ

LOBATOS  
LOBEZNAS

1 HORA  
15 MIN.

### DESCRIPCIÓN

A través de la elección de fotos para realizar un collage, los lobatos/lobeznas aprenden que otros niños tienen necesidades que no están cubiertas.

### OBJETIVOS

- Ayudar a los lobatos/lobeznas a entender que en otras partes del país o del mundo, o en circunstancias distintas a las nuestras y no tan lejos, hay otros niños que no tienen cubiertas sus necesidades básicas.
- Fomentar la actitud de compartir con otras personas que tienen menos.

### CONTENIDOS

- Compartir
- Necesidades
- Derechos del Niño, interés por conocerlos y aplicarlos
- Desigualdad
- Comunicación
- Capacidad de diálogo y de comunicación de emociones
- Análisis de necesidades básicas
- Actitud positiva hacia el conocimiento de otras culturas
- Actitud crítica ante situaciones de necesidad y desigualdad
- Derechos del Niño

### DESARROLLO

En un primer momento se trabaja por seisena; sería conveniente que en cada uno de los grupos hubiese un dirigente. En cada seisena habrá 12 fotos boca abajo, seis en las que se reflejarán necesidades básicas en positivo o derechos de los niños satisfechos (familia, educación, salud, felicidad) y en las otras se verá la carencia de esas necesidades (hambre, guerra, enfermedad, sed), de forma que a cada foto de necesidad no cubierta le corresponda otra del Derecho con el que esté relacionada.

Cada niño/a irá eligiendo una de las fotos al azar y con ayuda de los dirigentes describirá lo que representan, relacionándolo con las necesidades y derechos de los niños, y buscará la foto que le corresponda al par.

En la segunda parte del juego se reúne toda la manada para que se intercambien o muestren las fotos, poniendo en común lo que significa cada

una de ellas. Para finalizar, todas las fotos se pegarán en un gran mural de papel afiche por grupos de necesidades y de derechos.

Otra variante del juego es que los niños busquen en revistas y periódicos fotos de ciertas necesidades, por ejemplo: educación, familia, hambre, guerra; y formen ellos mismos un collage.

### MATERIALES

12 fotos con chicos que tengan necesidades básicas y necesidades no cubiertas (6 de cada una), un rollo de papel afiche, el texto de la Convención de los Derechos de la Infancia.

### OBSERVACIONES

Como punto de partida podemos introducir la dinámica a través de una pequeña exposición o lectura de la Convención de los Derechos de la Infancia. Después de realizada la primera parte del juego, los niños pueden dibujar sobre el papel afiche lo que para ellos son las necesidades básicas.

**Importante:** ser muy cuidadosos en la elección de las fotos, que no sean imágenes fuertes, ya que pueden angustiar a los niños.

### EVALUACIÓN

¿Han participado? ¿Cómo se han sentido? ¿Han aprendido algo interesante? ¿Se han puesto en el lugar de otros niños y otras circunstancias? ¿Se sienten ahora más cerca de esos niños?

Esta actividad puede constituir un buen punto de partida para desarrollar proyectos solidarios al alcance de los niños.

### FUENTE

ASDE – Scouts de España (adaptación extraída de “Fichas de actividades para ramas/secciones educativas” – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

## **cuento: “La bruja doña paz”**

EDUCACIÓN  
PARA LA PAZ

LOBATOS  
LOBEZNAS

### **DESCRIPCIÓN**

La actividad consiste en la lectura de un cuento. Los cuentos son una fuente inagotable de enseñanzas y moralejas y una herramienta muy útil que nos puede servir para trabajar la Educación para la Paz.

### **OBJETIVOS**

- Descubrir el valor y la importancia de resolver conflictos de forma pacífica.
- Ayuda a entender que cuando hay diferencias, hay formas de solución diferentes a la guerra o el conflicto.

### **CONTENIDOS**

- Conflicto
- Solidaridad, amistad , paz
- Exposición de las propias ideas
- Técnicas de expresión verbal
- Resolución pacífica y cooperativa de conflictos
- Actitud de escucha y comprensión
- Participación y diálogo
- Respeto a los demás
- Actitud para la resolución cooperativa y no violenta de conflictos

### **DESARROLLO**

Lectura del cuento “La Bruja Doña Paz”. A continuación suscitaremos un debate sobre lo que les ha parecido el cuento y qué les ha conmovido. Podemos inspirarnos en preguntas como las siguientes:

- ¿Qué te sugiere en general esta historia? Identificar las actitudes que orientan la conducta de la bruja, ¿y al resto de sus compañeras? ¿Y los soldados? ¿Y los niños?
- Aportar hechos similares que observamos en nuestro ambiente (en la familia, en la manada, etc.)

### **MATERIALES**

Una fotocopia del texto del cuento, folios y bolígrafos para los participantes.

### **OBSERVACIONES**

A la hora de leer el texto en voz alta, procurar hacer mayor énfasis en las frases y relatos del texto que más nos van a interesar analizar en la evaluación con los participantes. Se pueden introducir actividades complementarias como:

- Dramatización de algunos escenas.
- Podemos entregar algunos fragmentos del cuento sin resolver el conflicto. Este fragmento se puede dividir según los párrafos y entregar por separado. Los lobatos/lobeznas deberán ir construyendo el texto siguiendo el hecho, sus causas y consecuencias, así como escribir otro desenlace.

Para que la actividad cumpla los objetivos planteados por los educadores, debemos prepararla antes, para ello leeremos el cuento y extraeremos la enseñanza que pretendemos trabajar con los niños. Hacer una lectura comprensiva del texto y tratar de analizar a priori la que a través de la narración se nos quiere decir. Para tratar en la evaluación, hacer un mayor hincapié en esas pequeñas notas.

### **EVALUACIÓN**

¿Cómo se han sentido? ¿Qué enseñanza podemos extraer de la lectura del cuento? ¿Les ha gustado? ¿Han participado?

### **FUENTE**

Actividad adaptada de “Educar en Los Derechos Humanos”, José Tuvilla Rayo, Editorial CCS. (extraído de “Fichas de actividades para ramas/secciones educativas” – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

## **C**UENTO

Doña Paz era una bruja atípica, a quien ya desde pequeña le gustaba salir en las noches de luna llena, por lo que fue expulsada del campanario por las compañeras y se fue a otra torre. El reino donde vivía estaba en guerra. Una noche llegó un herido de guerra y la bruja se impresionó tanto que decidió acabar con aquella guerra. Acompañada de seis niños voladores de distintas razas, tiró por la noche montones de juguetes entre las trincheras. Los soldados pensaron en sus hijos, jugaron un partido con un balón que había caído en medio de los frentes y se dieron cuenta de que podían solucionar los problemas pacíficamente. Los seis niños recorrieron el mundo en bicicleta con unos carteles que animaban a todos los niños a vivir en PAZ.

**FIN**

**Adaptación de:** La Bruja Doña Paz

**Autor:** Antonio Robles.

**Editorial:** Miñón (Valladolid), 1984.

# HISTORIA DE BURROS

EDUCACIÓN  
EN VALORES

SCOUTS

45  
MINUTOS

## DESCRIPCIÓN

Partiendo de la imagen de los burros, intentaremos dar soluciones a otros conflictos de forma consensuada.

## OBJETIVOS

- Favorecer la capacidad de análisis y observación del conflicto.
- Estimular la búsqueda de soluciones creativas a los conflictos.
- 

## CONTENIDOS

- Imaginación
- Consenso
- Conflicto
- Comunicación y diálogo
- Trabajos en grupo
- Respetar el turno de palabra
- Diálogo

## DESARROLLO

Se reparte a cada chico/a una copia de la historia de los burros. Es preciso que cada uno mire detenidamente las viñetas. Se puede plantear qué les sugieren y que cada participante lo ponga por escrito. una vez que se haya hecho, agruparemos a los participantes en patrullas para comentar las respuestas y tratar de sacar alguna conclusión en común. Es interesante que desde la resolución del conflicto de los burros podamos trasladar algún otro problema de tipo social, económico, del barrio, y la importancia que tiene la cooperación y el consenso en la resolución de los mismos.

## MATERIALES

Una copia de la imagen para cada participante, papeles, lápices o lapiceras.

## OBSERVACIONES

Puede resultar positivo con la misma idea repartir sólo el dibujo con las cuatro primeras viñetas y pedirles que reflexionen sobre la solución que se les podría dar a los burros para que puedan comer. Por patrulla podemos pedir que elaboren las conclusiones de los trabajado y las presenten en plenario al resto de la unidad en forma creativa (canción, collage, etc.)

## EVALUACIÓN

¿ ¿Se han divertido? ¿Han participado? ¿Cómo se han sentido? ¿Han llegado a acuerdos? ¿Han aprendido durante el debate?

## FUENTE

ASDE – Scouts de España (adaptación extraída de “Fichas de actividades para ramas/secciones educativas” – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

## los dardianos

EDUCACIÓN  
PARA LA PAZ

SCOUTS

1  
HORA

### DESCRIPCIÓN

Juego en el que los participantes aprenden lo que supone establecer contacto con otras culturas sin tener conocimiento previo de las mismas y crearse prejuicios antes.

### OBJETIVOS

- Reflexionar sobre las diferencias entre culturas y la dificultad de entenderse entre ellas.
- Comprender la necesidad de respetar las costumbres de otros para poder relacionarnos con igualdad.

### CONTENIDOS

- Prejuicios sociales
- Comunicación
- Culturas y formas de vida
- Igualdad
- Trabajo en equipo
- Técnicas de expresión corporal
- Técnicas de diálogo
- Aceptación de la diversidad
- Actitud abierta ante otras culturas
- Interés por conocer otras culturas
- Respeto a los demás

### DESARROLLO

Se divide al grupo en dos: cuatro o cinco chicos serán los ingenieros y el resto serán los dardianos.

Un dirigente se lleva a los ingenieros y les explica la situación:

Pertenecen a una empresa con dificultades económicas que ha recibido el encargo de la ONU de construir un puente en el montañoso país de los dardianos, porque éstos no saben construirlos. Si lo logran, la empresa logrará sobrevivir. Deben, además, enseñar a los dardianos la técnica de fabricación de puentes. Para ello cuentan con lápices, reglas, cartulinas, tijeras y pegamento. Una delegación de los ingenieros está autorizada a visitar durante unos minutos el país para explicar la situación a sus compañeros y ajustar el proyecto. Tienen un tiempo máximo de 20 minutos para construir el puente y enseñar la técnica a los dardianos. El puente deberá conectar dos sillas separadas por menos de un metro y ser capaz de sujetar unas tijeras (es muy importante que los ingenieros tengan la mínima información sobre lo que van a encontrarse al llegar junto a los dardianos).

Mientras tanto, otro dirigente instruye a los dardianos. Les explica la misma historia que a los ingenieros, pero también las costumbres de este pueblo:

- Para hablar con otra persona hay que tocarla. De lo contrario, todo el pueblo empezará a gritar hasta que el hablante toque a la otra persona.
- Sólo unas personas determinadas (las mujeres, o los que lleven un pañuelo en la cabeza) pueden tocar las tijeras. Si otro lo hace, el pueblo empieza a gritar.
- Todos los visitantes deben llevar permanentemente un globo en la mano.
- Cuando suene el tambor, todos los dardianos deben adorar a su gurú, sentado en medio de su pueblo. Después se echan una pequeña siesta.
- Cuando suene la guitarra, todos empiezan a bailar.
- Los dardianos son gente muy cariñosa que se saludan sin parar, no importa si ya se han visto antes, se abrazan y se besan.

Una vez aprendidas las costumbres, se distribuyen los roles (músico, gurú, los que pueden tocar las tijeras) y se practica un rato. Es interesante adornar al pueblo con signos que causen confusión:

ropas, colores, pinturas. Se producen entonces las visitas de los ingenieros, que deben estar dominados por toda la confusión posible. Terminados los veinte minutos, independientemente de si el puente ha sido construido o no, se inicia el debate. El papel de los dirigentes es fundamental para lanzar las preguntas y adaptarlas a la realidad del grupo.

**Para los ingenieros:** ¿Qué idea mental se hicieron los ingenieros cuando les dijeron que los dardianos no sabían construir puentes? ¿Pensaron en pedir la opinión del pueblo sobre el puente? ¿Supusieron que era un pueblo primitivo? ¿Por qué? ¿Qué esperaban encontrar al llegar al pueblo? ¿Se imaginaban así el puente? ¿Cómo se sentían cuando todos gritaban? ¿Sabían por qué? ¿Se angustiaron por el poco tiempo disponible y por ver cómo los dardianos “perdían” el tiempo cantando y durmiendo?

**Para los ingenieros:** ¿Qué idea mental se hicieron los ingenieros cuando les dijeron que los dardianos no sabían construir puentes? ¿Pensaron en pedir la opinión del pueblo sobre el puente? ¿Supusieron que era un pueblo primitivo? ¿Por qué? ¿Qué esperaban encontrar al llegar al pueblo? ¿Se imaginaban así el puente? ¿Cómo se sentían cuando todos gritaban? ¿Sabían por qué? ¿Se angustiaron por el poco tiempo disponible y por ver cómo los dardianos “perdían” el tiempo cantando y durmiendo?

## **MATERIALES**

Para el puente: reglas, tijeras, pegamento, cartulinas, lápices, etc.  
Para el pueblo: disfraces o telas de colores, globos, un instrumento musical, un tambor o algo que golpear.

## **OBSERVACIONES**

Para hacer la actividad más dinámica es recomendable que haya al menos dos responsables, uno a cargo de cada grupo. Estos deben manejar el ritmo de cantar, adorar al gurú, dormir, gritar...durante la construcción del puente.  
Preparar el espacio donde vayamos a realizar la actividad.

## **EVALUACIÓN**

¿Se han divertido? ¿Han participado? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué han aprendido? ¿Pueden aplicarlo en su vida diaria?

## **FUENTE**

Inspirado en diversas fuentes sin determinar (adaptación extraída de “Fichas de actividades para ramas/secciones educativas” – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

## DESCRIPCIÓN

A través de un juego los niños aprenden a colaborar y a relacionarse con los demás.

## OBJETIVOS

- Fomentar la actitud de relacionarse de igual a igual y el respeto hacia otras personas.
- Fomentar la colaboración y participación en la manada.
- Analizar las necesidades básicas para vivir.

## CONTENIDOS

- Relación interpersonal
- Trueque, colaboración
- Monopolio, interdependencia
- Comunicación, necesidades y lujos
- Análisis de la necesidad de colaboración entre todos
- Técnicas de diálogo y comunicación
- Distinción entre necesidades y lujos
- Identificación de situaciones de monopolio
- Actitud colaboradora para la consecución de acuerdos
- Actitud respetuosa con los demás
- Crítica ante los lujos que son innecesarios para vivir
- Actitud abierta y comunicativa.

## DESARROLLO

En la primera parte se les explicará que el juego consiste en representar la vida de un pueblo donde no existe el dinero. Todo lo que necesiten para vivir (ropa, comida, agua...) lo tienen que conseguir por medio del trueque. Se puede regatear, pero en las reglas hay que exponer claramente que no se permite robar o hacer chantajes. Los dirigentes se encargarán de comprobar que se cumplen las reglas. Uno de los dirigentes o un seisenero controlará el almacén con productos de repuesto para que no se agoten las existencias. Cada uno de los niños tendrá diez fichas iguales del mismo producto, por ejemplo, zapatos, y tendrá que conseguir lo que le falta para poder vivir (agua,

ropa, alimento). Para ello tendrá que intercambiar sus fichas con otros compañeros que tengan lo que a él le falta. Tendrá que negociar para conseguirlo. Puede darse el caso de que él necesite agua pero la persona que la tiene no considere que los zapatos sean algo imprescindible para vivir. Después de dejarles el tiempo (15-20 minutos) para que reúnan todas las cosas que necesiten, se revisará lo que cada uno ha hecho y comenzará un debate para ver si los cambios han sido justos. Podemos intentar responder a algunas preguntas como estas: ¿Han sentido que han sido justos o han engañado a sus compañeros? ¿Qué han considerado que era más importante o necesario conseguir? ¿Creen que todos los productos valen lo mismo? ¿Qué sentían cuando no podían conseguirlo? ¿Qué sentían cuando sí podían? ¿Qué necesitaban?

## MATERIALES

Diez fichas del mismo producto para cada uno de los participantes (agua, alimento, ropa, calzado...) y lápiz y papel (o cinco de un producto y cinco de otro).

## OBSERVACIONES

Podemos ambientar el espacio como si fuera un pueblo y poner "mostradores" para que realicen los trueques. A la hora de elegir los productos que les vamos a dar podemos introducir alguno que choque con el resto, por ejemplo, un vídeo, un secador de pelo o algo así.

## EVALUACIÓN

¿Se han divertido? ¿Han participado? ¿Cómo se han sentido? ¿Han aprendido algo interesante? ¿Les ha parecido justo? ¿Pueden aplicarlo a la vida diaria?

## FUENTE

Juegos de educación en el desarrollo para Scout (adaptación extraída de "Fichas de actividades para ramas/secciones educativas" – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

# GLOBINGO

EDUCACIÓN  
PARA LA PAZ

SCOUTS

1  
HORA

## DESCRIPCIÓN

Abordar el concepto de la globalidad del mundo en el que vivimos a través de la procedencia de los productos que nos rodean.

## OBJETIVOS

- Vivir y demostrar, a partir de una experiencia local, el carácter planetario de nuestro mundo y la relación entre países.
- Facilitar el conocimiento entre los miembros del grupo.

## CONTENIDOS

- Globalidad
- Relación entre países
- Productos
- Comunicación
- Análisis y comprensión de las conexiones que existen entre los distintos países
- Técnicas de diálogo
- Análisis de la procedencia de los productos
- Actitud abierta a conocer otras culturas
- Actitud participativa
- Interés por conocer a sus compañeros

## DESARROLLO

Se da a cada uno de los chicos/as una copia del anexo “Encuentra a alguna persona que...” y se les pide que rellenen todos los cuadros que puedan a través de la información que obtengan de sus compañeros o de personas del grupo Scout. Cuando encuentren a una persona que pueda contestar a alguna de las preguntas, se anota en la casilla correspondiente su nombre y el país. El nombre de esta persona sólo puede figurar una vez. Cada vez que alguien consigue

completar alguna de las cuestiones, los chicos/as tienen que gritar ¡Globingo! También se puede completar una ficha por patrulla.

Los scouts quedarán sorprendidos de la cantidad de vínculos que tienen con el mundo en sentido ampliado, por encima de su propio sentido local. Una vez acabada la experiencia, y después de discutir de forma genérica las vivencias de la actividad, se puede solicitar al grupo que establezca diferentes categorías que expresen los tipos de conexión global (por ejemplo, vínculos comerciales, vínculos mediante los medios de comunicación, internet, conexiones derivadas de las migraciones de personas, etc.)

A continuación, podemos seguir ocupándonos del tema trabajando con un planisferio, señalando en el mapa los países indicados a través de la actividad. Con alfileres de colores e hilos se puede vincular cada país identificado con la localidad, a fin de expresar visualmente el vínculo global. La experiencia podría continuar con ideas como las siguientes: “un mundo en la cocina”, que analizaría el lugar de procedencia de los productos que tenemos en la heladera de casa, los productos más consumidos en la localidad, en el país, etc... También se puede realizar la experiencia en un campamento y analizar la procedencia de los productos que allí consumimos.

## MATERIALES

Una copia del Anexo I: “Encuentra a alguna persona que...” para cada participante.

## OBSERVACIONES

También se podría hacer la actividad con una salida a un supermercado, a fin de ver la procedencia de los alimentos y productos que se pueden comprar allí.

## EVALUACIÓN

¿Qué han aprendido? ¿Cómo se han sentido? ¿Se han divertido?  
 ¿Han participado? ¿Les ha parecido interesante?

## FUENTE

www.pangea.org/edualter (adaptación extraída de “Fichas de actividades para ramas/secciones educativas” – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

## ANEXO

ENCUENTRA A ALGUNA PERSONA QUE...	NOMBRE	PAIS
-1 ...haya viajado a algún país extranjero		
-2 ...se escriba con personas de afuera		
-3 ...esté aprendiendo algún idioma extranjero		
-4 ...tenga familia en el extranjero		
-5 ...haya ayudado a alguien de otro país, por ejemplo, respondiendo a alguna pregunta de algún turista extranjero		
-6 ...sea aficionado a algún grupo musical de otro país		
-7 ...lleve alguna prenda fabricada en el extranjero		
-8 ...le gusten los productos alimenticios procedentes de otros países		
-9 ...conozca a algún deportista, cantante o actor famoso de otro país		
-10 ...su padre o su madre tenga coche fabricado en otro país		
-11 ...haya hablado alguna vez con alguna persona que haya vivido o viva en el extranjero		
-12 ...viva en una casa en la que se hable más de una lengua		
-13 ...haya leído un comic realizado en algún otro país		
-14 ...haya aprendido recientemente algo sobre otro país a través de la televisión		
-15 ...tenga televisión o cualquier otro aparato fabricado en el extranjero		
-16 ...su padre o su madre, o algún otro familiar, haya nacido en el extranjero		
-17 ...conozca a un escritor actual nacido en otro país		

## en busca DEL TESORO DEL MUNDO

EDUCACIÓN  
PARA LA PAZ

SCOUTS

1  
HORA

### DESCRIPCIÓN

Actividad con la que se pretende un mayor conocimiento de la situación de los niños en el mundo y analizar por qué no todos disfrutan de las mismas condiciones de vida.

### OBJETIVOS

- Profundizar en el conocimiento de niños del mundo y sus derechos.
- Tomar conciencia de las desigualdades entre países.

### CONTENIDOS

- Empatía
- Derechos de los Niños
- Pobreza
- Igualdad / desigualdad
- Técnicas de debate y reflexión
- Análisis del cumplimiento de los Derechos del Niño
- Análisis de las desigualdades entre países
- Actitud crítica ante situaciones de pobreza
- Actitud activa en la defensa de los Derechos del Niño

### DESARROLLO

Podemos iniciar la dinámica planteando a los Scouts que realicen una lluvia de ideas sobre cómo es el mundo y cómo les gustaría que fuera (posteriormente con las ideas del grupo realizaremos un debate sobre los problemas más importantes del momento actual y cómo podrían resolverse en el futuro). Cuando ya hayan hablado todos y lo veamos oportuno, les comentaremos que para conocer más datos vamos a iniciar una "búsqueda del tesoro del mundo" en la que vamos a aprender un montón de cosas sobre los niños del mundo y sus derechos. Les dividiremos en grupos y empezaremos la búsqueda, para ello habremos escondido previamente las piezas por un espacio delimitado. Cada vez que un grupo encuentra una pieza, la guarda para cuando las tengamos todas, juntarlas y hacer una

puesta en común. Leeremos la información que aparece en cada una de las piezas y la comentaremos entre todos, relacionándola con los Derechos del Niño, preguntando si conocen algo más de cada país o continente, tratando de retomar de vez en cuando alguna de las ideas aparecidas al principio de la actividad.

### MATERIALES

El mapa del mundo cortado en trozos. Información adicional que habremos recopilado previamente sobre problemas actuales o algún tema en concreto que queramos trabajar sobre la situación de los distintos países o continentes.

### OBSERVACIONES

Hay que adaptar la actividad a las características del grupo. Es fundamental que todos participen activamente a la hora de reconstruir al final el rompecabezas. Para empezar la actividad, en lugar de realizar una lluvia de ideas, se puede pedir que escriban en una cartulina por patrulla 5 ideas de cómo es el mundo actualmente en una columna y en otra qué cosas podrían hacerse para solucionarlas.

### EVALUACIÓN

¿Qué han aprendido? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué grado de conocimiento tenían de las distintas realidades de las que se ha hablado? ¿Qué actitud tienen frente a aquello que han aprendido? ¿Han participado en el debate?

### FUENTE

ASDE – Scout de España (adaptación extraída de "Fichas de actividades para ramas/secciones educativas" – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

## **eN BUSCA DEL DESARROLLO**

<b>EDUCACIÓN PARA LA PAZ</b>	<b>SCOUTS CAMINANTES</b>	<b>1:45 HORA</b>
----------------------------------	------------------------------	----------------------

### **DESCRIPCIÓN**

Con este sencillo juego los participantes descubrirán las distintas situaciones que viven los países del mundo, la interrelación que existe entre todos y las diferencias Norte y Sur.

### **OBJETIVOS**

- Ayudar a comprender que el desequilibrio de las relaciones entre el Norte y el Sur es uno de los factores que empuja a la emigración.
- Comprender la interdependencia entre países.
- Comprender el racismo y la xenofobia como parte de un problema global.

### **CONTENIDOS**

- Desequilibrios Norte- Sur: deuda externa
- Consecuencias del modelo actual de desarrollo económico
- Cooperación para el desarrollo
- Justicia
- Técnicas de diálogo y escucha
- Análisis de causas y consecuencias de un desarrollo desigual
- Análisis de las consecuencias de la deuda externa
- Análisis de los diferentes sistemas económicos actuales y pasados
- Actitud solidaria y de igualdad
- Actitud crítica ante el racismo y la xenofobia
- Respeto

### **DESARROLLO**

Se divide a los participantes en cuatro equipos o se juega por patrulla, respetando que sólo una sea la de color amarillo. Se mezclan las fichas de colores y se da a elegir una a cada equipo. Entregaremos al

equipo de la ficha amarilla 7 cuentas y 21 a los otros equipos (ésta viene a ser la distribución de los recursos naturales entre el Norte y el Sur). A continuación, se lanza el dado para ver qué equipo empieza (el que obtenga el número más alto) y se leen las reglas del juego.

### **Reglas del juego**

Hay juegos en los que las reglas no son iguales para todos y todas. Así ocurre en este: las ventajas y los inconvenientes en el camino para alcanzar el desarrollo son diferentes según quién juega. Tal vez ello parezca injusto, pero no hemos sido nosotros los que hemos inventado las reglas, las hemos copiado, lo más fielmente posible, de la realidad.

El azar determinará en esta ocasión quién juega con cada ficha. En la realidad no es la suerte, sino otras condiciones históricas, geográficas, étnicas, económicas, culturales...las que determinan los obstáculos y las posibilidades que cada pueblo habrá de afrontar para intentar construir su desarrollo. Para cambiar las reglas del juego sería imprescindible que todos los jugadores, los que tienen obstáculos y los que tienen ventajas, estuvieran de acuerdo. Pero esta no parece hoy una realidad cercana.

- Los equipos lanzan el dado por turno y toman la tarjeta de la caja (ver anexo) en la que han caído; si ésta tiene dibujo (la primera vez se leerán todas las instrucciones, el resto de las veces se leerán sólo las correspondientes a cada color).
- Los pagos de cuentas (que representan los recursos de cada país) deben hacerse siempre. Si un equipo no tuviera cuentas deberá pedir las prestadas al equipo que más tenga, devolviendo el doble, en concepto de intereses, en cuanto tenga oportunidad.

Las reglas del juego no podrán cambiarse a menos que exista un acuerdo total entre todos los jugadores o que una tarjeta dé instrucciones en este sentido.

## MATERIALES

Un tablero de juego, cuatro fichas (una amarilla y otra blanca, el color de las otras dos es indiferente), un dado, las tarjetas de juego y setenta cuentas (porotos, garbanzos, fideos, chapitas, etc. )

## OBSERVACIONES

En la casilla 49, el equipo amarillo puede cambiar las reglas de juego como le venga en gana. Lo más probable es que lo hagan en su propio beneficio, dejando a los demás varias rondas sin jugar, quitándoles sus recursos, obligándoles a volver a empezar...Si se inclinan por hacer unas reglas más justas, el coordinador de la actividad debe indicarles que, políticamente, sería muy difícil de conseguir, ya que el electorado los abandonaría por tomar una medida tan impopular, que los deja sin todos los privilegios de los que han disfrutado hasta ese momento.

Es necesario realizar previamente el tablero. Se puede realizar un intercambio antes del juego para dar explicación a conceptos como : desempleo estructural, guerra fría, bolsa de valores, explosión demográfica, mercado libre “el modelo”, migraciones, cooperación internacional, Fondo Monetario Internacional, etc.

## EVALUACIÓN

Terminado el juego, el coordinador leerá en voz alta las tarjetas de las casillas en las que no cayó ningún equipo. Después iniciaremos un debate sobre lo que los jugadores han sentido y aprendido: ¿Cómo se ha sentido cada equipo? ¿Ocurre en la realidad lo que se plantea en el juego? ¿Qué países están representados por cada color? ¿Quién se beneficia del modelo de desarrollo del juego? ¿Qué ganan los países del Sur? ¿Cómo afectan al Norte los problemas del Sur? ¿Es válido este modelo para todo el mundo? ¿Cómo afecta este modelo a tu vida diaria? ¿Qué noticias o acontecimientos de la realidad de tu país se relacionan con estos temas? ¿Qué puedes hacer para cambiarlo y hacerlo más justo? ¿Qué han aprendido

## FUENTE

Actividad inspirada en diversas fuentes (adaptación extraída de “Fichas de actividades para ramas/secciones educativas” – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

## ANEXO

### Tarjetas de juego

- **Casilla 3 – Colonizadores y colonizados**

Equipo amarillo:

En el pasado (y tal vez en el presente todavía, aunque de otra manera) tu país colonizó a otros. De ellos obtuvo riquezas y materias primas. Por ello avanzas una casilla hacia el desarrollo y recibes una cuenta de cada uno de los jugadores.

Otros equipos:

En el pasado (y tal vez en el presente todavía, aunque de otra manera) tu país fue colonizado. Ellos se llevaron riquezas y materias primas. Por eso te alejas una casilla de la meta y entregas dos cuentas al equipo amarillo.

- **Casilla 7 – Salud para el desarrollo**

Equipo amarillo:

El desarrollo que ya has alcanzado te permite mejorar la asistencia sanitaria, disminuir la mortandad infantil, acabar con las epidemias y prolongar las expectativas de vida. Avanzas una casilla hacia el desarrollo.

Resto de los equipos:

Los niveles de atención sanitaria son muy bajos o no existen prácticamente. El cólera, el SIDA y otras epidemias, junto con la alta mortalidad infantil y la poca expectativa de vida de la mayor parte de la población, te alejan dos casillas del desarrollo.

- **Casilla 10 – La explosión demográfica**

Equipo amarillo:

Has conseguido controlar el índice de natalidad, manteniendo estables o bajos los niveles de crecimiento de la población. En consecuencia, ha mejorado tu nivel de consumo. Avanzas dos casillas.

Resto de los equipos:

Tu población crece muy rápido y cada vez tienen más problemas para atender sus necesidades básicas. Te alejas dos casillas del desarrollo.

- **Casilla 12 – Guerra y violencia**

Equipo amarillo:

Posees una creciente industria armamentística. Las crecientes ventas de armas a otros países hacen que todos te paguen tres cuentas y que avances una casilla.

**Otros equipos:**

Las tensiones sociales y la represión consiguiente, la existencia de guerrillas, las guerras civiles y con otros países, te obligan a mantener un fuerte ejército y recaudar fuertes impuestos para pagar los gastos militares. Entregas dos cuentas al equipo amarillo y pasas dos turnos sin jugar.

- **Casilla 16 – La revolución urbana**

**Equipo amarillo:**

Las grandes ciudades se han convertido en centros financieros e industriales de gran importancia, la especulación del terreno produce grandes beneficios. Avanzas tres casillas.

**Resto de los equipos:**

El empobrecimiento del campo hace que los campesinos emigren a las ciudades y se crean grandes cinturones de miseria. Un turno sin jugar.

- **Casilla 18 – Hombres, mujeres y hambres**

**Equipo amarillo:**

La mejora en la producción y conservación de alimentos pone a tu alcance gran variedad de ellos. Aunque desconocemos los efectos que a largo plazo tendrán los colorantes y conservantes, la buena alimentación podría hacerte avanzar una casilla, pero como tienes que hacer frente a grandes excedentes y deshacerte de ellos para no perjudicar los precios del mercado, te quedas donde estás.

**Resto de los equipos:**

La sequía, la desertización, la sobreexplotación agrícola, la falta de tecnología, hace que cada vez haya más escasez de alimentos y pierdes un turno sin jugar.

- **Casilla 21 – Economía informal o paro encubierto**

**Equipo amarillo:**

La automatización de muchos procesos productivos y la consiguiente reconversión industrial hacen que crezca la falta de trabajo. Tienes que dedicar muchos recursos a financiar a los desempleados y poner en marcha políticas sociales que te podrían retrasar una casilla, pero como tus beneficios globales aumentan, sólo permaneces una ronda sin jugar.

**Resto de los equipos:**

El analfabetismo y las carencias educativas te obligan a retroceder cuatro casillas.

- **Casilla 27 – Un agujero en la atmósfera**

**Equipo amarillo:**

Se producen desastres naturales y cambios climáticos como consecuencia del deterioro medioambiental. Tus recursos naturales se están agotando. Trasladas las industrias contaminantes a otros países más pobres e importas de allí recursos naturales. Avanzas dos casillas.

**Resto de los equipos:**

Se producen desastres naturales y cambios climáticos como consecuencia del deterioro medioambiental. Se instalan en el país industrias contaminantes y tus recursos naturales viajan a otros países. Te alejas del desarrollo una casilla.

- **Casilla 30 – La revolución tecnológica**

Equipo amarillo:

La tecnología pone a tu alcance nuevas posibilidades de desarrollo. Además, la exportación de tecnología produce altos rendimientos. Cada uno de los equipos te da una cuenta y avanzas una casilla.

Resto de los equipos:

La revolución tecnológica es un tren que pasa de largo. Retrocedes tres casillas y pagas tres cuentas al equipo amarillo a cambio de recursos tecnológicos.

- **Casilla 34 – El fin de las ideologías**

**Equipo amarillo:**

Has ganado la Guerra Fría. El mercado libre ha triunfado sobre las ideologías. La historia ha terminado. nada se opone a tu pleno desarrollo. Avanzas dos casillas.

Resto de los equipos:

Te has quedado sin ideales. El libre mercado impone su ley y cae sobre tu cabeza. Los que pretenden cambiar las cosas radicalmente son ridiculizados y reprimidos. Permanece una ronda sin jugar.

- **Casilla 37 – En el fondo siempre está el Fondo...Monetario Internacional**

Equipo amarillo:

El Fondo Monetario Internacional (FMI) respalda tu política económica y apoya tu estrategia de inversiones en la compra de empresas públicas de países más pobres "para contribuir a su desarrollo". Las inversiones son tan rentables que cada equipo te da dos cuentas y tú avanzas dos casillas.

Resto de los equipos:

El FMI te impone una política de saneamiento y ajuste. Debes privatizar tus empresas a bajo interés. Estos créditos sirven para la compra de bienes de equipo al equipo blanco. Podrías avanzar una

casilla, pero como tienes que devolver dos cuentas al equipo amarillo en concepto de intereses y compra de recambios y tecnología complementaria, te quedas como estabas.

- **Casilla 42 – Una cultura de cine...y televisión**

Equipo amarillo:

La revolución de las comunicaciones y el enorme desarrollo de tu industria audiovisual y de entretenimiento hace que tus valores se extiendan por todo el mundo y que tus valores en bolsa crezcan vertiginosamente. Avanzas dos casillas y recibes de cada equipo dos cuentas en concepto de pago por tus servicios de información y de tus productos culturales.

Resto de los equipos:

La revolución de las comunicaciones y la creciente penetración de los productos y valores culturales ajenos van difuminando tus señas de identidad. Aceptas como propios modelos de relación, comunicación y desarrollo que nada tienen que ver contigo. Te quedas en esta casilla, paralizado ante la televisión, un turno.

- **Casilla 44 – Nuevas migraciones, nuevas segregaciones**

Equipo amarillo:

La creciente emigración de personas hambrientas en busca del desarrollo desde los países del Sur te obliga a destinar recursos a la represión de los ilegales, atención social básica, ayuda a otros países para evitar nuevas oleadas de emigrantes...Para avanzar una casilla tienes que pagar una cuenta a cada equipo.

Resto de los equipos:

La emigración, de cada vez más gente, a los países del Norte hace que te retrases tres casillas.

- **Casilla 46 – Talando los bosques, extinguiendo especies**

Equipo amarillo:

Tus elevados niveles de consumo te obligan a explotar cada vez más recursos naturales, especialmente en los países pobres del Sur. Tu acción depredadora contribuye a que desaparezcan grandes extensiones de bosques y numerosas especies. Si jugaras pensando en los demás jugadores, deberías retrasarte unas cuantas casillas, para corregir errores o cambiar de juego, pero como no es así, avanzas, mientras tengas tiempo, una casilla más.

Resto de los equipos:

Tus recursos naturales están siendo devastados sin que mejore tu nivel de desarrollo. Aumenta la desertización, cambia el clima, crece el hambre. Los altos organismos internacionales censuran por todo ello tus políticas medioambientales, por eso retrocedes una casilla y pagas al equipo amarillo una cuenta.

- **Casilla 49 – Un nuevo orden...para los que quieran mandar**

Equipo amarillo:

Puedes fijar a partir de este momento las reglas de juego como mejor te convenga. Si alguno de los demás equipos protesta o quiere intervenir en el establecimiento de nuevas reglas, deberá entregarte todas sus cuentas. Avanzas dos casillas.

Resto de los equipos:

Disimula y no rechistes. Con un poco de suerte, el nuevo orden internacional que se está gestando no te obligará a volver a empezar desde el principio. Por si acaso, pasas una ronda sin jugar.

- **Casilla 52 – La muerte**

Equipo amarillo:

La amenaza de una fuerte recesión pone en peligro de muerte tu modelo de desarrollo. Si no quieres volver a empezar, no te queda más remedio que apretar las clavijas a los otros equipos y cobrarles, en concepto de intereses de la deuda, dos cuentas a cada uno. Para que no digan que todo son ventajas para ti, retrocedes una casilla.

Resto de los equipos:

La caída de los precios de las materias primas y la subida de los intereses de la deuda externa producen una gran recesión económica.

Retrocedes una década, es decir, vuelves a empezar el camino al desarrollo.

- **Casilla 54 – El desarrollo**

Equipo amarillo:

¡Enhorabuena! Lo has logrado. Es cierto que los demás jugadores están lejos de esta meta y que, hagan lo que hagan, nunca podrán alcanzarla. También es verdad que tú tienes la propiedad o el control de todos los recursos existentes, lo que deja a los demás más bien poco. Por otra parte, son muchas las amenazas que anuncia el futuro: los recursos naturales se agotan y se degradan, el aire está envenenado al igual que el agua, la tierra se desertiza, el hambre y la desesperación crecen en muchos lugares del mundo, las masas de emigrantes que huyen de la miseria penetran en el confortable mundo desarrollado, etc. Pero mientras te quede tiempo, disfruta del triunfo.

Resto de los equipos:

O bien has tenido una suerte increíble o has hecho alguna trampa, o este juego tiene que ser perfeccionado. De otro modo es casi imposible para un equipo que no sea el amarillo llegar hasta aquí. Esta suerte está reservada a unos pocos. Si hubiera muchos que alcanzaran esta meta, sería preciso repartir los recursos limitados y eso haría que los pocos que ahora disfrutaban casi en exclusiva de las ventajas tuvieran que renunciar a ellas. Y eso es difícil, porque son esos pocos lo que marcan las reglas del juego.

# MINAS

EDUCACIÓN PARA LA PAZ	SCOUTS CAMINANTES	1 HORA
--------------------------	----------------------	-----------

## DESCRIPCIÓN

A través de una actividad educativa introduciremos a los participantes en un tema tan importante y serio como es el de las minas terrestres para su posterior reflexión y debate.

## OBJETIVOS

- Analizar las consecuencias de las guerras y del uso de las minas terrestres.
- Concientizar a los participantes de la problemática de las minas terrestres.
- Desarrollar el sentimiento empático.

## CONTENIDOS

- Guerra
- Minas terrestres
- Justicia
- Derechos Humanos
- Violencia
- Análisis de las consecuencias del uso de las minas
- Técnicas de diálogo y reflexión
- Análisis de situaciones donde no se cumplen los Derechos Humanos
- Actitud crítica y reflexiva ante el uso de minas terrestres
- Actitud crítica ante la guerra como vía de solución de conflictos
- Actitud reflexiva ante las consecuencias para la población civil
- Actitud activa en el cumplimiento de los Derechos Humanos.

## DESARROLLO

Empezaremos la actividad dividiendo a las patrullas en dos grandes grupos. Uno de ellos serán los “detonadores” y otros los “vecinos”. Después se intercambiarán los papeles. El equipo de los detonadores

dibujará en una hoja de papel las cuadrículas del “campo minado”, colocando una mina en cada fila (si la cuadrícula es de 10 x 10 habrá que colocar 10 minas en el campo, ver anexo), teniendo en cuenta que no se puede colocar una al lado de otra.

El otro equipo, los vecinos, deben cruzar los campos de minas con el menor número de “bajas” posible. Todos los integrantes del grupo deben dar los pasos al mismo tiempo, avanzando cada vez una casilla hacia delante, a la derecha o a la izquierda, nunca en diagonal ni hacia atrás. Tampoco podemos retroceder a una casilla en la que hayamos estado antes, aunque un compañero sí que puede moverse a una casilla en la que haya estado otro anteriormente. Cada persona debe tomar su propia dirección. Más de una persona puede ocupar el mismo recuadro.

Después de cada paso, los del equipo de los detonadores dirán si alguien ha pisado una mina, de acuerdo a lo dibujado en su cuadrícula. La persona que haya pisado está eliminada ( se supone que ha muerto en la explosión) y deja de jugar, los que estén en las casillas alrededor de la mina que ha explotado están heridos, han “perdido” una pierna y deben continuar el juego rengueando en una pierna. La segunda vez que pierda una pierna tendrá que seguir sentado sobre el tablero y a partir de entonces perderá los brazos y otro miembro.

El equipo que logre alcanzar el otro lado del campo minado con el mayor número de jugadores “vivos” y con el menor número de heridos será el ganador.

Después de que cada equipo haya jugado como detonadores y vecinos, nos sentaremos en círculo y haremos una pequeña evaluación de lo que les ha parecido el juego. A continuación introduciremos el tema de las minas terrestres dándoles algunos datos de interés (ver anexo) y comenzaremos el debate. Algunas preguntas a responder durante el mismo serían, por ejemplo: si estás defendiendo un terreno ¿sería correcto que plantases minas? ¿Cuáles son los efectos a corto y a largo plazo de plantar minas terrestres? ¿Quiénes terminan sacando beneficios al final de todo y quien acaba perdiendo (la vida, por ejemplo, y el dinero)? ¿En qué medida podría utilizarse el dinero mejor que en esto?



# **ROJOS CONTRA AZULES**

## **blancos contra negros**

<b>EDUCACIÓN PARA LA PAZ</b>	<b>SCOUTS CAMINAN.</b>	<b>45 MINUTOS</b>
----------------------------------	----------------------------	-----------------------

### **DESCRIPCIÓN**

Con esta actividad se pretende que los participantes aprendan y comprendan la importancia del diálogo y la comunicación como herramienta de resolución de conflictos en los que hay diferencias de intereses.

### **OBJETIVOS**

- Valorar la importancia de la comunicación en situaciones de conflictos de intereses.
- Aprender a cooperar en situaciones competitivas tomando conciencia de que cooperando ganamos todos.

### **CONTENIDOS**

- Competencia
- Diálogo
- Comunicación
- Colaboración y ayuda con los iguales
- Consenso con el resto de sus compañeros
- Resolución cooperativa de conflictos
- Actitud de escucha
- Actitud abierta a la comunicación
- Respeto ante opiniones ajenas

### **DESARROLLO**

El juego se desarrollará en varios momentos marcados por el cambio de pautas, dato que no conocerán los participantes en el momento de iniciar la actividad.

Se jugará con cuatro patrullas/equipos por turno; a cada una se le asignará un color (rojo, azul, blanco y negro). Los blancos se colocarán frente a los negros y los azules frente a los rojos, mirando todos hacia el centro. Cada patrulla/equipo escogerá un observador.

El animador llamará a cada grupo por su color y les explicará.

1. Que los rojos y los azules viven en un barrio, y que los blancos y los negros en otro, y que entre los grupos de cada barrio hay rivalidad.
2. En este momento se van a construir casas en los dos barrio y CADA GRUPO QUIERE CONSEGUIR EL MAYOR NÚMERO DE CASAS POSIBLE.
3. Los colores pueden elegir competir o cooperar para conseguir las casas.
4. En cada jugada se reparten como máximo tres casas por barrio. Hay tres posibilidades:
  - Si los dos colores del barrio deciden cooperar, ganan una casa cada color.
  - Si uno coopera y otro compite, el que compite se lleva dos, el que coopera, una.
  - Si los dos compiten, los dos pierden las casas.
5. En cada jugada los grupos tienen dos minutos de debate interno para decidir si cooperan o compiten. Lo que decidan lo escriben un en papel, el otro papel no conoce esta decisión.

Hay tres rondas con esta estrategia. Las casas que no se consiguen se pierden.

Se explica a los equipos que acaba de llegar una carta en la que se informa que van a construir algunas casas más. Al igual que antes, habrá tres rondas, pero en las dos últimas se dobla el número de casas. Las casas que no se consiguen se pierden.

Nuevamente llega una carta y la posibilidad de más casas. En esta ocasión, y para mejorar las dificultades anteriores, se va a permitir cierta comunicación entre los equipos. Cada uno elegirá un negociador, y en las siguientes tres rondas éste puede ir a hablar con el negociador del otro equipo para llegar a un acuerdo. En la primera ronda se reparten seis casa como máximo y en las últimas dos jugadas se triplica la cantidad de casas (nueve cada vez). Las casas que no se consiguen se pierden.

El animador irá registrando en la pizarra o cartulina lo que gana cada color en cada jugada.

Una vez finalizada la actividad realizaremos una pequeña evaluación por barrios y después haremos una puesta en común. Pueden iniciar la evaluación los observadores de los grupos.

## **MATERIALES**

Una pizarra o cartulina, tizas o marcadores, papel y bolígrafos.

## **OBSERVACIONES**

Si el grupo ha trabajado mucho la cooperación y es un grupo unido y solidario, sería conveniente que los grupos de los dos barrios estuviesen en distintos espacios (habitaciones separadas).

Podemos elaborar las cartas para darle más realismo a la actividad.

Se puede elaborar una guía como ayuda para el observador: poner atención al manejo de la palabra, ¿Todos participan? ¿Alguien lidera o coordina el debate interno? ¿Cómo se toman las decisiones? ¿Se respetan las opiniones de todos? ¿Cómo se elige el negociador?, etc.

## **EVALUACIÓN**

¿Cómo se han sentido? ¿Qué han aprendido? ¿Han participado? ¿Qué estrategias han seguido en la toma de decisiones? ¿Fue fácil cooperar cuando no había comunicación? ¿Y cuando la había? ¿Vieron al otro color como enemigo? ¿Esta imagen varió al negociar?

## **FUENTE**

Actividad adaptada de “Educación Intercultural. Análisis y resolución de conflictos”. Colectivo Amani. Editorial Popular ,1996 (extraído de “Fichas de actividades para ramas/secciones educativas” – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

## heridos

EDUCACIÓN  
PARA LA PAZ

SCOUTS  
CAMINAN.

VARIABLE

### DESCRIPCIÓN

Consiste en buscar estrategias de cooperación para salvar a unos hipotéticos heridos.

### OBJETIVOS

- Desarrollar estrategias de cooperación.
- Facilitar la toma de decisiones.

### CONTENIDOS

- El prejuicio
- Respeto
- Autoconocimiento
- Emociones y sentimientos
- Técnicas de diálogo
- Relaciones de forma igualitaria con todos
- Desarrollo de habilidades sociales para integrarse
- Interés por conocer a los demás
- Actitud positiva ante la participación y el diálogo
- Sensibilidad ante las discriminaciones

### DESARROLLO

Durante el desarrollo de cualquiera de nuestras actividades habituales, algunos de los participantes tendrán una cinta amarilla en el brazo de manera que sea visible para todo el mundo. No se les explicará ni a ellos ni a los demás la utilidad de la cinta, podemos decirles que es para una actividad posterior, lo cual no es mentira.

Los participantes que llevan la cinta amarilla tienen impuestas una serie de “condiciones especiales” que los educadores habrán de decidir antes de iniciar la actividad. Por ejemplo: serán apartados del resto de sus compañeros a la hora de comer (si estamos en una acampada o salida), se responsabilizarán de tareas que no suelen ser de su agrado normalmente, se levantarán primeros...

Después del tiempo que hayamos estimado como necesario para la realización de la actividad, nos sentaremos y haremos una pequeña evaluación con todos. Es el momento de introducir el tema de los

prejuicios y la discriminación y hablar de cómo se sienten las personas que son discriminadas por el color de la piel, por tener una cultura distinta, por su nivel económico, etc.

### MATERIALES

Cintas amarillas para los participantes, papel y lapiceras.

### OBSERVACIONES

Las cintas amarillas las podemos hacer con papel crepé.

Para que la actividad consiga los objetivos marcados, lo mejor sería realizarla durante un campamento de fin de semana o durante un día entero.

En vez de cintas amarillas podemos utilizar otras cosas como señal distintiva: pintarles a los participantes una marca en la cara, que lleven un sombrero de paja, etc. , las opciones son múltiples.

### PREPARACIÓN

Lo primero es determinar durante qué actividad habitual (campamento, salida, reunión semanal) vamos a realizar la actividad. Después de elegir qué participantes van a llevar la cinta amarilla, hay que definir y preparar las “pruebas” que éstos van a realizar para que todos los educadores tengan un criterio común en esto.

### EVALUACIÓN

¿Cómo se han sentido? ¿Qué reacciones se han producido dentro del grupo? ¿Han participado? ¿Han disfrutado? ¿Qué han aprendido?

### FUENTE

ASDE – Scouts de España (adaptación extraída de “Fichas de actividades para ramas/secciones educativas” – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

## REFUGIADOS

EDUCACIÓN. PARA LA PAZ	CAMINANTES	1:30 HORAS
---------------------------	------------	---------------

### DESCRIPCIÓN

A través de esta técnica socioafectiva, nos pondremos en diversas situaciones vividas por refugiados y desplazados, lo que favorece la empatía y comprensión de dichas circunstancias.

### OBJETIVOS

- Facilitar una mayor comprensión de los sentimientos que un refugiado experimenta.
- Desarrollar el sentimiento empático.
- Descubrir las relaciones existentes entre diferentes estilos de vida y las relaciones entre Norte – Sur.

### CONTENIDOS

- Situación de los refugiados y los desplazados
- Relaciones Norte – Sur
- Consecuencias de la guerra
- Los Derechos Humanos
- Análisis de las consecuencias de la guerra
- Distinción entre refugiados y desplazados
- Análisis de las relaciones Norte – Sur
- Actitud crítica ante situaciones de conflicto armado
- Actitud solidaria
- Interés y compromiso con la realidad de los refugiados.

### DESARROLLO

Introduciremos el tema contándoles unos cuantos datos y casos reales (ver anexo). La actividad se va a desarrollar en dos partes.

En la primera, trabajaremos por equipos y les pediremos que intenten responder a una serie de preguntas. Dispondrán de unos 20 minutos:

- Imaginen que se ven obligados a abandonar repentinamente su hogar, y que sólo tienen tiempo de recoger unas pocas cosas que habrán de transportar muy lejos, ¿qué se llevarían? ¿qué les costaría abandonar?
- Representarse cómo sería el viaje e imaginar las conversaciones, las esperanzas y el miedo de las familias inmersas en una situación así.

- Imaginar el momento de la llegada al campamento de refugiados: si no tuvieran nada ¿cómo iniciarían una nueva vida allí?
- Pensar en qué lugares hay refugiados y qué tipos de situaciones llevan a que muchos seres humanos tengan que dejar su hogar y exiliarse.

Después de hacer una puesta en común de lo debatido en los grupos de trabajo, pasaremos a la segunda parte de la actividad. Cada equipo representará a un país. Pueden reunirse por separado en la misma habitación o aula, siempre que ésta sea lo bastante espaciosa como para permitir una cierta separación entre ellos. A cada equipo le asignaremos un color. Cada miembro del equipo ha de recibir un papel de ese color doblado, además habrá un miembro de cada grupo que reciba escrito en el papel la palabra “refugiado”. El dirigente asignará a cada equipo una situación política / social / económica, por ejemplo: “dictadura militar”, “zona de guerra”, “área devastada por un desastre natural”, “democracia estable”, etc. (importante: colocar carteles con amplias descripciones de estas situaciones en algún lugar visible).

También explicará que en cada equipo hay un “refugiado en potencia”, una persona que no está de acuerdo con su situación y que está decidida a irse. El grupo deberá decidir si permitirá esta marcha o si, previéndola, la impedirá.

Les daremos 15 min. para que se adapten a su nueva situación, en base a las características que les han correspondido. Luego, si el refugiado ha decidido irse, escogerá otro grupo e intentará entrar en él. Estos otros grupos determinarán si lo admiten o lo rechazan. En el último caso harán todo lo posible por impedirle entrar.

El refugiado intentará conseguir su entrada negociando, en base a diversas razones, o bien la forzará “a escondidas”. Tanto en un caso como en el otro, una vez instalado no podrá ser expulsado (tendremos en cuenta que, por problemas de espacio, “la población” de un país no ha de pasar de 10 personas, o sea, 10 participantes como máximo en cada equipo).

Una vez integrados los refugiados en los nuevos grupos, los antiguos miembros decidirán cuál será la situación “social” dentro del grupo: si se podrán integrar plenamente o serán marginados, qué trabajos les serán encomendados, etc.

Después de haber transcurrido el tiempo estipulado como necesario por el dirigente, pasaremos a hacer una puesta en común y reflexión, en la que los refugiados y los distintos países explicarán su historia y los problemas y

sentimientos experimentados durante la actividad. Algunas preguntas a responder serían:

- **Para los refugiados:** ¿Por qué huyeron? ¿Qué circunstancias provocaron su marcha? ¿Cómo se sintieron, rechazados o apoyados? ¿Cómo se sienten ahora, en su nueva situación?
- **Para los países:** ¿Por qué decidieron admitir a los refugiados en su comunidad? Si el grupo ha crecido, ¿será eso positivo para su comunidad? En caso de haber cerrado sus “fronteras” ¿cuáles son las razones que les han llevado a impedir la entrada de otras personas?

## MATERIALES

Trozos de papel de tantos colores como equipos haya, hojas, bolígrafos, carteles con descripciones breves de las diversas situaciones elegidas: zona de guerra, área subdesarrollada de hambre crónica, región devastada por un desastre natural (inundaciones, terremotos), minoría perseguida o marginada, etc. Tantos carteles como grupos haya.

## OBSERVACIONES

Podemos incluir en los carteles alguna imagen. Tanto la información como las imágenes podemos sacarlas de recortes de prensa, revistas, TV, internet, etc. Una manera de motivar un sentimiento relacionado con el tema que trabajamos es trasladarlo del lugar habitual donde se realizan las actividades a otro que no reúna las condiciones necesarias de luz, mobiliario, etc., sin darles ningún tipo de explicación. Si hacemos esto, podemos utilizarlo como introducción de la actividad.

## EVALUACIÓN

¿Cómo se han sentido? ¿Les ha parecido interesante? ¿Han participado? ¿Qué han aprendido? ¿Podemos aplicar lo que hemos aprendido en los conflictos que surgen a diario: en la sección, en el grupo, en casa, en la escuela...? ¿Se sienten ahora más cerca de esas situaciones?

## FUENTE

Actividad inspirada en una encontrada en la página Christian Aid Londres (adaptación extraída de “Fichas de actividades para ramas/secciones educativas” – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

## ANEXO

### Algunos datos de interés

En el mundo hay 17 millones de refugiados. Solamente en África hay 4 millones de personas que han tenido que abandonar sus regiones de origen a causa de la guerra, el hambre o las persecuciones (políticas, religiosas, raciales, etc.)

Sudán, con tres guerras civiles desarrollándose al otro lado de sus fronteras, acoge a más de 550.000 refugiados procedentes, básicamente, de Etiopía y Uganda, y este número continúa creciendo.

### Algunos casos reales

- **Primer caso: Mebrat**

Mebrat Mariam es una viuda de Asmara, Eritrea. Su marido fue secuestrado y asesinado en 1978. En aquél entonces la familia fue expulsada de su hogar y obligada a vivir en un gallinero. Petrus, el hijo mayor de 19 años, fue encarcelado durante 3 meses y la propia Mebrat recibió continuas amenazas. Cuatro años de sufrimiento hicieron que Mebrat, Petrus y otros seis hijos más pequeños marcharan hacia Sudán, después de alquilar 3 camellos. Tras muchas semanas de camino llegaron a la frontera, pero aún tuvieron que esperar 11 días antes de atravesarla, pues fueron retenidos por los soldados gubernamentales. Ahora han encontrado una casa en Um Gulja, uno de los 16 campamentos de refugiados sostenidos por la Christian Aid a través del Consejo de las Iglesias de Sudán.

- **Segundo caso: refugiado anónimo, Thailandia, 1978.**

*“Necesitamos arroz y alimentos; pero, por ahora, no tenemos con qué comprarlos. Tampoco tenemos permiso de trabajo. Si la distribución de alimentos no funciona bien, simplemente tenemos que pasarnos sin ellos. Disponemos de muy poca cantidad de agua, pues nos encontramos en la estación seca. Creo que si las cosas no cambian no podremos sobrevivir durante mucho tiempo.”*

## la lista

EDUCACIÓN  
PARA LA PAZ

CAMINANTES

1  
HORA

### DESCRIPCIÓN

Se pretende la reelaboración de estrategias para resolver un conflicto a partir de la reflexión y debate en grupo.

### OBJETIVOS

- Comprender el condicionamiento cultural para resolver conflictos.
- Generar la necesidad de investigar en Educación para la Paz.
- Elaborar técnicas y medios no violentos a través del debate.

### CONTENIDOS

- Conflicto, consenso
- Estrategias no violentas, resolución de conflictos
- Análisis de problemas
- Debate y reflexión grupal
- Actitud abierta al diálogo y escucha
- Actitud cooperativa
- Respeto a las diferencias

### DESARROLLO

Se reparte individualmente papel y bolígrafo. Se les pide que escriban por un lado todas las estrategias que se les ocurran para resolver un conflicto de forma violenta y por la otra carilla que escriban todas las estrategias No violentas que se les ocurran.

Después de hacer esto, se les dice que contemplen la diferencia que hay entre una carilla y otra. ¿Por qué ocurre esto?.

A continuación, en equipos, pondrán en común las estrategias elegidas y elaborarán un supuesto conflicto real o ficticio) al que propondrán diferentes técnicas para resolverlo.

En plenario se pone en común los supuestos y las técnicas. Todo el grupo tiene que estar de acuerdo para decidir cuáles son las mejores estrategias para resolver dichos conflictos (decisión por consenso).

### MATERIALES

Papel y bolígrafo.

### OBSERVACIONES

Se pueden poner en común conflictos reales que ocurran en el grupo. O que algún participante haya vivido o conozca.

Importante: el tratamiento de los conflictos es muy delicado. Hay que tener en cuenta que es posible que se creen identificaciones que a algún participante le resulte incómodo o violento tratar en el grupo. Se debe evitar hacer pasar malos ratos. La actividad debe de propiciar un ambiente cálido de encuentro y de ayuda, así como de "rigurosidad" en el intento de conocer. No es un reality show; no porque alguien se nos pueda echar a llorar estamos educando sentimentalmente.

### EVALUACIÓN

Los conceptos aprendidos de No violencia ¿nos sirven para explicar estos conflictos? ¿Cómo se aplican los conceptos en el conflicto? ¿Y las estrategias? ¿Con las estrategias no violentas se puede caer en la espiral de la violencia? ¿Cómo sería?...

Ver cómo se aplican a los conflictos cotidianos los diferentes conceptos aprendidos. ¿Nos sirven para explicar lo que pasa en la sección? ¿En el grupo? ¿En casa? ¿En la escuela? ¿En los conflictos internacionales, bélicos...?

### FUENTE

Original sin determinar. Adaptación extraída de "Fichas de actividades para ramas/secciones educativas" – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

# TU Y LA PROMESA

EDUCACIÓN  
PARA LA PAZ

CAMINANTES

2  
HORAS

## DESCRIPCIÓN

Con esta actividad pretendemos que los jóvenes descubran y profundicen en la relación entre la Promesa y los valores en sus propias vidas, sobre todo, en relación con el compromiso con la comunidad.

## OBJETIVOS

- Descubrir la relación entre la promesa y los propios valores.
- Profundizar en lo que implica nuestro compromiso con la comunidad.

## CONTENIDOS

- Compromiso, entrega
- Sociedad, comunidad
- Promesa Scout
- Reflexión
- Técnicas de diálogo, técnicas en grupo
- Actitud positiva ante la participación y el diálogo
- Actitud reflexiva de introspección
- Actitud comprometida con la comunidad.

## DESARROLLO

El dirigente puede comenzar la dinámica leyendo el siguiente texto:

*La 21ª Conferencia Scout Mundial define el compromiso con la comunidad como sigue: "La esencia del compromiso con la comunidad es la aceptación del concepto de responsabilidad por parte de los ciudadanos que la componen." Dentro de dicha esencia es fundamental reflexionar sobre la responsabilidad individual como miembros de dicha comunidad.*

Después de esta pequeña introducción, nos reuniremos por equipos para trabajar y dar respuesta a las siguientes cuestiones:

- ¿Qué entienden por la frase "Comprometido con la comunidad"?
- ¿Cómo aplicarían dicho compromiso con la comunidad a tu propia vida? Pon un ejemplo concreto.

- Piensa en alguien cuya forma de vida respetes y admires. ¿Qué cualidades de su vida o forma de ser podrías relacionar con su compromiso con la comunidad?
- Considera algunos problemas que se vivan en tu comunidad o país. Como grupo, pensar de qué manera concreta pueden aplicar su compromiso con la comunidad en cada una de esas cuestiones.

A lo largo de este trabajo por equipos es interesante que el educador se vaya paseando por todos ellos, para que vaya recogiendo aquellas cosas que crea más interesantes, de cara al debate general, así como para reconducir a algún grupo que se pueda haber perdido.

Una vez que se haya trabajado por grupos, nos juntaremos todos y pondremos en común lo tratado en los equipos, las respuestas a las que hayamos llegado, nuestras dudas o preocupaciones, y realizaremos una puesta en común y un debate.

## MATERIALES

Papeles, lapiceras y una copia de la promesa Scout para cada uno de los participantes.

## OBSERVACIONES

Podemos utilizar el desarrollo de esta actividad como inicio de un debate que pueda surgir a raíz de la proyección de una película sobre alguna historia o personaje que se relacione con su entrega y compromiso con la comunidad, por ejemplo: *La ciudad de la alegría*, o incluso de la lectura del resumen de alguna biografía interesante.

## EVALUACIÓN

¿Se han divertido? ¿Han participado? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué has aprendido? ¿Han profundizado en lo que significa la promesa?

## FUENTE

*Desarrollo Espiritual.* Documentación sobre Talleres y Seminarios. Mayo 1997. Oficina Scout Europea. OMMS (adaptación extraída de "Fichas de actividades para ramas/secciones educativas" – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

# GANA TANTOS PUNTOS COMO PUEDAS

EDUCACIÓN PARA LA PAZ	CAMINANTES	45 MIN.
--------------------------	------------	------------

## DESCRIPCIÓN

Se trata de un juego de puntuación en el que los participantes deben analizar las diferencias entre elegir una actitud cooperativa y una actitud competitiva.

## OBJETIVOS

- Conocer y experimentar la importancia de cooperar dentro de un equipo.
- Procurar que las necesidades individuales sean satisfechas mediante realizaciones que contribuyan a la finalidad del grupo.
- Apoyar los impulsos naturales de los chicos/as hacia la cooperación.

## CONTENIDOS

- La actitud cooperativa
- La actitud competitiva
- La actitud agresiva
- Exponer las diferencias entre cooperar y competir
- Técnicas de diálogo y respeto por el turno de palabra
- Favorecer la capacidad deductiva
- Toma de decisiones consensuadas
- Actitud de consenso
- Interés del grupo frente a intereses individuales

## DESARROLLO

Se divide al grupo en dos equipos. Un grupo que sea el equipo rojo, otro el azul. El rojo y el azul deben sentarse de espaldas de modo que no puedan verse. A cada equipo se les da una tarjeta con la letra X de un lado y con la Y en el otro. Cada vez, tanto el Azul como el Rojo, mostrarán una de las dos letras, o bien la X o bien la Y. Según los

casos, recibirán una puntuación diferente. El dirigente anotará la puntuación.

- Si ambos equipos eligen X, ambos ganan 5 puntos.
- Si ambos equipos eligen Y, ambos pierden 5 puntos.
- Si el rojo elige X y el azul Y, el rojo pierde 10 y el azul gana 10 puntos.
- Si el rojo elige Y y el azul X, el rojo gana 10 y el azul pierde 10 puntos.

La regla del juego es ganar lo más posible. No se trata de obtener más puntos que el otro, sino de ganar ambos el máximo. Si los participantes no lo entienden así, no se les debe explicar hasta después del juego; de momento se les deja con su interpretación errónea.

Los jugadores no pueden consultarse. El dirigente que anota los puntos debe mantener estrictamente la regla del silencio. Los dos grupos muestran su elección y el dirigente explica el resultado y les asigna la puntuación correspondiente. Deben jugar al menos unas diez veces.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
ROJO											
AZUL											

## MATERIALES

Dos tarjetas, una para cada equipo. En una cara la tarjeta tiene la letra X. En la otra tiene la letra Y.

## OBSERVACIONES

Este juego puede realizarse de otras dos maneras: o bien los participantes se dividen en dos grandes grupos aislados, o bien actúan dos jugadores y los demás son espectadores. Este juego puede también aplicarse al estudio de situaciones internacionales,

como por ejemplo: países productores de petróleo y consumidores; la limitación Ruso – Americana; los prisioneros, etc.

## **PREPARACIÓN**

Dividir al grupo en dos equipos iguales en cuanto al número de jugadores y a continuación repartir las tarjetas donde en cada una de ellas se ponga la letra X e Y.

## **EVALUACIÓN**

En el análisis del proceso del juego se pueden hacer preguntas como las siguientes: ¿qué sentimientos has tenido respecto al otro jugador? ¿Qué has hecho para aumentar tu puntuación? ¿Qué ha hecho el otro jugador? ¿Qué tipo de decisiones primaban?

## **FUENTE**

Este juego puede encontrarse en diferentes fuentes (adaptación extraída de “Fichas de actividades para ramas/secciones educativas” – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

## la estrella del poder

EDUCACIÓN  
PARA LA PAZ

CAMINANTES  
ROVERS

1:30  
HORAS

### DESCRIPCIÓN

Es la simulación de una actividad comercial creadora de estructuras de poder. El grupo que consigue mayor riqueza tiene más poder para poner las reglas de la última parte del juego. El número óptimo de participantes es de 25 a 30. La duración aproximada es una sesión de hora y media, pero se puede dividir en dos sesiones.

### OBJETIVOS

- Analizar las diferentes estructuras de poder que establecen las relaciones comerciales.
- Identificar situaciones de desventaja.

### CONTENIDOS

- Poder
- Relaciones comerciales
- Competitividad
- Detección de situaciones de desigualdad
- Extrapolación del juego a la situación mundial
- Análisis de las relaciones comerciales
- Actitud cooperativa
- Actitud comunicativa
- Actitud crítica con las situaciones de desigualdad.

### DESARROLLO

Previamente leer el apartado de preparación)

#### ● Primera sesión de comercio:

1. El juego consiste en regatear y comerciar. Las tres personas que saquen mayor puntuación ganarán.
2. Cada participante saca cinco fichas de la bolsa.

3. Al desarrollar el juego, alguien puede tener más fichas, pero sólo puntúan al número mayor de fichas iguales, nunca más de cinco (por ejemplo, si un participante tiene tres fichas azules y dos verdes, a al hora de puntuar sólo se tendrán en cuenta las tres azules, que suman 13 puntos).
4. Cada uno conseguirá puntos de acuerdo a la tabla de puntuación. Observar que cada ficha dorada, verde, roja, blanca y azul valen 8,4,3,2 y 1 punto respectivamente, pero la posesión de 4 ó 5 fichas de esos colores tiene bonificación (por ejemplo, 5 fichas azules suman 16 puntos).
5. La forma de comerciar es la siguiente:
  - a – Tenemos 5 - 7 minutos para mejorar el resultado de extracción de fichas mediante el regateo.
  - b – Se puede comerciar con cualquier persona, incluso de otro grupo. Para ello se dan la mano y realizan el trato ( no se puede hablar durante el juego, excepto para comerciar después de haberse dado la mano o durante períodos de reflexión). Una vez que se han dado la mano se puede cambiar una o varias fichas por otra y otras. No se pueden intercambiar fichas del mismo color. Si no llegan a un acuerdo, seguirán dándose la mano hasta que lo hagan (por ejemplo, se pueden cambiar dos fichas azules por una dorada, realizándose estos cambios en función de los intereses de cada participante).
  - c – No se puede negociar con personas que tengan los brazos cruzados.
  - d – Todas las fichas han de estar siempre ocultas (el resto de los participantes no sabrán qué fichas tienen los demás jugadores).
  - e – Advertir que los tres que consigan mejores resultados tomarán las fichas en la segunda vuelta de una bolsa enriquecida con fichas doradas.
  - f – Cuando hayan terminado, poner el nombre de los ganadores en la COLUMNA TRIPLE (C) por orden de puntuación, de mayor a menor, de manera que cada columna tenga un número aproximadamente igual de jugadores. Cada columna formará un equipo. Los que tengan la mejor puntuación serán el equipo de los CUADRADOS. Los de

**puntuación media, el equipo de los TRIÁNGULOS, y los de peor puntuación formarán el equipo de los CÍRCULOS.**

- **Primera sesión de bonificaciones**

Anunciar la sesión explicando las reglas:

1. Mostrar una ficha especial de bonificación. Cada una vale tres puntos (estas fichas son distintas y podrán ser de cualquier color diferente a los anteriores).
2. Repartir a cada grupo tres fichas de bonificación. Deben repartirlas entre los miembros de su propio grupo. La decisión se debe tomar unánimemente. Dicha ficha se puede repartir entre 3, 2 ó 1 persona.
3. Tienen cuatro minutos para realizar el ejercicio. Pasado este tiempo, el coordinador del juego retira las fichas que no se hayan asignado a nadie.
4. Los que hayan adquirido puntos los suman a los que tenían anteriormente.

- **Promociones:**

Una vez sumados los puntos, puede haber variaciones en la composición de los grupos, al cambiar el orden en la Columna Triple, ya que nuevamente se registrarán desde el mayor al menor puntaje y los que tengan más puntos constituirán el equipo de los cuadrados, los de puntaje medio, los triángulos, y los de peor puntuación, los círculos.

Los grupos en este momento pueden excluir por decisión mayoritaria algunos de sus componentes, que pueden ser admitidos por otros grupos por decisión mayoritaria o , de lo contrario, formarán otro grupo aparte.

Todos deben saber que el equipo de los cuadrados es el de mayor puntuación y tendrán ventajas en el desarrollo del juego.

- **Segunda vuelta**

Volver a repetir el juego tal como se ha realizado hasta ahora, tomando la precaución de añadir en la bolsa del equipo cuadrado tantas fichas doradas como tengan del resto de fichas, más alguna ficha verde. Añadir en la columna triple los resultados que va

consiguiendo cada jugador en la sesión de Mercado y en la de Bonificación para poder realizar después una nueva PROMOCIÓN.

- **Tercera parte**

El equipo de los cuadrados ha trabajado tanto que ahora ellos tienen el derecho de poner las reglas del juego. Cualquier grupo puede sugerir cambios en las normas mediante un mensaje escrito a los cuadrados. Éstos pueden aceptar, rechazar, ignorar o modificar cualquier sugerencia. Para dar a los cuadrados una idea de su poder pueden sugerir de una forma secreta reglas como: los cuadrados pueden negociar aunque tengan los brazos cruzados, los cuadrados tienen derecho a conseguir la ficha que se les pida. En ningún momento debe parecer que el dirigente influye en los cuadrados a la hora de hacer las reglas. Los cuadrados deben explicar y escribir las reglas claramente al empezar.

### **materiales**

Fichas de colores (azules, blancas, rojas, verdes y doradas), las fichas especiales de bonificación (de cualquier color diferente a las anteriores), tres bolsas, pizarra y rotuladores.

### **OBSEVACIONES**

Para que el juego tenga los efectos deseados es importante que se cree un ambiente de competitividad ofreciendo a los tres que saquen mayor puntuación una buena recompensa material, eliminando, de esta manera, los componentes lúdicos. Así se agudizan los inconvenientes y contradicciones de los conflictos competitivos. Se pueden abrir períodos de reflexión sobre los conflictos que van surgiendo, su constitución, sus causas y consecuencias, posibles soluciones, similitud con la vida real.

Por supuesto, habrá que reflexionar cuando surja un conflicto tan grande que haya que parar el juego.

El director de la actividad puede provocar la agudización o relajación de los conflictos mediante mensajes secretos a los participantes. Ejemplos: los triángulos y los círculos pueden robar fichas secretamente a los cuadrados...

## **Preparación**

Antes de que los participantes entren:

- I. Colocar las sillas en tres círculos de aproximadamente el mismo número de miembros.
- II. Colocar al azar fichas de cinco colores en tres bolsas. Cada bolsa debe contener aproximadamente un número similar de fichas. Cada bolsa se colocará en el centro de cada círculo.
- III. Colocar en un sitio visible la TABLA DE PUNTUACIÓN (A), anexa, un resumen de las REGLAS DEL JUEGO (B) y una COLUMNA TRIPLE (C) para puntuar los resultados.

## **EVALUACIÓN**

¿Cómo se ha desarrollado el juego? ¿Qué conflictos han surgido? ¿Se han solucionado? ¿Qué soluciones se han planteado? Comparemos la situación que ha surgido en el juego con la situación que se vive entre los diferentes países y en nuestro entorno más inmediato.

## **FUENTE**

[www.pangea.org/edualter](http://www.pangea.org/edualter) (adaptación extraída de “Fichas de actividades para ramas/secciones educativas” – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

## **TABLA DE PUNTUACIÓN**

<b>N° DE FICHAS</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>DORADO</b>	8	16	24	32	40
<b>VERDE</b>	4	8	12	16	20
<b>ROJO</b>	3	6	9	14	18
<b>BLANCO</b>	2	4	6	13	17
<b>AZUL</b>	1	2	13	12	16

## SIETE PASOS

EDUCACIÓN  
PARA LA PAZ

CAM.  
ROVERS

2  
HORAS

### DESCRIPCIÓN

Técnica de análisis e interpretación de conflicto, para afrontarlos de forma no violenta, y de toma de decisiones de manera participativa.

### OBJETIVOS

- Desarrollar estrategias de cooperación.
- Facilitar la toma de decisiones.

### CONTENIDOS

- El conflicto, el consenso, análisis de problemas
- Asertividad
- Resolución de conflictos de forma no violenta
- Técnicas de diálogo
- Actitud positiva hacia el diálogo
- Actitud de cooperación
- Interés por alcanzar consensos

### DESARROLLO

Deben tenerse en cuenta los pesos de los jugadores a la hora de aplicar determinadas alternativas para llevar los heridos.

Primeramente, habrá que elegir o determinar el problema sobre el que vamos a trabajar. Puede ser algo habitual que pase en el grupo, en la familia, etc.

1. **Definición del problema/conflicto por los afectados** (ver si hay acuerdo en la estructura del proceso).

- ¿Todos estamos de acuerdo en abordar el problema ahora.?
- ¿Todos disponemos de la información necesaria?
- El problema es...

2. **Significación emocional del problema/conflicto para los implicados** (Todo conflicto involucra sentimientos, inquietudes, miedos...).

- Si todos vamos a tomar una decisión colectivamente y a asumir luego responsabilidades es importante que sepamos cómo afecta el asunto a los sentimientos de cada cual.

3. **Creación de posibles soluciones.**

- Es fundamental la participación de todos. En este momento, la aparición de líderes y/o expertos resultará perjudicial e ineficaz, al provocar la pasividad de los demás.
- Se pueden utilizar técnicas para contrarrestarlo, "lluvias de ideas", barómetro...

4. **Selección y síntesis de las propuestas.**

- Expuestas todas las ideas, se trata de ajustarlas, integrarlas, combinarlas...
- Hay que esforzarse por integrar los puntos de vistas de todos.
- Este es un momento que suele producir cansancio. Aquí los expertos o líderes pueden servir de canalizadores de la energía si actúan dentro del proceso colectivo. Se puede y deben utilizar técnicas que permitan esta síntesis, sobre todo, trabajos en pequeños grupos...

5. **Elección**

- Si finalmente hay varias propuestas para elegir, es preciso efectuar una prueba del grado de acuerdo que suscitan:

Test de grado de acuerdo:

- a) Estoy de acuerdo.
- b) No es perfecta pero puedo aceptarla.
- c) No me opongo a que se haga, pero no me siento implicado.

d) Me opongo a que se lleve a cabo. Opción de veto. Esta opción bloquea la decisión y obliga a volver a empezar: Si hay veto, volver atrás.

6. **Aspectos prácticos:** establecer responsabilidades concretas, funciones, etc.

7. **Evaluación:** análisis grupal de los resultados obtenidos, del proceso seguido, de las estrategias utilizadas...

## MATERIALES

Se necesita una gran sala que permita hacer grupos. Material vario que permita el trabajo de grupo: pizarra, marcadores, hojas, rotafolio, así como el material específico utilizado según las técnicas empleadas en cada fase.

## SUGERENCIAS

La realización de esta actividad exige que el dirigente tenga experiencia en dinámicas de grupo.

Este esquema de toma de decisiones consensuadas se puede llegar a identificar con **el proceso de toma de decisiones que engloba toda nuestra metodología basada en la pedagogía del proyecto**. La cuestión es que el proceso no se plantea para la ejecución de algún “proyecto”, sino que se usa para el abordaje y tratamiento de los conflictos que van surgiendo, que surgen o se expresan en el grupo.

También puede utilizarse como técnica intermedia en un juego de rol sobre un conflicto actual social, bélico o de otra índole. Hemos creído oportuno incluir una ficha sobre una técnica o método genérico para que su uso real sea mucho más adecuado a la diversidad de los momentos, grupos, tiempos, y espacios distintos de los diferentes grupos Scout, secciones o consejos de grupo.

## EVALUACIÓN

Analizar el grado de implicación, las técnicas y habilidades de comunicación puestas en marcha, reforzar las positivas. Analizar la

incorporación de la metodología aprendida en otros campos, en otros grupos, es decir, comprobar que la metodología permite aprehender valores, hábitos y conocimientos.

## FUENTE

Cuadernos de pedagogía: Rafael Grasa y paco Cascón. En “Educar para la paz. Una propuesta posible”. Seminario de educación para la paz. APDH, 1994 (adaptación extraída de “Fichas de actividades para ramas/secciones educativas” – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

## APUNTES TEÓRICOS

La comunicación, mejor dicho, su falta, está en la base de todo conflicto. Cuando en un conflicto encontramos el diálogo, ya nos encontramos en una fase resolutive del mismo. **La falta de diálogo define al conflicto.**

El interés de la Educación para la Paz es la **PAZ positiva**, lo que implica una atención especial a la **violencia estructural**. Ésta normalmente es de carácter implícito, indirecto o latente. Por tanto, una actitud a desarrollar por parte del no violento es la de tener capacidad para evidenciar los conflictos, o lo que es lo mismo, para hacer evidente lo invisible. Por eso se debe de trabajar la asertividad como un valor humano básico en una educación transformadora. La **asertividad** la definiremos como la capacidad, la habilidad social para poder decir, expresar, lo que nos pasa – el conflicto que tenemos con otro/s – y además, sin que provoquemos un efecto negativo en el otro que bloquee de antemano la comunicación.

Por eso también es fundamental que en nuestros procesos educativos se abran la mayor cantidad posible de canales de comunicación en todas direcciones (educadores – educandos, educandos – educadores, educandos – amigos, educandos – padres, educadores – padres, padres – educandos..., todas las combinaciones que se no ocurran) que permitan transmitir sentimientos, sensaciones e información del modo más rápido y eficiente posible.

A la hora de resolver conflictos, la percepción que tengan las partes implicadas es importantísima para las soluciones posibles (tanto como para las partes no implicadas, las percepciones desde afuera,...). Por eso es importante posibilitar la puesta en común de puntos de vista y facilitar la toma de decisiones participativa.

Se debe tener en cuenta para el diálogo las estructuras de poder que existen o determinan el conflicto. Mientras exista jerarquía en el proceso comunicativo, es imposible que haya diálogo. Normalmente, tal y como están estructuradas las relaciones educadores – educando, el educador suele tener un papel preponderante y de poder en el grupo, lo que debe de tenerse en cuenta para la hora de la toma de decisiones y de las deliberaciones de grupo. La manipulación, si bien es imposible eliminar (pues todos manipulamos), se debe de evidenciar y permitir que el grupo utilice las estrategias que considere oportunas para limitar el poder manipulador de la estructura educativa existente en un momento dado.

Es deseable que los grupos/educandos adquieran la capacidad de tomar decisiones en grupo de un modo consensuado, atendiendo a los intereses de las distintas partes implicadas y haciendo uso de la parcela de poder que le corresponde. “Esta parcela de poder ha de ser igualitaria para las partes implicadas en la decisión. Esto significa que educadores han de compartir el poder con los educandos y no convertirse en juez último de las decisiones tomadas...” Este papel de juez en absoluto ayuda a los participantes a que aprendan a decidir.

**La toma de decisiones requiere de un proceso con dinámica propia**, es decir, que cada grupo partirá de intereses y necesidades, así como características propias que irán posibilitando la toma de decisiones. Ahí radica el papel del educador, facilitar, a través de técnicas y dinámicas grupales, el acercamiento a la percepción clara de los conflictos por parte de todos los participantes y el tratamiento por pasos hasta llegar a la toma de decisiones colectiva y consensuada.

El consenso no es un trapecho para salir alguien o algo airoso, sino que **es una decisión en la que todo el mundo se sienta representado y que pueda aceptar**. En este sentido, todo trabajo educativo en torno a la toma de decisiones debe ser enfocado en:

- Favorecer la escucha activa.

- Aprender las técnicas que permitan a todos participar en los diálogos.
- Aprender a mejorar la precisión en la comunicación verbal.
- Conocer y estimular la utilización de los distintos canales de comunicación que tenemos: verbal, táctil, gestual, corporal, visual,...
- Estimular debates, diálogos y toma de decisiones.

El desarrollo de una estructura asamblearia en los grupos de jóvenes frente a estructuras representativas (consejos) o jerárquicas, favorecerá enormemente la capacidad de implicación, participación y toma de decisiones consensuadas.

Principales dificultades que suelen entorpecer el logro de un consenso:

- Elementos externos que dificultan o impiden un proceso creativo colectivo (falta de tiempo o lugar adecuados, amenazas, exclusión de posibilidades por factores arbitrarios...). Si son graves es preferible aplazar el proceso.
- Es fundamental la claridad, sobre todo en lo referente al procedimiento colectivo a seguir, pues en caso contrario se crea desasosiego y/o se recurre a los hábitos aprendidos y a sus estructuras implícitas jerárquicas, patriarcales, que recurren al líder o al experto y sumen en la pasividad o inhibición a los demás (mujeres, jóvenes, tímidos,..) impidiendo la creatividad individual y colectiva.
- Angustias individuales heredadas del pasado. La reacción ante problemas y situaciones nuevas está condicionada por experiencias anteriores y , sobre todo, las negativas, suelen distorsionar la percepción.
- Un grupo muy numeroso. En este sentido, hay formas de dinamizar la toma de decisiones, para implicar a todos en el proceso: grupos de afinidad, pecera,...

## MUDANZA FORZADA

EDUCACIÓN  
PARA LA PAZ

ROVERS

2  
HORAS

### DESCRIPCIÓN

A través del método socioafectivo, con un juego de rol, se invita a los participantes a compartir la tragedia de una comunidad sudafricana que tiene que tomar una decisión entre varias opciones insatisfactorias.

### OBJETIVOS

- Vivir una experiencia de violencia estructural.
- Desarrollar el sentimiento empático.
- Comprender las implicaciones de jerarquía y poder que supone la violencia estructural.
- Experimentar cómo la violencia estructural produce violencia directa.

### CONTENIDOS

- El sentimiento empático
- Relaciones Norte – Sur
- Globalización económica
- Violencia directa
- Violencia estructural
- identificación y resolución de conflictos
- Capacidad de negociación
- Diálogo
- Empatía
- Actitud participativa
- Actitud cooperativa

### DESARROLLO

Se divide al grupo en cuatro subgrupos de 4 – 5 personas.  
Se reparte a cada persona una tarjeta con el papel a desarrollar, que figura en el anexo.

Cada grupo representa a miembros de una comunidad de Crossroads. Se pide a los grupos que estudien la TARJETA y se imaginen dentro de la situación que expone. Deben ponerse en el papel de las personas que ocupan el terreno: ¿cómo reaccionarían? ¿Qué harían? Deben estudiar la situación y debatir en grupo, para llegar a una decisión consensuada en su grupo, considerando todas las circunstancias que se explican en la tarjeta.

Después se reúnen todos los grupos en plenario y cada uno explica brevemente lo que decidió y por qué. Se intenta consensuar soluciones desde los diferentes grupos. Si no es posible, se analiza por qué no es posible: ¿qué es lo que lo impide?

Se advierte que la situación fue real. En 1986 gran parte de Crossroads fue destruida por la violencia de los “vigilantes” estatales y muchos habitantes fueron forzados a irse. El Estado se apropió de la clínica.

### MATERIALES

Se necesita una gran sala que permita hacer grupos. Tarjeta con el papel a desarrollar.

### OBSERVACIONES

Si se quiere, el juego puede llevarse a tipo “juego límite”, delimitando un espacio real al aire libre y provocando una puesta en escena “más real”. Aunque debe tenerse en cuenta que un juego de este tipo pretende desarrollar la capacidad empática, no fabricar “Rambos” insensibles al dolor. Una puesta en escena exagerada puede provocar distracción del centro del debate, teatralizando la actividad, por lo que podría ser contraproducente. Hay que valorar que una técnica o dinámica mal aplicada puede generar efectos contradictorios a los deseados. Ello no significa que no se pueda modificar o adaptar cualquier técnica planteada para que se ajuste a nuestras necesidades.

## **EVALUACIÓN**

La evaluación se conduce partiendo de los sentimientos vividos, las sensaciones. Se analizará lo aprendido en el juego: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué otras experiencias conocemos similares? ¿Qué técnicas hemos usado? ¿Qué discursos se han puesto en marcha? ¿Qué conceptos se han utilizado? ¿Cómo hemos relacionado los conceptos aprendidos con el conflicto? ¿Cómo responder no violentamente a situaciones de este tipo? ¿Es posible llegar a un consenso? ¿Se ha llegado a consenso en el grupo pequeño o en el plenario? ¿Por qué?

## **FUENTE**

Indirectamente tomado y traducido de *It's not a fair! In Southern Africa*. De Christian Aid (adaptación extraída de "Fichas de actividades para ramas/secciones educativas" – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

## **ANEXO**

### **Tarjeta con el papel a desarrollar**

Tú eres uno de los 60.000 sudafricanos negros que viven en el terreno ocupado de Crossroads, cerca de Ciudad del Cabo.

Las casas están hechas de planchas de plástico y metal, en condiciones sanitarias mínimas. No se paga renta de las casas. Sólo hay una clínica con un doctor al frente. Pese a estas duras condiciones, existe un fuerte sentido comunitario.

Tú sobrevives comerciando alimentos, ropa...pero la policía te acusa y persigue por no pagar renta y vivir en un terreno ocupado.

El gobierno tiene un nuevo plan. Los 250.000 negros de Ciudad del Cabo deben irse a Khayelistsha, una nueva ciudad creada a 30 kms. junto al mar. Hay una base militar al lado, de manera que hay un estrecho control y el acceso está limitado a una sola carretera. Allí se te permitirá alquilar una casita de tres habitaciones, con agua caliente pero sin electricidad. Y tendrás 18 meses para encontrar un trabajo

permanente. Está prohibido el comercio informal y no hay manera de cultivar alimentos con tanta arena alrededor.

Legalmente tu casa estaría en Ciskei, lugar que se asignó a los negros que hablan el idioma Xhosa. Ciskei está a 700 kms. de Crossroads. El 80% de los niños están malnutridos, el desempleo es muy elevado y la densidad de población es 10 veces mayor que en Sudrámica blanca. Pero allí existe el derecho a votar.

Las autoridades han dicho que todos los residentes de Crossroads se tienen que ir.

1. ¿Te irías a Khayelistha?
2. ¿Te irías a Ciskei?
3. ¿Te quedarías en Crossroads, sufriendo persecución?
4. ¿Ves alguna otra opción?

AHORA DISCUTAN LA DECISIÓN EN EL GRUPO.

## EL PROCESO EN EL GRUPO

EDUCACIÓN  
PARA LA PAZ

ROVERS

2  
HORAS

### DESCRIPCIÓN

Se pretende aclarar los conceptos básicos que permitan construir la lógica y el esquema de la Noviolencia, para afrontar los conflictos. Desde la Noviolencia se llegan a replantear conceptos y en definitiva a redefinirlos. Esto supone una actitud mental receptiva. La presente dinámica pretende crear y generar ese clima a través del análisis conjunto de una serie de dibujos.

### OBJETIVOS

- Aclarar conceptos relacionados con el esquema de la Noviolencia.
- Saber aplicar los conceptos a situaciones concretas.
- Saber utilizar la relación de los conceptos en situaciones cotidianas.

### CONTENIDOS

- Violencia y noviolencia, conflicto, resolución de conflictos
- Prejuicios, detección de prejuicios
- Análisis crítico de diferentes situaciones
- Actitud no violenta
- Actitud abierta a la resolución de conflictos a través del diálogo
- Actitud crítica con el uso y establecimiento de prejuicios

### DESARROLLO

Reunido el grupo en plenario, cada participante recibe un bolígrafo y un papel. El dirigente explica la actividad sin dar claves. Indica que se van a exponer unas imágenes y que deben de anotar lo que éstas les sugieran.

Una vez expuestas todas las imágenes, se pasa a poner en común qué es lo que estas han sugerido. Es el momento de buscar contradicciones, paradojas. En las sensaciones que transmitan las imágenes, adquiere un papel activo el dirigente. Se intenta

consensuar los conceptos surgidos. El dirigente debe procurar que se planteen los diferentes conceptos. Se reconstruye entre todos el esquema de la noviolencia. Se plantean casos prácticos.

### MATERIALES

Una hoja y un bolígrafo para cada participante. Las 7 fichas de imágenes ( en transparencias, en cartulina, ...)

### OBSERVACIONES

Las imágenes pueden ser también de televisión, de recortes de revistas, o incluso se les puede pedir a los participantes que dibujen algo dándoles los conceptos. Se pretende hacer chocar las ideas preconcebidas que traen para construir una nueva.

Es muy importante que el dirigente no sea dogmático. No se debe exigir la aceptación sin más del esquema de la noviolencia. Si no se llegan a acuerdos, no se llegan. El trabajo debe ser dialógico. Hay que dejar que se muevan con naturalidad los propios procesos personales. Nadie está en posesión de la verdad.

### EVALUACIÓN

Ver cómo se aplican a los conflictos cotidianos los diferentes conceptos aprendidos: ¿nos sirven para explicar lo que pasa en la sección? ¿En el grupo? ¿En casa? ¿En la escuela? ¿En los conflictos internacionales, bélicos,...

## FUENTE

“La alternativa del juego I”. APDH. 1989.

Contenido:

“Asociación educativa PETRA (A. Delgado, Y. Pesquero, J. Gómez).

“Educar para la paz”. Lederach, J.P. Fontamara, Barcelona, 1986.

“Significado de la Noviolencia”. J.M. Muller, Madrid, C.A.N., 1983(adaptación extraída de “Fichas de actividades para ramas/secciones educativas” – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

## APUNTES TEÓRICOS

La violencia es una actitud y/o comportamiento personal, grupal o institucional, activo o pasivo, que constituye una violación de algo que le es esencial a la persona como individuo o colectivo (identidad cultural, la vida, derechos...). La pasividad ante una injusticia nos convierte en cómplices de una violencia.

Mientras la ideología legitime la violencia, el hombre puede instalarse en la práctica de la violencia sin sentir que es una contradicción fundamental en relación con las aspiraciones profundas de la humanidad.

**GALTUNG** diferenció el concepto de violencia estructural del de violencia física o directa. Señala cuatro tipos de violencia:

- **Violencia clásica:** violencia directa contra el cuerpo humano.
- **Pobreza:** privación de las necesidades humanas básicas, pobreza condicionada estructuralmente.
- **Alienación:** privación de las necesidades superiores. Es la alienación no condicionada estructuralmente, es decir, la tolerancia represiva.
- **Represión:** privación de los derechos humanos. Se trata de la represión condicionada estructuralmente, es decir, la tolerancia represiva.

La violencia clásica sería la violencia física, mientras que los otros tres tipos serían la violencia estructural.

**JEAN MARIE MULLER** distingue tres tipos de violencia:

- **La violencia de las situaciones injustas:** es la violencia económica que mantiene a millones de hombres en condiciones de subdesarrollo y mal nutrición. Es la violencia ideológica y política que, por medio de sistemas totalitarios, mantienen a millones de hombres en situaciones de opresión, privándoles de sus libertades fundamentales y negándoles sus derechos esenciales. A ésta hay que denunciarla y combatirla en primer lugar.
- **Violencias de las acciones de liberación:** nace de la rebelión de los oprimidos cuando intentan liberarse de la opresión. A veces, esta violencia es el resultado de una actitud desesperada, e incluso, de venganza. No podemos rechazar ni valorar de la misma manera la violencia derivada de la opresión y a la de quienes se rebelan contra ella. Desde la noviolencia se puede cuestionar la violencia y proponer alternativas a quienes tienen que luchar contra la opresión.
- **La violencia de las acciones de represión:** está ligada intrínsecamente a la violencia de las situaciones de opresión; son las que intentan ahogar los movimientos de liberación.

Violencias de opresión, violencias de liberación y violencias de represión se entremezclan en una espiral de violencia que corre el peligro de no tener fin, por lo que es necesario inventar una nueva lógica desde la noviolencia.

Pero ¿a qué tipo de conflicto nos referimos?

El **conflicto** está presente desde que se dan intereses distintos que se contraponen entre sí. Debo aceptar este momento de conflicto en mis relaciones con el otro. A través del conflicto es como ambos nos reconocemos.

Por lo general, el “conflicto” se percibe como algo negativo por relacionarlo directamente con otros conceptos, como por ejemplo: lucha, pelea, agresión, violencia...

Sin embargo, constituye un elemento necesario para el desarrollo social y personal. A través de éste se manifiestan situaciones donde hay injusticias o diferencias de intereses entre grupos o entre personas, y se sientan las bases para intentar superarlas.

Hay diferentes formas de resolver los conflictos. Cuando hablábamos de violencia nos referíamos a un conflicto que engendra destrucción, pero hemos visto que la forma de afrontar el conflicto al cual nos referimos es el que utiliza vías constructivas a través de la no violencia.

Desde la perspectiva de la comunicación, sugerida por JOYCE HOCKER y WILLIAM WILMOT, se define el conflicto como “una **lucha** expresada entre, al menos, dos personas o grupos interdependientes, que perciben objetivos incompatibles, recompensas escasas e interferencias del otro en realizar sus metas”. (Lederach, J.P., 1986).

Cuando hablamos de **lucha**, es una lucha por la justicia y por la vida. “Yo no podré hacer reconocer mis derechos ni los derechos de aquellos con quienes me siento solidario más que entrando en lucha contra quienes los atacan y violan”. (Muller, J.M., 1983, pp. 15).

La función de la lucha es crear condiciones de diálogo, estableciendo una relación de fuerzas que obligue al otro a reconocerse, al menos, como interlocutor necesario. Pero muchas veces el diálogo no es posible, por esto la lucha se vuelve más necesaria. Cuando las relaciones de fuerza son muy desiguales hay que acudir a la lucha como acción no violenta.

La lucha es una prueba de fuerza: ésta se entiende como la energía necesaria para todo cambio.

La acción no violenta no es una demostración de “amor” sino de **fuerza**. Esta fuerza se demuestra mediante actos y estrategias compatibles con el respeto a la verdad, la justicia y a la persona adversaria.

Ésta es una de las estrategias de acción **no violenta**, donde caben tres aspectos: la no violencia como un estilo de vida, como una forma de resolver conflictos y la no violencia como estrategia política de cambio social.

La **no violencia** entendida como actitud de vida busca la coherencia en los terrenos político y personal, porque se complementan y refuerzan. Pretende la unidad entre pensamientos, sentimientos y acciones como forma de resolver conflictos y como estrategia política para la transformación de la sociedad. La lucha no violenta está basada en el absoluto respeto a la integridad de las personas implicadas y hace de la coherencia entre fines y medios su estrategia y condición para su eficacia, por lo que renuncia implícitamente a la violencia como medio. Intenta distinguir entre la persona y el personaje, respetando a la primera e intentando relativizar al segundo. Por lo tanto, tenemos que enfocar la no violencia y el tema de la paz en términos de “auto-realización”: “la liberación del individuo de todo lo que le impide gozar de lo elemental de la vida, sea debido a la violencia directa o a la violencia estructural. Esto nos lleva a considerar la paz como un orden de reducida violencia y elevada justicia, en cuanto a las relaciones y las interacciones humanas y a las estructuras que las regulan. En este sentido, la justicia social es sinónimo de paz y se refiere no tanto al proceso jurídico, como a la igualdad y a la reciprocidad”. (Lederach, J.P., 1986).

Para aquellos que sufren una situación de injusticia y privación del concepto de paz, no hay otra cosa que hacer más que despertar la **agresividad**, entendida como una potencia de lucha inherente a la propia personalidad e imprescindible para sobrevivir y asumir los conflictos. No tiene por qué manifestarse a través de actitudes violentas. Es hacer aflorar el conflicto mediante la acción No violenta.

En principio es neutro y al ser mediatizado por condicionantes socioculturales (educación, trabajo, historia y sistema social) provoca comportamientos violentos o no violentos.

## una de cuentos

EDUCACIÓN  
PARA LA PAZ

ROVERS

1  
HORA

### DESCRIPCIÓN

Se trata de una técnica de debate en torno a un cuento de León Tolstoi. Pretende abordar la temática de la espiral de violencia.

### OBJETIVOS

- Aplicar los conceptos del esquema de la teoría de los conflictos.
- Analizar las implicaciones de la espiral de violencia; es decir, analizar las consecuencias de responder a la violencia con violencia.
- Saber utilizar la relación de los conceptos en situaciones cotidianas.

### CONTENIDOS

- La espiral de violencia
- Diálogo
- Comunicación
- Empatía
- Resolución pacífica de conflictos basada en el diálogo y en el consenso
- Reflexión crítica sobre intereses individuales y de grupo.

### DESARROLLO

- La espiral de violencia
- Diálogo
- Comunicación
- Empatía
- Resolución pacífica de conflictos basada en el diálogo y en el consenso
- Reflexión crítica sobre intereses individuales y de grupo.

En equipos se les pide que analicen el texto. Se hace una puesta en común. Hay que consensuar lo que se va diciendo. Que definan el conflicto, cuáles son los condicionantes que provocan la situación, cuáles son las estrategias que se ponen en marcha para resolver el conflicto, cómo escala el conflicto, cuáles son las partes implicadas, cómo lo ha visto cada parte. Debe de quedar una idea clara de qué es lo que ha pasado en el texto. ¿Qué les parece importante defender? ¿Con qué medios?

Por último se trabajan paralelismos actuales en torno a la escalada de violencia, tanto a nivel grupal (conflictos cotidianos que haya, o haya habido en el grupo) o a nivel social, internacional, la carrera armamentista, etc.

### materiales

Una hoja y un bolígrafo para cada participante, papelógrafo, el texto de Tolstoi.

### BSERVACIONES

Es interesante utilizar esta actividad una vez iniciados los participantes en los planteamientos de la Noviolencia. También consideramos oportuno que se utilice como actividad representativa en torno a algún conflicto “insalvable” en el grupo. O aprovechar conflictos bélicos, la carrera armamentista, etc.

Es conveniente que el dirigente se informe sobre conflictos, la escalada bélica y espiral de violencia que están suponiendo los últimos conflictos bélicos.

Es muy importante que el dirigente no sea dogmático. Si no se llegan a acuerdos, no se llegan.

## EVALUACIÓN

Ver cómo se aplican a los conflictos cotidianos los diferentes conceptos aprendidos. ¿Nos sirven para explicar lo que pasa en la sección? ¿En el grupo? ¿En casa? ¿En la escuela? ¿En los conflictos internacionales, bélicos, etc.?

Insistimos, es importante no ser dogmático y que el esquema sea desarrollado según el grado de conocimiento e implicación grupal.

## FUENTE

Asociación educativa PETRA (A. Delgado, Y. Pesquero, J. Gómez)

Contenido:

“Noviolencia: ¿tentación o reto?” Gonzalo Arias. Madris, 1985.

“Significado de la Noviolencia”. J. M. Muller. Madrid, C.A.N., 1983.

(adaptación extraída de “Fichas de actividades para ramas/secciones educativas” – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

## ANEXO

### Cuento de León Tolstoi

En la Ribera del Río Oka vivían felices numerosos campesinos: la tierra no era fértil, pero labrada con esmero producía lo necesario para vivir con tranquilidad y poder guardar algo de reserva.

Iván, uno de los labradores, estuvo una vez en la feria de Tula y compró una hermosísima pareja de perros sabuesos para que cuidaran de su casa. Los perros al poco tiempo se hicieron conocidos por todos los campesinos de Oka por sus continuas correrías, en las que ocasionaban destrozos en los sembrados; las ovejas y los terrenos no solían quedar bien parados. (1)

Nikolai, vecino de Iván, en la primera feria de Tula compró otra pareja de perros para que defendieran su casa, sus campos y sus tierras. (2)

Pero a la vez que cada campesino para estar mejor defendido aumentaba el número de perros, éstos se hacían más exigentes. Ya no se contentaban con los huesos y las demás sobras, sino que había

que reservarles los mejores trozos de las matanzas y hubo que construirles recintos cubiertos y dedicar más tiempo a sus cuidados.

Al principio los nuevos guardianes riñeron con los antiguos, pero al pronto se hicieron amigos y los cuatro hicieron juntos las correrías.

Los otros vecinos, cuando vieron aumentar el peligro, se promocionaron también con más perros y así, al cabo de pocos años, cada labrador era dueño de una jauría de 10 o 15 perros. (3)

Entre tanto la miseria se había asentado en la aldea: los niños cubiertos de harapos padecían de frío y hambre, y los hombres, por más que trabajaban de la mañana a la noche, no conseguían arrancar del suelo el sustento necesario para su familia. (4)

## LA ESPIRAL DE LA VIOLENCIA

Ojo por ojo y el mundo acabará ciego, esta es la frase con la que M. Gandhi pretendía resumir la idea de la espiral de violencia. Y es que, si ante un conflicto, nuestra reacción consiste en eliminar el conflicto, eliminando al adversario o reprimiéndolo, el conflicto como tal no quedará resuelto y esas soluciones se verán abocadas a generar nuevos conflictos cada vez con mayor dificultad de ser solucionados.

Para Helder Cámara, la primera violencia, - la madre de todas las violencias - , es **la violencia de las situaciones de injusticia**, es la violencia económica que mantiene a millones de personas en situaciones indignas, de hambruna. Es una violencia ideológica y política que legitima situaciones de opresión, privando a las personas de las libertades y derechos fundamentales. Esta violencia anula, mutila. Esta es una violencia que hay que denunciar y combatir.

Esto nos podría hacer pensar en la necesidad de la utilización de la fuerza para resolver, aún en última instancia, el problema en cuestión. Estaríamos entrando en lo que J.M. Muller llama **la violencia de las acciones de liberación**. Podemos caer en la tentación de justificar esta violencia porque ella misma es la que nos libera de otra violencia proveniente de la injusticia. De todas formas, no se trata de moralizar sobre el comportamiento. No se trata, entendemos, de determinar quién es más o menos violento (opresores u oprimidos) sino de articular las estrategias que permitan un nivel superior de justicia. Eso sería hablar de Noviolencia, porque liberar o liberarse es luchar para que todos nos liberemos de nuestra propia violencia. Por eso la tarea

de la Noviolencia es una tarea estratégica que aúna fines con medios y que se centra en un proceso educativo en el más amplio sentido de la palabra.

Por otro lado, nos surgen las **violencias provenientes de acciones de represión** ligadas a situaciones opresivas, es decir, de injusticia. Normalmente surgen como respuesta a agresiones (violentas o no violentas) o a hipotéticas agresiones. De esta manera, violencias de opresión, liberación y represión se entremezclan en una **espiral de violencia** que corre el riesgo de no tener fin. Por ello, para romper con esa espiral lógica de violencias hay que salir y construir una lógica nueva, fuera de la violencia. Nuestra propuesta se centra en la **teoría de los conflictos**, la complejidad y la **Noviolencia**.

## AYUDA: ¿CARIDAD O SOLIDARIDAD?

EDUCACIÓN  
PARA LA PAZ

ROVERS

2  
HORAS

### DESCRIPCIÓN

Esta actividad está concebida para explorar el tema de la ayuda exterior y de las percepciones alternativas de las motivaciones para otorgar una ayuda, así como de las estrategias para efectuarla. Resulta útil para desenmascarar supuestos y opiniones de muchos ciudadanos de poder adquisitivo sobre lo que “es” y lo que “debería ser” la ayuda. Esta actividad gira en torno a dos grupos que representan a entidades de ayuda no oficial y tratan de convencer a su audiencia de que apoyen sus propios enfoques, muy diferentes entre sí, sobre el hecho de otorgar una ayuda.

### OBJETIVOS

- Apreciar que los programas de ayuda contienen muchos supuestos, valores, motivaciones y prácticas que difieren según distintos paradigmas sobre la pobreza, el hambre y la falta de desarrollo.
- Explorar el impacto de las estrategias de “caridad” o de “solidaridad” en las vidas de los oprimidos y evaluar esas estrategias en términos de los principios de justicia y desarrollo.
- Apreciar el significado de la concientización, tanto en los ciudadanos de poder adquisitivo, la clase media y los marginados por la pobreza.
- Lograr un conocimiento más amplio de los diferentes tipos de ayuda exterior y evaluar las posibilidades que ofrece a un desarrollo de orientación popular.

### CONTENIDOS

- Caridad
- Solidaridad
- Cooperación
- Participación
- Pobreza y sus causas
- Desigualdad

- Análisis crítico
- Desmontar estereotipos
- Actitud solidaria
- Actitud cooperativa
- Actitud crítica
- Caridad
- Solidaridad
- Cooperación
- Participación
- Pobreza y sus causas
- Desigualdad
- Análisis crítico
- Desmontar estereotipos
- Actitud solidaria
- Actitud cooperativa
- Actitud crítica

### DESARROLLO

Se divide aleatoriamente a los participantes en tres grupos aproximadamente iguales: grupo A, que representa al grupo de ayuda de la Organización No Gubernamental “Alimentos para los que padecen hambre”; el grupo B, que representa al grupo de ayuda “Asistencia a la Cooperación” y el grupo C, la Audiencia, que representa al público al que cada uno de los dos anteriores tratará de convencer para que secunde sus proyectos.

Los dos grupos de ayuda contemplan en lugares separados las diapositivas o fotografías que presentarán, tras lo cual debatirán sus respectivos roles.

#### ● El rol del grupo A señala lo siguiente:

En su ONG, denominada “Alimentos para los que padecen hambre”, destacan los anuncios en los que aparecen niños en fase de inanición para suscitar la caridad del público por los que sufren hambre. Ustedes creen que los pobres están en un ciclo de desvalimiento y que los opulentos deberían sentirse empujados a entregar algún dinero con objeto de que puedan escapar de semejante ciclo.

Requieren la emergencia de la ayuda, así como individualizan la pobreza, por ejemplo, apadrinando niños. Ven a la gente opulenta como benéficos suministradores de bienes modernos. En sus proyectos de ayuda, los expertos y las élites locales gestionan y dirigen a los pobres. Por encima de todo, es preciso mantener la “política” al margen de las actividades de ayuda.

- **El rol del grupo B señala lo siguiente:**

La publicidad de su ONG, denominada “Ayuda y cooperación”, identifica las desigualdades y la explotación como raíces de la pobreza, y considera a toda la sociedad capacitada para unir a su gente y pugnar por un desarrollo basado en ellos mismos, digno y participativo. Sus proyectos de ayuda reflejan esta orientación y sus voluntarios operan en el mismo nivel de los pobres, quienes ejercen una responsabilidad cooperadora en la planificación, la gestión y la aplicación de los planes. Rechazan como inapropiados los esquemas de apadrinamiento de niños. Consideran la importancia de suscitar una conciencia política en las luchas de los pobres por la justicia y la equidad.

- **El rol del grupo C, la audiencia, señala lo siguiente:**

Dos ONGs de distinto carácter van a presentarles sus proyectos y requerir su apoyo, el cual decidirán de forma individual al final de la exposición. Deberán de discutir en forma de tormenta de ideas o mediante otra técnica de debate las diversas preguntas que harán a los grupos de ayuda durante su presentación.

Concluidos los debates de los grupos y su familiarización con los respectivos roles, los tres se reúnen en la sesión de presentación. El grupo A expone brevemente su argumento, basándose en diapositivas o fotografías, y solicita fondos de la audiencia. Los miembros del grupo C formulan entonces las preguntas que antes decidieron hacer al grupo A. El ejercicio se repite con la presentación del grupo B, que luego deberá contestar las preguntas del grupo C. Tras acabar las presentaciones e interrogatorios se pide a cada uno de los miembros del grupo C que escojan la causa que preferirían apoyar. Pueden hacerlo inicialmente mediante el voto secreto. A continuación realizamos la evaluación.

## **MATERIALES**

Un proyector de diapositivas o retroproyector de transparencias, diapositivas y artículos reseñados. En su defecto, fotografías y recortes de revistas. Cartulinas, tijeras, rotuladores, hojas con la descripción de roles para cada grupo. Recomendamos utilizar tres salas o la posibilidad de separar una en tres espacios.

## **OBSERVACIONES**

Para el desarrollo de esta actividad, recomendamos que el dirigente reflexione, a partir de la lectura de diversos documentos que traten de la educación para el desarrollo, la socialización crítica y el tratamiento de las imágenes en nuestra cultura audiovisual y que oriente su discurso en este sentido. Algunos textos, fáciles de conseguir en cualquier biblioteca, o en internet, son:

- “Código de conducta de la ONGs”, que aparece como anexo de esta actividad. Recomendamos también leer el artículo sobre Educación para el Desarrollo y socialización crítica: [www.congde.org](http://www.congde.org)
- Justicia y desarrollo, capítulo referente a los diversos modelos de desarrollo y del que ha sido extraída esta dinámica y que aparece en D. Hicks (comp.), Educación para la paz, Morata, 1993.
- Carmen Moreno Lorite, ¿Racismo en las imágenes?, Sodepaz.
- Manuela Mesa, Educar para el desarrollo, Educación para el desarrollo y la paz, Editorial Popular.

## **PREPARACIÓN**

Disponga dos series de unas diez diapositivas cada una. La serie A contiene diapositivas de niños hambrientos o en estado de inanición que imploran alimentos y ayuda, así como otras que muestran condiciones desesperadas de pobreza en el Tercer Mundo; imágenes publicitarias que reflejen síntomas similares y que apelen a la caridad del público para que haga donaciones (por ejemplo, el apadrinamiento

de un niño); imágenes de expertos o voluntarios de la ayuda externa al que entregan alimentos o dirijan en las aldeas proyectos de apadrinamiento. Preferentemente, deben ser imágenes en blanco y negro con niños de caras tristes mirando directamente a la cámara-público.

Las diapositivas de la serie B contienen imágenes de personas o escenas del Tercer Mundo que no evocan “situaciones desesperadas”; son fotografías o dibujos que se refieren a la violencia estructural y que apelan al apoyo del público para determinados proyectos (no el apadrinamiento de niños); e imágenes de acciones en donde no destaquen voluntarios externos y en las que los lugareños trabajen en cooperación. Se pueden utilizar imágenes donde se expliquen las causas del mal desarrollo y la opresión, donde quienes aparecen tienen nombres propios y muestran una actitud optimista y dinámica.

## EVALUACIÓN

De ser posible, recurrir a invitados que, como representantes de diversas entidades oficiales y particulares, expongan sus enfoques y actitudes. Tras posteriores debates, el grupo tiene que ser capaz de distinguir entre las orientaciones de la “caridad” y la “solidaridad”, subyacentes a los paradigmas principales del desarrollo. Algunas preguntas que puede hacer quien coordine son:

- ¿Cómo se sentirían si fuesen los niños de los anuncios del grupo A y se vieran invitados a escribir cartas de agradecimiento a sus padrinos?
- ¿Cuál es la validez relativa de las causas de la pobreza descrita?
- ¿Es digno y justo que quienes reciben ayuda se limiten a someterse pasivamente a las orientaciones y el control de los expertos?
- ¿Qué beneficios puede aportar una mayor participación de los oprimidos?
- ¿Es verdaderamente “neutralidad” mantenerse al margen de la política?
- ¿Cuál es la importancia de la concientización?

- ¿Cómo se relaciona la concesión de una ayuda con las cuestiones de las desigualdades globales y de la violencia estructural?
- ¿Qué origen tienen los proyectos en su sección? ¿Caridad o solidaridad?

Deben profundizarse en el análisis crítico del mal desarrollo, explicación y descubrimiento de sus causas, mediante cuestiones como el colonialismo, el gasto armamentístico, el modelo de vida consumista, la cuestión de los Derechos Humanos, etc.

Analizaremos los mecanismos empleados por una y otra ONGs para movernos a darles nuestro apoyo, es decir, el tratamiento de las imágenes, tipo de información vertida en sus mensajes, qué fines se persiguen y qué tipos de medios se utilizan, qué tipo de aportación realiza el donante, etc.

## FUENTE

*La caña y los peces.* Boletín de educación para el desarrollo. Consejo de la Juventud de Extremadura, n° 1 (adaptación extraída de “Fichas de actividades para ramas/secciones educativas” – Educación para la paz y el desarrollo - ASDE – Scout de España).

## ANEXO

### CÓDIGO DE CONDUCTA

#### Imágenes y mensajes a propósito del tercer mundo

El presente Código ha sido redactado por las Organizaciones No Gubernamentales europeas, actores o contrapartes en el proceso hacia un desarrollo global. Su objetivo no es otro sino el de promover una discusión en torno a dicho código y animar a las mencionadas organizaciones a examinar su propio material. El código adjunto debería servir de desafío así como de guía para el trabajo cotidiano de las ONGs. Ha sido aprobado por la Asamblea General del Comité de Enlace de las Organizaciones No Gubernamentales europeas ante la CE en 1989.

## Introducción

### Objetivos de la Educación al Desarrollo

La Educación al Desarrollo da lugar a interpretaciones muy diversas y a menudo ambiguas, en vista del número de campos tratados. Las fronteras alrededor de este concepto están determinadas a la vez por nuestra percepción del desarrollo, nuestro análisis de los cambios sociales, y nuestras convicciones ideológicas y filosóficas.

No se trata aquí de dar una definición única que trazaría los contornos exactos del término, pero importa, sin embargo, tener en mente los objetivos fundamentales de la Educación al Desarrollo que no se deben jamás perder de vista en el momento de la producción de mensajes e imágenes destinados al público:

- Promover la **toma de conciencia** de la problemática del desarrollo: comprensión de las causas y de las soluciones, de la interdependencia y de la reciprocidad para un mejor conocimiento mutuo.
- Aumentar la voluntad de **participación** de todos en el debate para sostener una política de verdadera cooperación política, económica y cultural.
- Intensificar la **solidaridad** entre los pueblos con todos los socios posibles, por medio de un mejor conocimiento recíproco.
- Reforzar el compromiso de las ONGs, de los Estados y de la CE para **cambios estructurales** a favor de los más desheredados.

Para alcanzar estos objetivos, la Educación al Desarrollo debe ser un asunto integrado en las tareas estatutarias de toda institución de desarrollo; sus objetivos y su realización estando fijados en los estatutos.

### Objetivos generales del Código de Conducta

Debería inspirar a los diferentes actores y socios deseosos de hacer progresar la cooperación e incitarlos a un examen de su producción

con respecto al Tercer Mundo, suprimiendo las imágenes reductoras, miserabilistas o idílicas.

**Invita sobre todo a los ONGs comprometidas en las colectas de fondos** a adaptar mejor sus llamadas hacia el público.

Es un instrumento de referencia que ayuda a las ONGs a reforzar la **solidaridad del movimiento asociativo**, su coherencia y su fuerza.

### Las ONGs y las colectas de fondos

Un buen número de mensajes e imágenes es difundido por las ONGs. Ahora bien, la publicidad de las colectas de fondos está estrechamente ligada al concepto personal que tiene cada institución y determina el tipo de imágenes proyectadas hacia el público.

Cada ONG debe decidir cuál es el mejor sistema a adoptar, asegurándose de que el método empleado y el contenido de los mensajes utilizados por ella misma, sus socios o sus patrocinadores, no proyectan una impresión de dependencia y de asistencia.

Las ONGs deben evitar los mensajes siguientes:

- Las imágenes que generalizan y esconden la diversidad de situaciones.
- Las imágenes idílicas (que rechazan reconocer la realidad tal y como es verdaderamente).
- Las imágenes acusadoras (prejuicios).
- Las imágenes que subrayan la superioridad del Norte.
- Las imágenes miserabilistas o patéticas.

## CÓDIGO DE CONDUCTA

Nosotros, ONG de desarrollo establecidas en los Estados miembros de la Comunidad Europea y representando una variedad de asociaciones humanitarias sin fines de lucro, comprometidas en actividades dirigidas a sostener un proceso de desarrollo en el Sur y a remediar el mal desarrollo en el Norte, adoptamos este Código de conducta que quiere ser una guía en nuestro trabajo cotidiano, un instrumento dirigido a mejorar las proyecciones que los países del Norte hacen habitualmente a propósito de los más pobres del mundo.

Este Código llama a las ONGs Europeas a:

- Un **examen de conciencia** sobre su trabajo y una puesta en cuestión de nuevo de sus métodos, dejando atrás los antiguos conceptos de “choque emocional” y de la ayuda puntual, y a desarrollar una **pedagogía** apropiada hacia el público.
- Unirse entre ellas con otras fuerzas sociales, velar por una mejor circulación de la información.
- Hacer evolucionar el **contenido de los mensajes** de llamadas de urgencia con el fin de evitar que reduzcan a la nada el trabajo de Educación al Desarrollo que exige esfuerzos a largo plazo.
- Asegurar una **formación adecuada** de los miembros de su persona, responsables de la producción del material de información, y buscar especialistas que puedan aconsejarles.
- **Pero sobre todo, dar una voz al Tercer Mundo en la elaboración de los mensajes y de las imágenes.**

Dentro del marco de la cooperación internacional al desarrollo que se funda en los principios de solidaridad y de compartimiento de recursos, la participación de los socios del Sur en las acciones de sensibilización de la opinión pública es pues una condición necesaria para una difusión correcta de las mensajes e imágenes.

Las ONGs deben trabajar para:

- Garantizar al Tercer Mundo el **derecho al acceso** a los grandes medios de comunicación del Norte.
- Garantizar la **circulación de los productos culturales del Tercer Mundo** en nuestros países, fuera de los filtros del mercado.
- Alentar la **capacidad local y autónoma de producción cultural**.
- **Perfeccionar la corriente de personas** que se opera en los dos sentidos; pedir más a menudo y más explícitamente a los nacionales de los países del Tercer Mundo invitados a cooperar con nosotros que nos hagan partícipes de sus conocimientos y experiencias.

## Recomendación

A la luz de los criterios enunciados arriba, las ONG europeas se comprometen a revisar su material de Educación al Desarrollo, así como el contenido de los mensajes difundidos que, de forma general, deben valer por hacer comprender mejor:

- las **realidades y complejidades** de los países del Tercer Mundo en su contexto histórico;
- los obstáculos particulares con los cuales choca el desarrollo;
- la **diversidad** de las situaciones que caracteriza estos países;
- los **esfuerzos** propios desplegados;
- los **progresos** realizados.

## Reglas prácticas

- 1) Evitar las **imágenes catastróficas** o **idílicas** que incitan más a la caridad limitada a las fronteras de la buena conciencia que a la reflexión.
- 2) Toda persona debe ser presentada como un **ser humano**, y las informaciones, suficientes, que permitan acercar su medio ambiente social, cultural y económico, deben ser presentadas a fin de preservar su **identidad cultural** y su **dignidad**. La cultura debe ser presentada como una palanca al desarrollo de los pueblos del Tercer Mundo.
- 3) Los **testimonios de las personas interesadas** deben ser utilizados de preferencia a las interpretaciones de un tercero.
- 4) La capacidad de la gente para **hacerse cargo de uno mismo** debe ponerse en relieve.
- 5) El mensaje debe ser concebido de manera que **evite toda globalización** y generalización en la mente del público.
- 6) Los **obstáculos** internos y externos al desarrollo deben aparecer claramente.

- 7) La **dimensión de la interdependencia** y la noción de **co-responsabilidad en el mal desarrollo** deben subrayarse.
- 8) Las **causas de la miseria** (políticas, estructurales, naturales) deben ser expuestas en el mensaje que debe llevar al público a descubrir la historia y situación real del Tercer Mundo, así como las realidades profundas de las estructuras de estos países antes de la colonización. Conscientes del pasado, hay que partir de la realidad de hoy y ver lo que puede hacerse para suprimir las condiciones de extrema pobreza y opresión. Hay que subrayar los problemas de poder y de intereses y denunciar los medios de opresión, así como las injusticias.
- 9) El mensaje debe velar por evitar toda clase de **discriminación** (racial, sexual, cultural, religiosa, socio-económica,...)
- 10) La descripción de nuestros socios del Tercer Mundo como dependientes, pobres, sin poder, se aplica tanto más a las **mujeres** que son presentadas más a menudo como víctimas dependientes o, peor aún, son completamente olvidadas en el cuadro. La mejora de las imágenes utilizadas en el material educativo sobre el Tercer Mundo, en general, pasa también por el cambio de las imágenes proyectadas sobre las mujeres del Tercer Mundo.
- 11) Los **socios del Sur** deben ser consultados para la elaboración de todo mensaje.
- 12) Cuando una ONG, en el marco de una colecta de fondos, llama a otros socios (instituciones, organizaciones o empresas privadas), debe velar por que las recomendaciones del presente Código sean respetadas en su totalidad). Sería oportuno hacer una mención del Código en el (los) contrato(s) de **patrocinio** concluido(s) entre la ONG y su/s socio(s).

## Conclusión

La información diaria habla del Tercer Mundo de una forma demasiado a menudo parcial, donde los pueblos hambrientos parecen víctimas inmutables de su suerte. Conviene dejar atrás este fatalismo, aportando una **información más próxima a la realidad** y más **completa**, que permita una **toma de conciencia** del valor intrínseco de todas las civilizaciones, de los **límites** de nuestro propio sistema y de la necesidad de un desarrollo más **universal**, respetuoso de la justicia, de la paz y del medio ambiente. Esto determina la tarea de las ONG que deben ofrecer al público una información verídica, objetiva, respetando no sólo el valor humano de las personas representadas, sino también la inteligencia del público mismo.

Este código es adoptado por la Asamblea General de ONG europeas de desarrollo reunidas en Bruselas en Abril de 1989, como línea de conducta para las ONG. El grupo de trabajo de Educación al Desarrollo del Comité de Enlace está encargado de elaborar un programa de ejecución y seguimiento para una utilización más general.