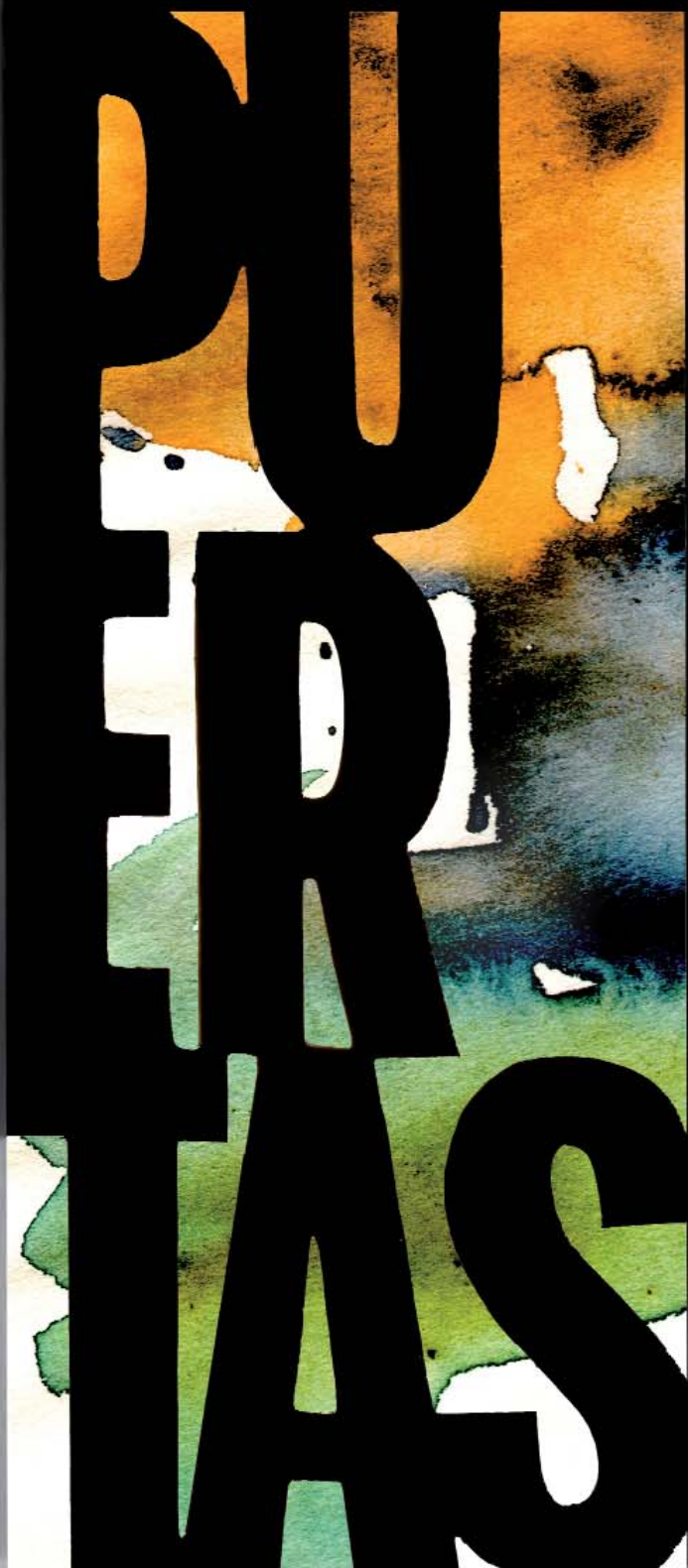


EXPOSICIÓN PUERTAS



La vida
que
llevamos;
el mundo
que
queremos

Abre tu percepción, **adéntrate**
en las causas de la pobreza
y **profundiza** en los mundos
posibles que puedes construir.

guía informativa / guía didáctica

Esta exposición está ORGANIZADA por la Plataforma 2015 y más y PRODUCIDA por CIPÓ

CIPÓ es una empresa de comunicación creativa dedicada a la concienciación social y medioambiental, especializada en producción de exposiciones y documentales.

www.cipocompany.com

Diseño general y dirección de arte: Matteo Mariotti

Producción: Daniel Garibotti

Contenidos y textos (P2015+ y CIPÓ): Pablo Martínez, Marta Caravantes y Corina Mora

Textos de carteles: Marta Caravantes

Logística: Alejandra Correa

Diseños Técnicos: Danilo Novelli

Carpintería Artística: Pascal Denis

Asistente de Dirección de Arte: Curro Chacón

Gráfica, vídeos y sonidos: La Nube Studio

Video Mundo Posible: Acrylick

Herrería: Pablo Gómez

Tematizaciones: José Crespo / Daniel Izar

Instalaciones electrónicas: José Luis Garrido

Grafitis: Javier Bergasa

Metacrilatos: Nagoplast

Impresiones: Kromatec

Carteles calle y tarjetones: Brismar

Montaje:

Curro Chacón, Gonzalo Serrat, Thiago Garibotti, Wanderlei García, Yuyo Sánchez y Urko Aguirre.

Guía Didáctica sobre la exposición:

Elaboración textos y contenidos: Pablo Martínez, Marta Caravantes, Corina Mora y José Ruiz.

Diseño y Maquetación: Pedro Martínez

Impresión: Gráficas Aries

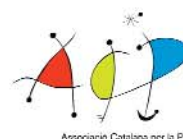
plataforma 2015 Y MÁS

La Plataforma 2015 y más somos 15 ONG que trabajamos en cooperación al desarrollo, unidas para movilizar a la ciudadanía y exigir que se cumplan los Objetivos de Desarrollo del Milenio y que se adopten políticas coherentes en la lucha contra la desigualdad y la pobreza.

Defendemos una globalización alternativa y esperanzadora, capaz de devolver la dignidad humana a cientos de millones de personas hoy excluidas.

Porque el camino para erradicar la pobreza del mundo y alcanzar el desarrollo humano sostenible pasa inevitablemente por un profundo cambio en las relaciones entre el Norte y el Sur.

www.2015ymas.org



ÍNDICE



6 GUÍA INFORMATIVA

7 querido/a profesor/a

8 la exposición en una página

9 1. el mundo feliz

11 2. el mundo real

15 3. los falsos remedios

17 4. el mundo posible

20 mensajes principales

21 datos de contacto

22 GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES

24 actividad 1: ¿cuánto necesitamos para ser felices?

25 actividad 2: ¿hay algo ahí fuera?

26 actividad 3: ¿qué mundo nos muestra la televisión?

27 actividad 4: ¿de verdad quieres ser millonario/a?

30 actividad 5: ¿es justo el comercio internacional?

32 actividad 6: el restaurante del mundo

34 actividad 7: el labrador

38 actividad 8: el reparto del mundo

42 actividad 9: el extraterrestre

44 actividad 10: cuentos infantiles para construir los mundos posibles

GUÍA INFORMATIVA — — — — —



querido/a profesor/a

Aquí le presentamos un documento informativo sobre la exposición **“PUERTAS. La Vida que llevamos. El Mundo que queremos”**.

Se trata de un novedoso proyecto de concienciación, una **exposición inolvidable para sus alumnos/as** donde pueden conocer las causas de la pobreza y descubrir cómo se han realizado los grandes cambios sociales en nuestra historia.

Mandela llegó a ser presidente de su país, se prohibieron las minas antipersonales, se logró erradicar la viruela, hoy un afroamericano es presidente de los EEUU...

Las utopías de hoy son las realidades de mañana, siempre y cuando la ciudadanía se concience y movilice. Y todos formamos parte de ese engranaje que mueve el mundo.

Ese el **mensaje fundamental de la exposición**: juntos podemos acabar con la pobreza y encaminarnos hacia un mundo más justo, incluyente y sostenible.

Se puede **visitar con nuestro guía** -monitor especialista en el tema- y realizar actividades didácticas que diviertan y ayuden a comprender mejor su contenido.

¡Les esperamos!

500 m² de exposición con interactivos, proyecciones, sonidos, olores...

Una muestra **artística, valiente, crítica**, para contribuir al cambio necesario en nuestra forma de vida, desde lo colectivo y hasta lo individual.

Por primera vez se han unido profesionales del arte y la comunicación, las ONG y las instituciones públicas para realizar un proyecto de estas características.

Durante tres años recorrerá **salas de primer orden** de numerosas ciudades para concienciar sobre "la vida que llevamos" y "el mundo que queremos".

Es un recorrido por **CUATRO MUNDOS**: Mundo 'Feliz', Mundo Real, Falsos Remedios y Mundo Posible.

Donde CONTAMOS cosas acerca de: el homo aisladum, el coste del "desarrollo", la (in)seguridad mundial, el comercio que nos come, el monopolio de los alimentos, las prioridades que nunca llegan, el dumpillage, la 'petrodependencia', las riquezas que producen la ruina, la ayuda (per)vertida, la lucha contra el T-error, las utopías del pasado, los mundos que podemos construir. **Y MUCHO más.**

Para el TRATAMIENTO DE LOS TEMAS utilizamos PUERTAS, metáforas de la trascendencia, la apertura, la 'virtualidad' de las fronteras físicas o culturales. Son elementos-soportes donde se colocan pantallas, imágenes fijas, objetos, carteles, ilustraciones, piezas... Cada puerta es una situación imprevisible.

EL PROYECTO NACE porque: El 20% de la población mundial vive "enredada" en una espiral de consumo insostenible, mientras 30.000 personas mueren de hambre cada día / Es necesario abrir los ojos hacia el MUNDO REAL / Falta voluntad política para erradicar la pobreza.

Lo ORGANIZA la Plataforma 2015 y más: formada por quince ONG que trabajan en cooperación al desarrollo, unidas para movilizar a la ciudadanía y exigir coherencia de políticas en la lucha contra la desigualdad y la pobreza. www.2015ymas.org

Lo PRODUCE la empresa CIPÓ: dedicada a actividades de concienciación socio-ambiental y especializada en producción de exposiciones y documentales. www.cipocompany.com

Con el APOYO de: Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), Fundación Internacional y para Iberoamérica de Administración y Políticas Públicas (FIAPP), Fondo Andaluz de Municipios para la Solidaridad Internacional (FAMSI), Fundación Castellano Manchega de Cooperación, Diputación de Málaga, Gobierno de Cantabria, Diputación de Barcelona, Diputación Provincial de Jaén, Ayuntamiento de Rivas Vaciamadrid, Ayuntamiento de Alcorcón, Ayuntamiento de Córdoba, Ayuntamiento de Jaén, Ayuntamiento de Sevilla y Ayuntamiento de Getafe.

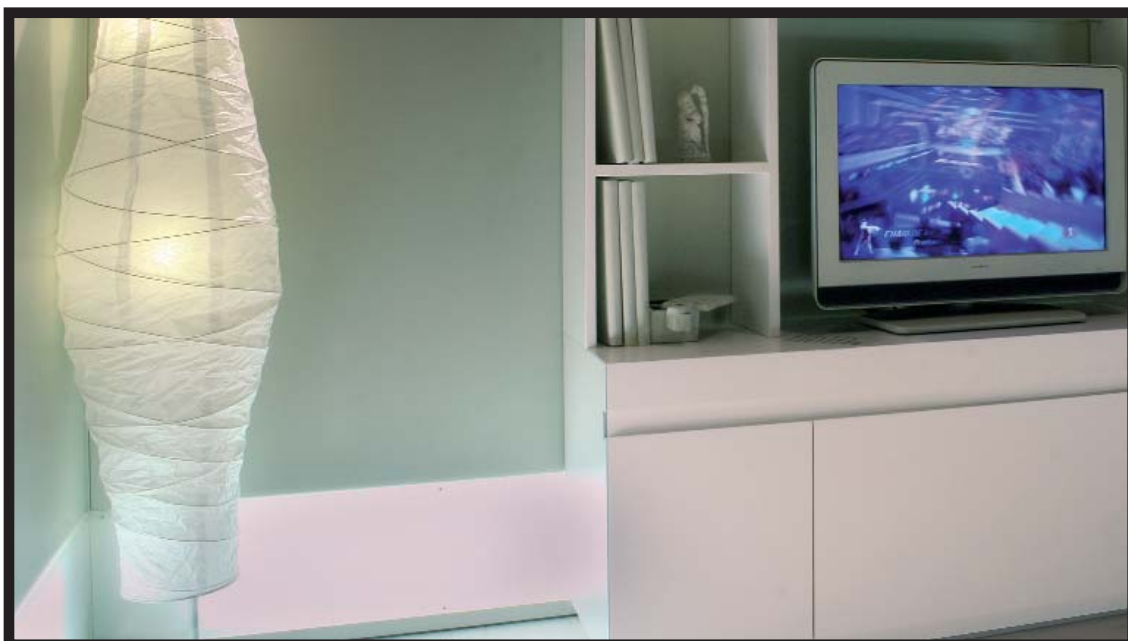
1. el mundo feliz

el mundo donde creemos que vivimos

El recorrido de la exposición empieza en el salón de nuestra casa.

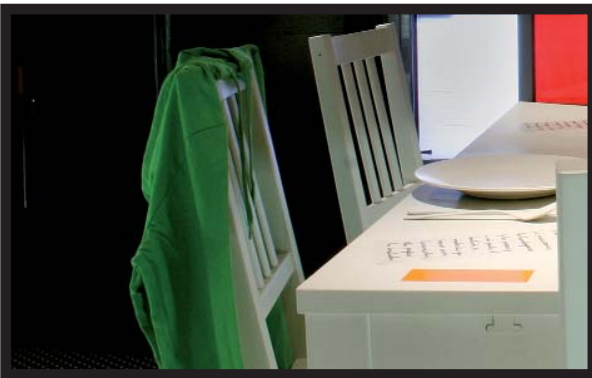


Aunque sólo uno de cada seis habitantes del Planeta vivamos aquí, **tenemos la sensación de que 'lo normal' es nuestra forma de vida**, y que **'los demás' viven muy lejos, en 'otro Planeta'**. O, quizás,... sólo dentro de la televisión, donde el drama del hambre se disipa tras un anuncio de perfumes.



El mobiliario y los objetos tienen una coloración blanquecina que los uniformiza de manera casi espectral. En este universo monocromático, **SÓLO ALGUNOS OBJETOS TIENEN COLOR** - un filete de carne, una chaqueta de algodón, un teléfono móvil y un juguete de plástico- de los que salen **RASTROS** que atraviesan las paredes del Mundo 'Feliz' y nos conducen hacia el Mundo Real.

Allí conoceremos el largo viaje que realizan estos productos hasta llegar a nuestras manos, dejando a su paso un rastro de daños y beneficios.



2. el mundo real el mundo en que vivimos

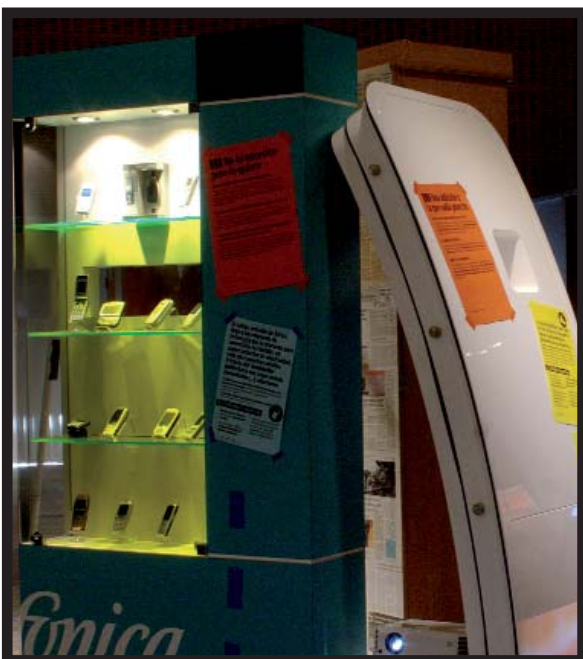
En este mundo **TODO ESTÁ INTERRELACIONADO.**

No hay mundos aislados. Es un espacio que muestra la diversidad y complejidad del Planeta donde vivimos.

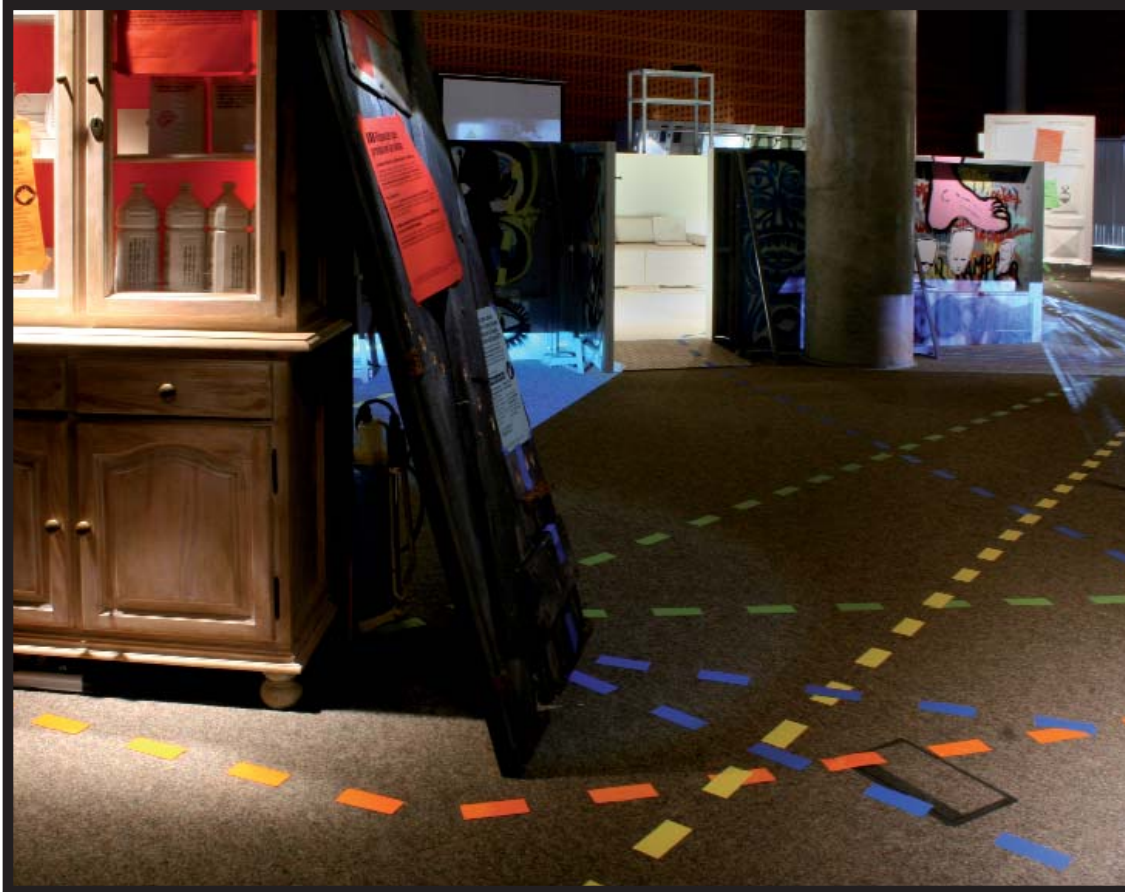


Cada uno de los rastros pasa por cuatro **“ESCULTURAS TEMÁTICAS”** que nos explican cuáles son: **“Las materias primas y los recursos naturales”** utilizados; en qué condiciones se realizan **“La producción y el trabajo”**; cómo y dónde se toman **“Las decisiones políticas y financieras”**; y cuál es el papel que tienen **“Las grandes transnacionales”**.

Siguiendo los rastros **PODREMOS COMPRENDER** cómo se vinculan nuestros bienes de consumo con los daños y ganancias que dejan a su paso.



Existe además otro **TEJIDO CONECTIVO**, menos palpable: **sonidos, olores y proyecciones** que se cruza en el itinerario del público visitante, "emanaciones" que parten de las dimensiones temáticas e invaden los diferentes espacios.



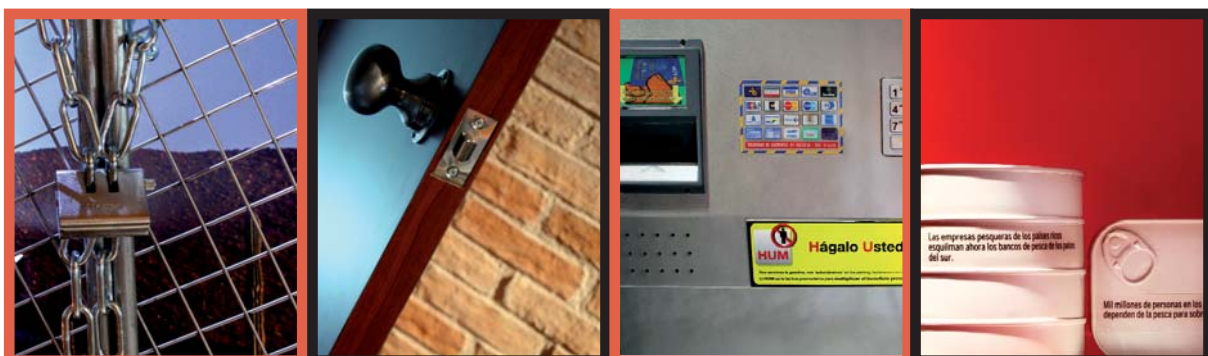
Para **ILUSTRAR LOS TEMAS** se utilizan puertas de avión, cajas fuertes, puertas de supermercados, minas africanas, vallas fronterizas, despensas, puertas chinas, probadores de ropa... **Todos los elementos del Mundo REAL son reales y cotidianos.**

El Mundo Real cuenta con **DIEZ PUERTAS**, cada una de ellas dedicada a explicar los principales problemas del **DESARROLLO** y la **POBREZA**:

1. Un escaparate con productos de adelgazamiento en un mundo donde más de 900 millones de personas pasan hambre y 1.600 millones tienen sobrepeso (**Consumo irracional frente al hambre**).
2. Una nevera está llena de alimentos que "no se comen". Los agrocombustibles ya se 'han tragado' 100 millones de toneladas de cereales. (**Alimentos y agrocombustibles**).



3. Dos mirillas muestran un Sur distorsionado: o paraíso, o infierno. **(El Sur a través de los medios de comunicación y la publicidad).**
4. Un avión "forrado" del que saltan cascos azules... Sólo con el 1% de lo invertido en 'defensa' sería posible acabar con la pobreza. **(Conflictos, seguridad y desastres).**
5. Sobre varias puertas se proyectan dos formas de vida, aparentemente diferentes. Somos maravillosamente múltiples y diversos en maneras de ver el mundo y entender la vida. **(La diversidad cultural del mundo).**
6. Puertas de una escuela y un quirófano, nos recuerdan que educación y salud siguen estando las últimas de la fila. **(Salud y educación).**
7. Las puertas de un baño (hombres / mujeres) nos mostrarán sin 'género' de dudas, quién lo tiene más difícil. **(La situación de la mujer).**
8. Un cubo de basura nos habla de la insostenibilidad de este modelo de desarrollo. **(Medio ambiente y Residuos).**
9. Tras una puerta llena de cerrojos vive el homo aisladum. **(Inmigración).**
10. El tren de consumo energético no deja de crecer. Al grito de "más madera" llevamos la caldera del Planeta a su punto de ebullición. **(Energía).**



3. los falsos remedios las aparentes soluciones a la pobreza

“La verdad no hace tanto bien en el mundo como el daño que hacen sus apariencias”

François de la Rochefoucauld



En este espacio, formado esencialmente de **PUERTAS FICTICIAS**, mostramos los ilusorios remedios que suelen aplicarse en la lucha contra la pobreza. **Bienintencionadas o no, son acciones sin capacidad de influir en las causas de la desigualdad:**

- En realidad, no pretenden cambiar las cosas sino que todo siga igual; mantener los privilegios de unos pocos evitándonos la “mala conciencia”.
- Nos invitan a creer que ya hacemos todo lo que se puede, pero que la pobreza es difícil de resolver.
- Nos proporcionan discursos ‘solidarios’, con buenas palabras y caras bonitas llenas de ‘compasión’...

“Un pájaro no canta porque tenga una respuesta. Canta porque tiene una canción”

Proverbio chino



Llevamos en nuestro interior una “canción” que nos inspira a creer que es posible otra forma de vida más respetuosa, humana, pacífica. En este Mundo Posible no contamos recetas mágicas, ni mostramos puertas que conducen a únicos caminos.

Se trata de ‘mirar por la ventana’ y echar un vistazo a algunas cosas que podemos hacer juntos. Son bocetos de mundos posibles, dibujos del futuro que ya están en marcha.

En este espacio motivamos al público visitante a sentirse parte de un **PROCESO DE CAMBIO SOCIAL** que busca un cambio de políticas y de actitudes individuales. Igual que nuestro presente es producto de nuestras acciones del pasado, el mundo posible será el fruto de nuestras acciones del hoy y el ahora.

“Si piensas que eres demasiado pequeño para causar impacto, intenta dormir con un mosquito en la habitación”.

Anita Roddick

Para entrar en este Mundo Posible **hay que traspasar las dos cortinas de la resignación que dicen: “Lo que yo haga no cuenta” y “Esto no tiene remedio”**. Las diez PUERTAS del Mundo Posible son **DIEZ PUERTAS-VENTANAS** por donde vemos el mundo que ya se está construyendo y del que todos formamos parte. Ese mundo está representado por fotos que nos muestran realidades alternativas que ya se están llevando a cabo.



Los **TEMAS** de esas diez **PUERTAS** son:

- **Soberanía alimentaria y energética:** el derecho de los pueblos y los países a definir qué alimentos quieren y de qué forma, de acuerdo a sus necesidades.
- **Ciudadanía global y movimientos sociales.** La ciudadanía se mueve. Miles de organizaciones y movimientos sociales construyen con sus propuestas un futuro habitable.
- **Economía sostenible.** Es necesario transformar nuestra creencia de que somos propietarios de la naturaleza y que el progreso es la acumulación ilimitada de bienes.
- **Consumo responsable.** Consumir no es un acto inocente. Debe ser un acto de responsabilidad. El coste de un producto no es sólo su precio, sino el 'rastros' de pérdidas y beneficios que deja a su paso.
- **Políticas públicas de acceso a la Educación y a la Salud.** Las generaciones que nos precedieron nos han cedido un legado. Defenderlo y mejorarlo es un deber ético que tenemos con las generaciones venideras.
- **Otros medios de comunicación.** La información es tan importante como el agua y el aire. No puede estar

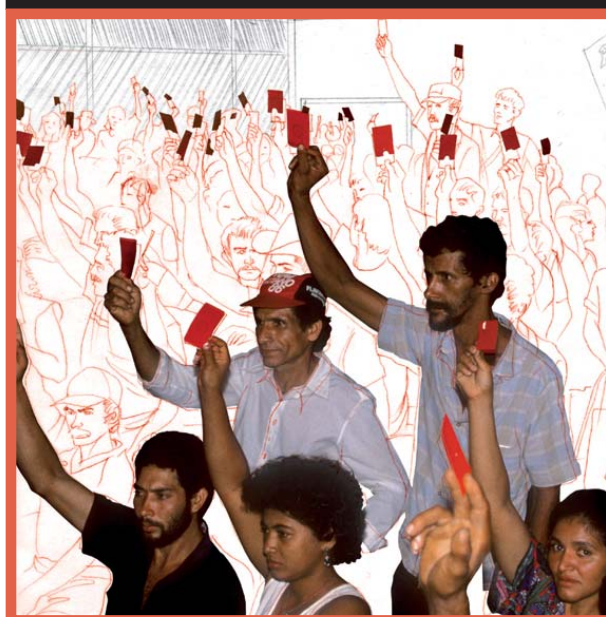
**“Antes de
iniciar la
labor de
cambiar
el mundo,
da tres
vueltas por
tu propia
casa”.**

Proverbio indio

'contaminada' ni ser 'malgastada'. Es un bien público cuyo protagonista es la ciudadanía en toda su diversidad.

- **Otras formas de gobernabilidad: políticas públicas (de y para) todos/as.** Los que 'mandan' deben ser elegidos democráticamente. Multinacionales o instituciones internacionales no pueden decidir por nosotros y elegir la clase de mundo en que queremos vivir.
- **Conservación de la multiculturalidad.** Cada cultura aporta formas de vida, propuestas, ideas que rebaten el pensamiento único y conocimientos esenciales para lograr construir otros 'mundos posibles'.
- **Empoderamiento de la mujer.** Hasta hace muy poco era impensable que una mujer fuera presidenta de un país. La lucha por la igualdad demuestra cuánto se puede avanzar. Pero aún queda mucho por hacer.
- **Políticas públicas de cooperación internacional para ESTE desarrollo.** La cooperación para el desarrollo es una prioridad. Con voluntad política puede erradicarse el hambre en el mundo.

El colofón de la exposición es la PROYECCIÓN DE UN VÍDEO que nos cuenta cómo se han realizado los grandes cambios sociales en nuestra historia...



Algunos de los **MENSAJES PRINCIPALES** que se llevarán los/as alumnos/as al terminar la exposición son:

- Con voluntad política puede erradicarse el hambre en el mundo.
- Si tú te rindes, los que abusan creerán que siempre podrán hacerlo.
- Nuestro carro de la compra es un 'carro de combate'
- La conciencia debe traducirse en hechos y propuestas.
- Las políticas públicas son esenciales para el bienestar humano, mucho más que el mercado.
- Aporta tu creatividad a la vida. Dale alimento al mundo con tu potencial.
- Participa para que lo que hoy vemos como 'utopía' se transforme en realidad.
- Súmate al engranaje que mueve el mundo.

“Me interesa el futuro porque es el sitio donde voy a pasar el resto de mi vida”.

Woody Allen

Consulta el itinerario de la exposición por las diferentes ciudades

www.exposicionpuertas.org

Reservas de visitas guiadas para colegios, asociaciones o grupos
(Gratuitas con monitor especializado)

reservas@exposicionpuertas.org

ORGANIZA

Plataforma 2015 y Más. Tel: 914029286 coordinacion@2015ymas.org

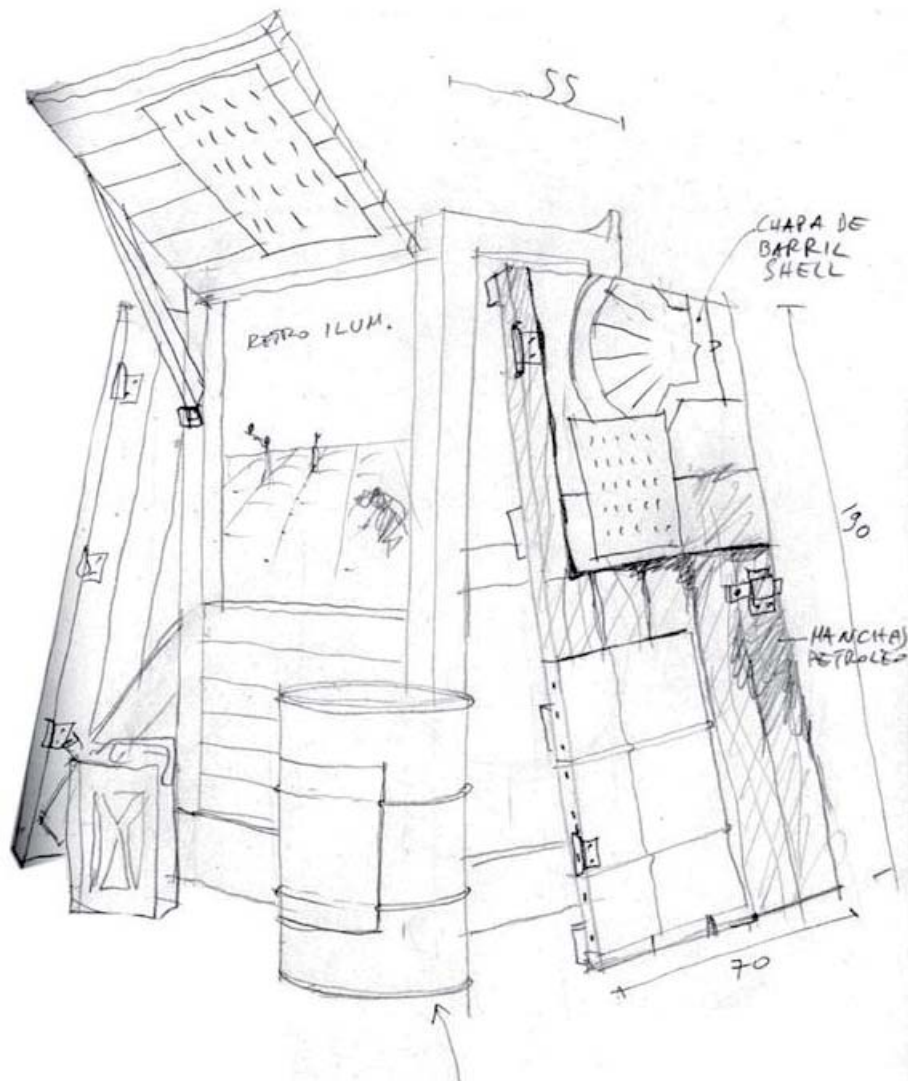
www.2015ymas.org

PRODUCE

CIPÓ Comunicación Creativa. Tel: 915424340 info@cipocompany.com

www.cipocompany.com

GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES



Una vez realizado el recorrido de esta exposición, después de atravesar sus "Puertas", le presentamos una serie de actividades que ayuden a reflexionar a sus alumnos/as sobre la vida que llevamos y el mundo que queremos.

Les proponemos un acercamiento lúdico y didáctico a temas tan complejos como el comercio internacional, la soberanía alimentaria o la distribución desigual de los bienes en el mundo. Esta exposición es una herramienta de sensibilización que busca contribuir a la reflexión sobre nuestros hábitos de consumo y ayudar con estas actividades también a los más jóvenes, a entender cuáles son los valores y actitudes que pueden cambiar el rumbo de nuestra sociedad para que sea más justa e incluyente para todas las personas del planeta.

Cuentos, juegos y dinámicas para comprender mejor dónde vivimos.



¿cuánto necesitamos para ser felices?

Objetivo: Ayudar a reflexionar críticamente sobre las necesidades creadas de consumo cotidiano.

Metodología: Discusión dirigida.

Desarrollo: A partir de los cuatro elementos del mundo feliz de los que parten los rastros (juguete, carne, ropa, y móvil), analizar la cantidad de ellos que se consumen habitualmente en nuestro entorno. Reflexionar sobre las diferentes motivaciones para el consumo y su relación con las necesidades humanas. Promover la inquietud por el modelo consumo irracional y motivar la búsqueda de alternativas.



Materiales: Algunas preguntas para dirigir la discusión:

- Cada alumno/a escribe en un papel cuántos juguetes de plástico tiene en su cuarto, o cada cuánto cambia de móvil, o cuánta carne come semanalmente, o cuánta ropa tiene en su armario. (Se pueden seleccionar otros objetos de consumo que sean característicos de los hábitos del grupo: nuevas tecnologías, ropa deportiva de marca, etc...).
- ¿Qué satisfacciones proporciona la acumulación de objetos?
- ¿Nos preguntamos de dónde salen los objetos?
- ¿Quién los fabrica, con qué materiales, dónde y cómo?
- ¿Qué porcentaje de los objetos que tenemos los consideramos obsoletos?
- ¿Qué nos sucede en nuestro entorno social si no disponemos de "lo último"?
- ¿Cuáles de las últimas compras pueden justificarse como estrictamente necesarias?
- ¿Podríamos organizar algún banco colectivo de objetos, para disfrutarlos por turnos?

¿hay algo ahí afuera?

Objetivo: Ayudar a comprender la excepcionalidad de nuestro modelo de consumo. Sólo 1 de cada 6 personas en el mundo “viven” como nosotros.

Metodología: Trabajo individual, discusión dirigida.

Desarrollo: Se les propone investigar sobre los diferentes niveles de consumo según las distintas regiones del mundo o según sus niveles de ingreso. Cada quien elige un país del mundo y dedica un tiempo a conocer datos para posteriormente tratar de reconstruir cómo vive un habitante de ese país durante un día. Qué y cuánto come, cómo se viste, de qué objetos dispone, si dispone o no de tecnologías de la comunicación. Puede hacerse también limitando a una cifra el nivel de ingresos disponibles y teniendo que hacer frente durante un mes a todos los gastos. Existen personas en nuestros entornos que viven excluidas de la rueda del consumo.



Materiales: Se pueden proporcionar artículos e informes en los que se muestre la desigualdad existente. Se sugiere también la utilización del mapa interactivo de Social Watch, disponible en:

http://www.socialwatch.org/en/indicadoresDesarrollo/flash_content/index.html?lan=en&ind=T3

En el mapa pueden seleccionarse diferentes indicadores de desarrollo (p. ej.: usuarios de internet, ingresos del 20% más pobre o rico de cada población,...) y eso para cada país.

¿qué mundo nos muestra la televisión?

Objetivo: Reflexionar críticamente sobre los mensajes y los sentidos que nos transmiten los medios de comunicación. Explorar qué tipo de mundo nos invitan a construir.

Metodología: Discusión dirigida.

Desarrollo:

Visualizar el vídeo que aparece en la TV del "Mundo Feliz" (11 min.)

www.exposicionpuertas.org

Mediante preguntas dirigidas hacer caer en la cuenta de que prevalece una visión maniquea sobre el mundo: en ella la publicidad y el fomento del consumo rigen como único camino a la felicidad y lo "exterior" o "diferente" a nuestro mundo feliz se presenta como una sucesión de desgracias sin explicación ni remedio posible, representada en los cortes de noticieros.

Noticias y publicidad unidas nos proporcionan una realidad, en la que se combina el poder del consumo con la irreversibilidad de las desgracias.

Materiales:

Posibles preguntas para dirigir la discusión:

- ¿Cómo os habéis sentido al ver el vídeo?
- ¿Tentados por la publicidad? ¿Desanimados por las desgracias?
- ¿Qué os sugiere la solidaridad en forma de compra de yogures, o vestidos de lentejuelas?
- ¿Os parece una buena muestra de lo que "sale" en vuestras televisiones?
- ¿Qué mensaje nos transmite la TV? ¿Cuáles son los valores predominantes que nos transmite?
- Además de dar o conseguir dinero para "los pobres", ¿hay algún otro mensaje que ayude a cambiar las cosas?

¿de verdad quieres ser millonario/a?

Objetivo: Con esta dinámica se pretende generar en los niños/as participantes cierta conciencia crítica sobre sus hábitos, su consumo, sus deseos. A través de un juego conocido por todos comprobarán que todo tiene un precio, aunque a veces sean otros los que lo pagan. Se demostrará que sus actos tienen repercusión sobre otros niños como ellos, más numerosos, pero sin capacidad de decisión. Al final, serán los propios participantes los que decidan cambiar de un juego competitivo hacia uno cooperativo, porque si alguien pierde, perdemos todos.

Metodología: Dinámica en grupo, juego cooperativo.

Desarrollo: Sólo son necesarias cinco tarjetas metidas en sus respectivos sobres. Se van seleccionando estas tarjetas llenas de premios (ficticios).

Juegan dos grupos:

- los **privilegiados**: seleccionados entre los que afirmen querer ser millonarios. No son más de cinco personas y sin embargo, son los que toman las decisiones (qué sobre deciden abrir). Ellos se llevan los premios, pero su estrategia tendrá un precio.
- los **silenciados**: grupo numeroso pero sin capacidad de decisión. Se tendrán que ir sentando a medida que recae sobre ellos el peso de los premios que se llevan los privilegiados.

El juego se divide en dos fases:

Primera fase: juego competitivo

Los privilegiados deben elegir tres tarjetas de cinco. Se les dice que deben evitar sacar la tarjeta de bancarrota, si no quieren perder todo (en realidad, ningún sobre contiene esa tarjeta). Van abriendo tarjetas y ganando premios, sin embargo, en el reverso de la tarjeta, por cada premio para los privilegiados hay un "castigo" para los silenciados.

Ante esta situación, el moderador explicará el porqué de ese reverso y cuál es su reflejo en el mundo real, promoverá las protestas de los silenciados y a su vez, que los privilegiados sigan jugando, si "de verdad quieren ser millonarios".

La primera fase termina cuando los privilegiados hayan seleccionado las tres tarjetas. Ellos estarán llenos de premios, mientras la mayor parte de los silenciados habrá tenido que sentarse y abandonar el juego, porque han tenido que dejar sus tierras, dejar que sus alimentos se conviertan en biocombustibles o sufrir enfermedades evitables.

Segunda fase: reflexión y propuesta de visión cooperativa

Junto con todos los participantes se analizará qué ha pasado: de dónde ha salido la riqueza de unos pocos, qué consecuencias tienen los hábitos de unos sobre las realidades de otros... Se incidirá en el papel que cada uno de nosotros tiene sobre la realidad mundial y se fomentará la presentación de propuestas.

Para terminar, se propondrá la devolución de las tarjetas, en definitiva la devolución de unos hábitos consumistas e irresponsables, lo que supondría que los niños que tuvieron que dejar de jugar, podrían volver a unirse al juego.

Materiales: Se proponen los siguientes textos para las cinco tarjetas:

• Tarjeta 1:

Anverso: *"Habéis ganado un móvil que podéis cambiar cada año por uno nuevo, un ordenador nuevo cada dos años, dos iPods, una Xbox para cada uno y diez MP4 de último diseño..."*

Reverso: *"... sin embargo, para que tengáis tal cantidad de productos electrónicos, son necesarias grandes cantidades de coltan, por lo que diez integrantes del grupo de los silenciados tendrán que abandonar el juego y ponerse a trabajar y extraer en la mina"*

• Tarjeta 2:

Anverso: *"¿Queréis que vuestros coches funcionen con combustibles sacados de alimentos como la soja, la palma o el maíz y así "dejar de depender del petróleo"? ¡¡Ya es vuestro!!"*

Reverso: *"... sin embargo, para producir estos agrocombustibles tenéis que destinar muchas tierras para su cultivo, muchos litros de agua y que los alimentos en vez de ir destinados a personas vayan directos al depósito de vuestros coches. Por todo esto, tres compañeros del grupo de los silenciados verán cómo no llegan alimentos para ellos, y tendrán que abandonar el juego"*

• **Tarjeta 3:**

Anverso: *“¿Os gustan los coches? Acabáis de ganar un vale para rellenar vuestro coche de gasolina tantas veces como queráis...”*

Reverso: *“... sin embargo, vuestros coches emitirán tantos gases contaminantes que el aire se ensuciará y un compañero del grupo de los silenciados caerá enfermo y tendrá que abandonar el juego. Además, el desierto avanzará y otro compañero tendrá que abandonar su tierra, buscando una tierra fértil en la que poder quedarse”*

• **Tarjeta 4:**

Anverso: *“¿Queréis comprar toda la ropa que queráis para el resto de vuestra vida a precios baratísimos? ¡¡Concedido!!”*

Reverso: *“... sin embargo, para que vosotros podáis comprar barato es necesario que cinco de vuestros compañeros del grupo de los silenciados abandonen el juego y se pongan a trabajar largas horas, sin fines de semana y con sueldos bajos.”*

• **Tarjeta 5:**

Anverso: *“¿Te gustaría poder dejar todas las luces, la tele y el portátil encendido todo el día? ¡¡Nosotros te pagamos la factura la luz!!”*

Reverso: *“... sin embargo, el precio de tener todo encendido no sólo se paga con la factura. El planeta no es infinito y para que todo el mundo pudiera vivir como vosotros necesitaríamos dos planetas para el 2030. El desperdicio de energía tiene consecuencias ambientales y sociales, que deberán pagar tres compañeros del grupo de silenciados dejando de jugar”*

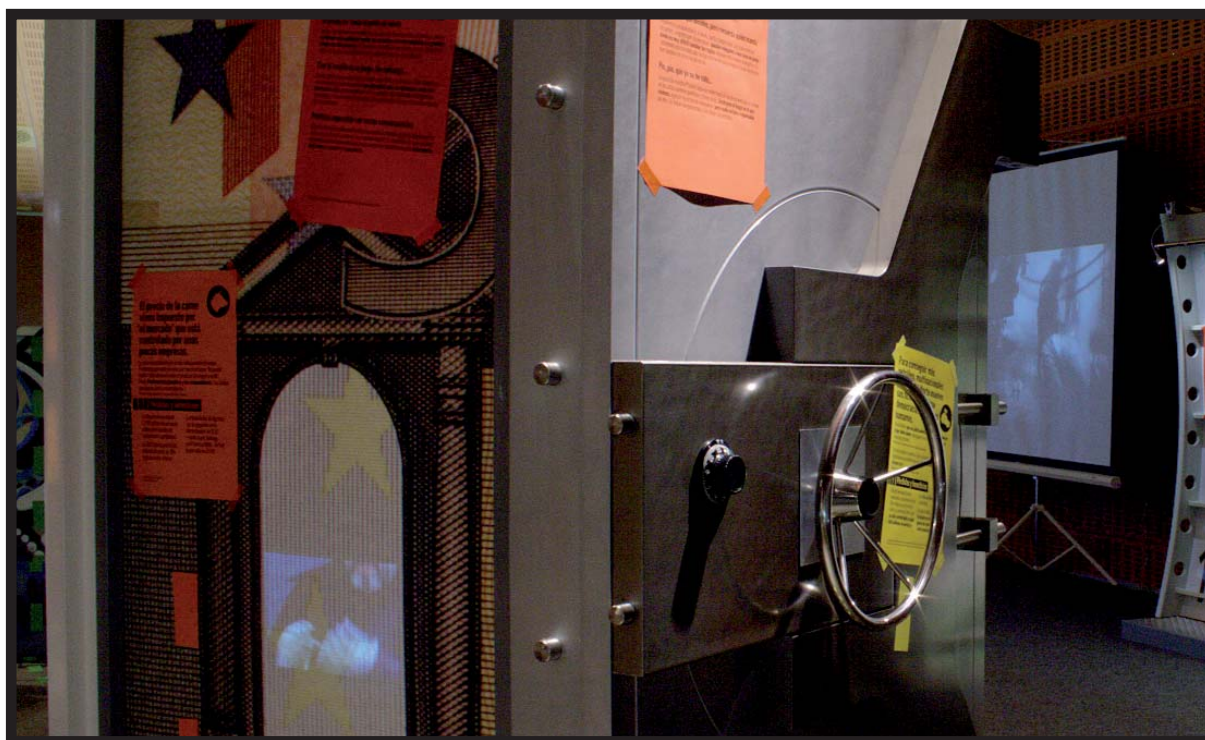
¿es justo el comercio internacional?

Objetivo: Facilitar el conocimiento y la toma de conciencia de los mecanismos de explotación habituales en las relaciones Norte-Sur, y nuestro papel en dichos conflictos.

Metodología: Dinámica de grupo.

Desarrollo: Se forman cuatro grupos con el mismo número de miembros para participar en el juego y otro de dos personas que servirán de observadores. Al principio el dinamizador no dará detalles sobre el juego, sólo advertirá que en la vida hay cosas difíciles de entender si no se viven en carne propia introduciendo un componente de intriga. Cada uno de los cuatro grupos representará a un país aunque inicialmente no se les comunique.

La consigna general es que cada grupo debe fabricar cubos de cartulina de 8 centímetros de lado con todas sus aristas bien pegadas con papel celo. No se aceptarán cubos defectuosos o mal hechos.



Puesto que cada grupo recibirá distintas cantidades de material podrán negociar entre ellos, pero sólo a través de un representante previamente designado por cada grupo. Estas negociaciones se celebrarán en un lugar apartado de los grupos previamente designado al efecto.

A los observadores se les dará instrucciones para que tomen nota de qué dicen, qué hacen y cómo parece que se sienten los jugadores.

Se "jugará" durante 25-35 minutos. El animador recibe los cubos y los acepta o rechaza según estén realizados. En la pizarra se anotan los cubos aceptados de cada grupo.

Posteriormente se realiza la evaluación, analizando cómo se han sentido los/las perdedores/as y preguntándoles por la causa de su fracaso, lo mismo con los equipos ganadores. Los observadores intervienen explicando cuáles han sido sus observaciones. Finalmente se establece la similitud de los grupos con los países y los materiales con las capacidades instaladas de cada uno de ellos, estableciendo el paralelismo con el sistema de comercio internacional vigente.

Materiales: A cada grupo se le entrega un lote de materiales según la tabla siguiente:

MATERIAL	"materias primas" (cartulina)	"conocimientos" (reglas y lápices)	"tecnología" (tijeras)	"mano de obra cualificada" (papel celo)
Equipo 1	2	3	1	Mucho
Equipo 2	1	3	3	Mucho
Equipo 3	7	-	-	Poco
Equipo 4	8	-	-	Poco

el restaurante del mundo

Objetivo: Vivenciar a escala el injusto orden internacional a través del tema de la alimentación.

Metodología: Dinámica de grupo, comida o merienda en grupo.

Desarrollo: Se forman cuatro grupos identificando cada una de sus mesas con cuatro colores distintos. Se preparan tantas tarjetas de colores como jugadores vayan a participar, cuidando que de dos de los colores haya el doble de tarjetas que de los otros dos colores.



Se preparan las cuatro mesas, cada una de un color:

- **Mesa de color poco numeroso 1:** representa una de las habituales en nuestro entorno, con dos platos, cubiertos, vasos, servilletas, y algún detalle (flores, adorno, ...), aperitivos, pan y refrescos. Mantel y tantas sillas como comensales.
- **Mesa de color poco numeroso 2:** dos platos de plástico, vasos y cubiertos de plástico, servilletas, pan y refresco sin ningún otro detalle o adorno. Mantel y tantas sillas como comensales.
- **Mesa de color muy numeroso 1:** se disponen unos pocos platos y cubiertos de plástico sin colocar. Habrá más sillas que comensales (en África sobra espacio), muchos vasos y jarras de agua.

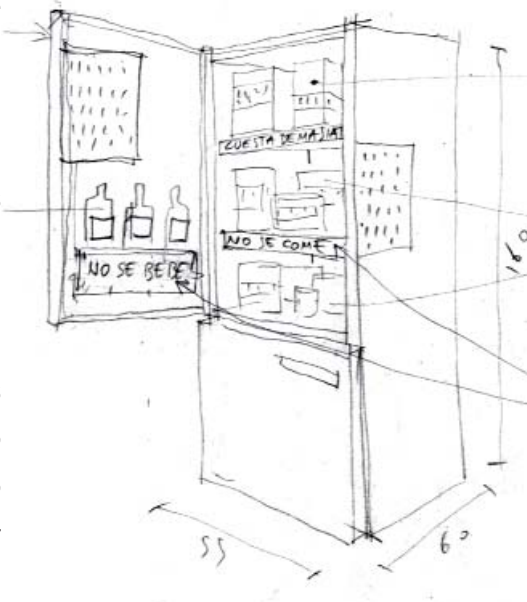
- **Mesa de color muy numeroso 2:** Menos sillas que comensales (referencia a la alta densidad de población asiática), unos pocos platos, vasos y cubiertos de plástico, y un poco de agua sin enfriar en el centro.

A los jugadores/as se les explica que al entrar en el comedor recibirán una tarjeta, y deberán situarse en la mesa del color que corresponda con el de la tarjeta.

Una vez situados se empiezan a repartir los alimentos de forma desigual: si se trata por ejemplo de un aperitivo, en las primeras mesas se pueden repartir pinchos de tortilla, queso y embutidos; mientras que en las otras se pueden repartir bolsas de pipas y maíz tostado. Para añadir diferencias, en forma de postres pueden repartirse bandejas de helados, caramelos o dulces (después de pasearlos por toda la sala) en las dos primeras mesas.

Puede también añadirse un cubo en el centro de la sala, y que los jugadores de las dos primeras mesas tiren los sobrantes de comida a la vista de todos.

Es conveniente nombrar un observador en cada grupo que permita introducir análisis en la posterior evaluación. Si el juego ha sido agitado (lo que es conveniente, cuidando que no se vaya de las manos), puede ser aconsejable hacer alguna relajación previa a la evaluación.



Preguntas para facilitar y canalizar la evaluación:

- ¿Cómo os habéis sentido? ¿Os recuerda a algo? ¿Tiene algún parecido con la realidad?

-¿Podéis imaginar cómo se siente la gente que tiene esta experiencia cotidianamente?

- ¿Por qué creemos que ocurren estos hechos?

- ¿Cuál es nuestro papel en todo esto? ¿Se nos ocurren soluciones?

el labrador

Objetivo: Se pretende ayudar a conocer los problemas de los agricultores de los países empobrecidos, analizando los conflictos que provocan las desigualdades en la adquisición de bienes.

Metodología: Juego de simulación y cooperación.

Materiales: Los materiales necesarios son HOJAS DE TRABAJO, TARJETAS DE DESASTRE Y DE AYUDA, TABLAS DE MALA ALIMENTACIÓN Y DE PRODUCTOS.

HOJA DE TRABAJO:

Año			1	2	3	4	5	6
	Parcelas	Cosecha						
Remolacha								
Cassava								
Maíz								
Trigo								
Patatas								
Guisantes								
Total posible producción								
Pérdida por MALA ALIMENTACIÓN del año anterior								
Pérdida por DESASTRE								
Añadir sobrante año anterior								
PRODUCCIÓN REAL								
Pérdida por MALA ALIMENTACIÓN para el próximo año (si hay)								

TARJETAS DE DESASTRE:

1. Quitar 60 unidades a quienes han cultivado 4 parcelas de Cassava en los últimos dos años.
2. Quitar 40 unidades por problemas de almacenamiento.
3. Buen abonado. Añadir 30 unidades.
4. El maíz sólo produce la mitad.
5. Sequía. Quitar 80 unidades.
6. Sequía. Quitar 40 unidades.
7. Cassava sólo produce la mitad.
8. Una plaga come la mitad del maíz, trigo y guisantes.
9. La guerra civil destruye 200 unidades.
10. La Cruz Roja ofrece un pozo a una villa que tendrá año húmedo cuatro veces seguidas. ¿Qué villa será?
11. Las remolachas producen la mitad.
12. La FAO ofrece un nuevo maíz que produce 120 unidades en año húmedo y 10 en año seco. ¿Quién lo quiere experimentar?
13. Los cerdos salvajes comen 10 unidades de maíz.

TARJETAS DE AYUDA

1. Cruz Roja te da 150 unidades.
2. Parece que nadie os ofrece ayuda.
3. Buena ayuda. 300 unidades.
4. Demasiados problemas. Lo siento.
5. Hacemos lo que podemos. Van 50 unidades.

TABLA DE MALA ALIMENTACIÓN

Si la PRODUCCIÓN este año es de...	El próximo año perderás debido a MALA ALIMENTACIÓN
401-450	25 unidades
351-400	40 unidades
301-350	55 unidades
251-300	65 unidades
0-250	70 unidades

TABLA DE PRODUCTOS:

		HÚMEDO	SECO
Raíz	Remolacha	70	50
	Cassava	40	60
Cereal	Maíz	60	30
	Trigo	30	50
Proteínas	Patatas	50	30
	Guisantes	40	40

Desarrollo: Se divide a los participantes en cuatro grupos con similar número de miembros (Pueden ser más de cuatro grupos). Cada uno de ellos será una villa africana y deberá cosechar suficiente producción para vivir y estar sanos. En cada grupo se designará un observador.

Se entrega a cada grupo una HOJA DE TRABAJO y una TABLA DE PRODUCTOS.

Cada villa decidirá qué productos cultivará en las diez parcelas que posee debiendo haber al menos cada año tres cultivos diferentes y al menos dos parcelas de proteínas.

El dado decidirá si el clima es húmedo o seco ese año en función de la siguiente regla:

- 1, 2 y 3 AÑO SECO
- 4 y 5 AÑO HÚMEDO
- 6 TIRAR DE NUEVO

Advertir que hay más posibilidades de año seco.

Cada villa escribe en la columna de PARCELAS de la HOJA DE TRABAJO aquello que ha decidido cultivar comprobando que la suma es 10. Cuando todos/as han plantado sus productos el animador lanza el dado para decidir el clima. Al anunciar el clima las villas rellenan la columna COSECHA de la HOJA DE TRABAJO una vez calculada la PRODUCCIÓN. En el primer año no se usa la PÉRDIDA POR MALA ALIMENTACIÓN.

Se elige una tarjeta de DESASTRE que afecta a todas las villas. Se pone en la HOJA DE TRABAJO y se resta el desastre de la POSIBLE PRODUCCIÓN para saber la PRODUCCIÓN REAL de este año, ya que éste al ser el primer año no hay PRODUCCIÓN SOBRANTE DEL AÑO ANTERIOR.

El resultado se puede poner en un panel de información común. MENOS DE 450 unidades significa MALA ALIMENTACIÓN, debilita a la población que no puede trabajar bien y por tanto perderán al año siguiente parte de su producción (ver tabla MALA ALIMENTACIÓN).

Los años siguientes se sigue la misma dinámica, pero descontando o sumando las pérdidas por mala alimentación o los sobrantes del año anterior según los haya.

Si una villa cosecha más de 500 unidades puede almacenar hasta 50 para el año siguiente. Pueden ofrecer puntos a otras villas al terminar el año, el grupo decide a qué villa se lo concede y si como regalo o préstamo a devolver.

Si una villa cosecha menos de 250 dos años seguidos, puede tomar una tarjeta de AYUDA, SI LOS OTROS GRUPOS SE LO PERMITEN. Si una villa cosecha menos de 200 unidades dos años seguidos la villa desaparece.

El animador decide cuántos años recogerán cosechas, normalmente son suficientes con 6 años, para vivenciar los problemas de las villas y los conflictos entre ellas. Cada año tiene una duración de unos diez minutos.

Propuestas de preguntas para orientar la evaluación:

- ¿Cómo nos hemos sentido?
- ¿Por qué unas villas han resultado mejor que otras?
- ¿Cómo habéis afrontado los problemas que surgían?
- ¿Cómo se llevaron las relaciones con otras villas?
- ¿Has aprendido algo sobre la agricultura en los países empobrecidos?
- ¿Qué formas de solidaridad y ayuda internacional puede haber?

el reparto del mundo

Objetivo: Profundizar sobre el desigual "reparto del pastel". El 20% de la población consume el 80% de la riqueza. Conocer cómo se distribuye la población mundial y cómo se reparten los beneficios monetarios derivados de la explotación de los recursos.

Metodología: Dinámica de grupo.

Materiales: Se necesitan tantas sillas como participantes. Tarjetas con los nombres de las siguientes zonas geográficas: Europa, África, Asia y Oceanía, América del Norte y América del Sur y Caribe. Las tablas adjuntas sobre distribución de la población y del consumo de riqueza.

Desarrollo: En el centro del aula se colocan tantas sillas como participantes en la dinámica. Se distribuyen las tarjetas con los nombres de las regiones geográficas en diferentes partes del aula.

- **Primera Parte: distribución de la población**

Se anuncia el número total de habitantes del planeta y el número de personas a los que representa cada participante (ver tablas adjuntas). Se pide que se distribuyan por continentes en función de su percepción sobre cuánta gente habita cada continente. Cuando consideren que ya se han colocado, se comprueba si han acertado. Si no lo han hecho deben seguir debatiendo y moviéndose hasta reajustarse a las poblaciones reales. Cuando ya se hayan ubicado correctamente, reflejando la distribución de la población mundial por continentes, se pasa a la siguiente fase.

- **Segunda Parte: distribución de la riqueza**

Se informa de que las sillas del centro del aula representan la riqueza expresada en dólares (aclarar que no es la riqueza en relación a recursos naturales sino los beneficios monetarios derivados de su explotación). Deben repartir las sillas en función del dinero que crean que corresponde a cada región. Cada región debe tratar de sentarse en las sillas que crea que corresponden a su región. De nuevo, cuando crean que ya han repartido las sillas, se comprueba si han acertado. Se incita el debate y se continúa con el juego hasta que las sillas y los participantes queden colocados en cada región del mundo.

Preguntas para el debate

- ¿Cuántas veces habéis tenido que recolocaros o recolocar las sillas? ¿Conocíais de verdad el mundo en el que vivimos?

- ¿Qué parte os ha costado más resolver?

- ¿Os ha sorprendido algún reparto en especial?

- A los representantes de las regiones empobrecidas, ¿les costaba sentarse en tan poca silla? Y los de las regiones del Norte, ¿necesitaban todas esas sillas para sentarse tan poca gente? ¿Cómo os habéis sentido?

- Una pregunta más, todas esas sillas que tienen los países del Norte, toda esa riqueza monetaria, ¿ha salido de sus territorios? ¿Tienen todos los recursos energéticos y materiales necesarios? ¿Los han cogido de otros sitios? ¿De qué regiones? ¿Cómo han quedado esas regiones?

Tablas sobre población y PIB

JUEGO DE LAS SILLAS

	Habitantes en millones	PIB en miles de millones \$	PIB anual por hab. en \$
África	771	1.773	2.300
Asia/Oceanía	3.597	16.269	4.523
América Latina /Caribe	523	3.667	7.011
América del Norte	319	10.636	33.342
Europa	870	12.577	14.456
Total	6.080	44.922	7.376

Fuentes: PNUD. Informe de Desarrollo Humano. 2003

Base de Datos de 2001

Fuente: ITECO (Bélgica)

Distribución de las sillas según el reparto de la riqueza mundial (PIB anual)

Número de Jugadores	Europa	África	Asia y Oceanía	América Latina Caribe	América del Norte	Cada silla representa
12	4	0	4	1	3	1881 miles de millones \$ USA
13	4	0	5	1	3	1736 miles de millones \$ USA
14	4	1	5	1	3	1612 miles de millones \$ USA
15	4	1	5	1	4	1505 miles de millones \$ USA
16	4	1	6	1	4	1411 miles de millones \$ USA
17	5	1	6	1	4	1328 miles de millones \$ USA
18	5	1	7	1	4	1254 miles de millones \$ USA
19	5	1	7	2	4	1188 miles de millones \$ USA
20	5	1	7	2	5	1129 miles de millones \$ USA
21	6	1	7	2	5	1075 miles de millones \$ USA
22	6	1	8	2	5	1026 miles de millones \$ USA
23	6	1	8	2	5	981 miles de millones \$ USA
24	7	1	9	2	6	941 miles de millones \$ USA
25	7	1	9	2	6	903 miles de millones \$ USA
26	7	1	9	2	6	868 miles de millones \$ USA
27	8	1	10	2	6	836 miles de millones \$ USA
28	8	1	10	2	7	806 miles de millones \$ USA
29	8	1	11	2	7	778 miles de millones \$ USA
30	8	1	11	3	7	752 miles de millones \$ USA
31	9	1	11	3	7	728 miles de millones \$ USA
32	9	1	12	3	8	705 miles de millones \$ USA
33	9	1	12	3	8	684 miles de millones \$ USA
34	10	1	12	3	8	664 miles de millones \$ USA
35	10	1	13	3	8	645 miles de millones \$ USA
36	10	1	13	3	9	627 miles de millones \$ USA
37	10	1	14	3	9	610 miles de millones \$ USA
38	11	1	14	3	9	594 miles de millones \$ USA
39	11	2	14	3	9	579 miles de millones \$ USA
40	11	2	15	3	9	564 miles de millones \$ USA
41	11	2	15	3	10	551 miles de millones \$ USA
42	12	2	15	3	10	537 miles de millones \$ USA
43	12	2	16	3	10	525 miles de millones \$ USA
44	12	2	16	4	10	513 miles de millones \$ USA
45	12	2	16	4	11	502 miles de millones \$ USA
46	12	2	17	4	11	491 miles de millones \$ USA
47	13	2	17	4	11	480 miles de millones \$ USA
48	14	2	17	4	11	470 miles de millones \$ USA
49	14	2	18	4	11	461 miles de millones \$ USA
50	14	2	18	4	12	451 miles de millones \$ USA

Distribución de los y las participantes según el reparto de la población mundial

Número de Jugadores	Europa	África	Asia	América Latina	América del Norte	1 jugador representa
12	2	1	7	1	1	457 millones de habitantes
13	2	1	8	1	1	422 millones de habitantes
14	2	2	8	1	1	392 millones de habitantes
15	2	2	9	1	1	366 millones de habitantes
16	2	2	9	2	1	343 millones de habitantes
17	3	2	10	2	1	325 millones de habitantes
18	3	2	10	2	1	305 millones de habitantes
19	3	2	11	2	1	289 millones de habitantes
20	3	3	11	2	1	274 millones de habitantes
21	3	3	12	2	1	261 millones de habitantes
22	3	3	13	2	1	249 millones de habitantes
23	3	3	14	2	1	239 millones de habitantes
24	4	3	14	2	1	229 millones de habitantes
25	4	3	15	2	1	219 millones de habitantes
26	4	3	15	2	2	211 millones de habitantes
27	4	3	16	2	2	203 millones de habitantes
28	4	4	16	2	2	196 millones de habitantes
29	4	4	17	2	2	189 millones de habitantes
30	4	4	18	2	2	183 millones de habitantes
31	4	4	18	3	2	177 millones de habitantes
32	5	4	18	3	2	171 millones de habitantes
33	5	4	19	3	2	166 millones de habitantes
34	5	4	20	3	2	161 millones de habitantes
35	5	4	21	3	2	157 millones de habitantes
36	5	5	21	3	2	152 millones de habitantes
37	5	5	22	3	2	148 millones de habitantes
38	5	5	23	3	2	144 millones de habitantes
39	6	5	23	3	2	141 millones de habitantes
40	6	5	24	3	2	137 millones de habitantes
41	6	5	24	4	2	134 millones de habitantes
42	6	5	25	4	2	131 millones de habitantes
43	6	5	26	4	2	128 millones de habitantes
44	6	6	26	4	2	125 millones de habitantes
45	6	6	27	4	2	122 millones de habitantes
46	7	6	27	4	2	119 millones de habitantes
47	7	6	28	4	2	117 millones de habitantes
48	7	6	28	4	3	114 millones de habitantes
49	7	6	29	4	3	112 millones de habitantes
50	7	6	30	4	3	110 millones de habitantes

el extraterrestre

Objetivo: Diferenciar entre sexo y género. Reflexionar críticamente sobre los roles de género en nuestra sociedad. Limitaciones que estos suponen para ambos sexos.

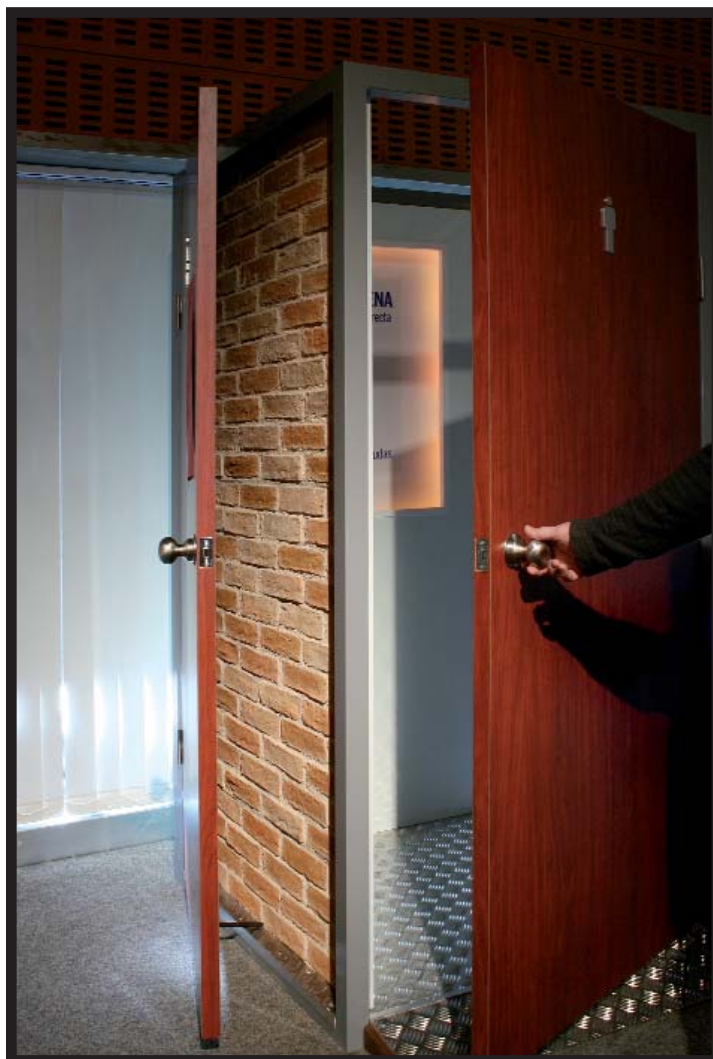
Metodología: Discusión dirigida.

Desarrollo: Se pide a los/as participantes que imaginen la siguiente situación. Un extraterrestre acaba de llegar al planeta y quiere conocernos mejor. Está interesado en saber cómo diferenciar a hombres y mujeres. Para responder, se disponen dos columnas en la pizarra y se van completando con las respuestas de los/as participantes. Por un lado los rasgos físicos (sexo) y actitudes (género) que caracterizan al hombre y por otro los de la mujer.

Las respuestas se pueden ir encauzando de la siguiente forma:

- ¿Qué diferencias físicas existen entre los dos?
- ¿Dónde y con quién suelen estar?
- ¿Cómo se comunican y relacionan con otras personas?
- ¿Cómo se distribuyen por los puestos de poder?
- ¿Y en ámbito militar, universitario, religioso o institucional?

Una vez se haya entrado en materia se puede hacer uso de revistas y periódicos para analizar la imagen que la publicidad da de hombres y mujeres. ¿Se repiten patrones?



Preguntas para el debate

Completadas las dos columnas, llega la hora de la reflexión.

- Señalar con un asterisco las características que no cambian de unos individuos del mismo sexo a otros, ni de unas culturas a otras, ni a lo largo de la historia. Esas, que son de origen biológico y no están influenciadas por la cultura son las que llamamos SEXO.

- Todas las demás, conforman lo que llamamos GÉNERO. Es posible que sean más frecuentes en un sexo o en otro, pero ¿puede cambiar a lo largo de la historia? ¿Puede ocurrir lo contrario en otra cultura?

- Este reparto de roles, ¿en qué nos afecta?

- ¿Nos hemos sentido limitadas/os por estos estereotipos o roles de género? ¿Afecta de igual manera a hombres y mujeres, o las consecuencias para las mujeres son de mayor gravedad?

Materiales: Es recomendable completar el debate con los anuncios que aparecen en revistas y periódicos.

cuentos infantiles para construir los mundos posibles

Objetivo: ¿Esto no tiene remedio? ¿Lo que yo haga no cuenta? Pueden convertirse en preguntas paralizantes si no contestamos convencidos: "claro que sí". A través de estas fábulas se puede reflexionar sobre las consecuencias de contestar de una u otra forma a esas preguntas.

Metodología: Lectura de los cuentos y posterior debate en torno a ellos. Especialmente destinado a estudiantes de Primaria.

Desarrollo:

1. - EL ELEFANTE ENCADENADO

Cuando yo era chico me encantaban los circos, y lo que más me gustaba de los circos eran los animales. También a mí como a otros, después me enteré, me llamaba la atención el elefante. Durante la función, la enorme bestia hacía despliegue de su tamaño, peso y fuerza descomunal... pero después de su actuación y hasta un rato antes de volver al escenario, el elefante quedaba sujeto solamente por una cadena que aprisionaba una de sus patas clavada a una pequeña estaca clavada en el suelo.

Sin embargo, la estaca era solo un minúsculo pedazo de madera apenas enterrado unos centímetros en la tierra. Y aunque la cadena era gruesa y poderosa me parecía obvio que ese animal capaz de arrancar un árbol de cuajo con su propia fuerza, podría, con facilidad, arrancar la estaca y huir.

El misterio es evidente: ¿Qué lo mantiene entonces? ¿Por qué no huye?

Cuando tenía 5 ó 6 años yo todavía creía en la sabiduría de los grandes. Pregunté entonces



a algún maestro, a algún padre, a alguna madre, o a cualquier persona adulta por el misterio del elefante. Alguno de ellos me explicó que el elefante no se escapaba porque estaba amaestrado. Hice entonces la pregunta obvia: -Si está amaestrado, ¿por qué lo encadenan? No recuerdo haber recibido ninguna respuesta coherente. Con el tiempo me olvide del misterio del elefante y la estaca... y sólo lo recordaba cuando me encontraba con otros que también se habían hecho la misma pregunta. Hace algunos años descubrí que por suerte para mí alguien había sido lo bastante sabio como para encontrar la respuesta:

El elefante del circo no se escapa porque ha estado atado a una estaca parecida desde muy, muy pequeño. Cerré los ojos y me imaginé al pequeño recién nacido sujeto a la estaca.

Estoy seguro de que en aquel momento el elefantito empujó, tiró, sudó, tratando de soltarse. Y a pesar de todo su esfuerzo, no pudo. La estaca era ciertamente muy fuerte para él. Juraría que se durmió agotado, y que al día siguiente volvió a probar, y también al otro y al que le seguía... Hasta que un día, un terrible día para su historia, el animal aceptó su impotencia y se resignó a su destino.

Este elefante enorme y poderoso, que vemos en el circo, no se escapa porque **cree - pobre- que NO PUEDE**. Él tiene grabado el recuerdo de aquella impotencia que sintió poco después de nacer. Y lo peor es que jamás se ha vuelto a cuestionar seriamente ese recuerdo. Jamás... jamás... intentó poner a prueba su fuerza otra vez...

- **Preguntas para el debate**

- ¿Qué le pasa al elefante del cuento?

- ¿No puede liberarse de la estaca? ¿O cree que no puede?

- ¿Por qué dejó de intentarlo?

- ¿Qué crees que pasaría si lo volviera a intentar?

- ¿Nos ocurre a nosotros algo parecido cuando decimos que no podemos solucionar algún problema? ¿Realmente no podemos? ¿O creemos que no podemos?

2. - LAS RANITAS EN LA NATA

Había una vez dos ranas que cayeron en un recipiente de nata. Inmediatamente se dieron cuenta de que se hundían: era imposible nadar o flotar demasiado tiempo en esa masa espesa como arenas movedizas.

Al principio, las dos ranas patalearon en la nata para llegar al borde del recipiente. Pero era inútil; sólo conseguían chapotear en el mismo lugar y hundirse. Sentían que cada vez era más difícil salir a la superficie y respirar. Una de ellas dijo en voz alta: "No puedo más. Es imposible salir de aquí. En esta materia no se puede nadar. Ya se que voy a morir, no veo por qué prolongar este sufrimiento. No entiendo qué sentido tiene morir agotada por un esfuerzo estéril". Dicho esto, dejó de patalear y se hundió con rapidez, siendo literalmente tragada por el espeso líquido blanco.

La otra rana, más persistente, o quizás más tozuda, se dijo: "¡No hay manera! Nada se puede hacer para avanzar en esta cosa. Sin embargo, aunque se acerque la muerte, prefiero luchar hasta mi último aliento. No quiero morir ni un segundo antes de que llegue mi hora". Siguió pataleando y chapoteando siempre en el mismo lugar, sin avanzar ni un solo centímetro, durante horas y horas. Y, de pronto, de tanto patalear y batir las ancas, agitar y patalear, **la nata se convirtió en mantequilla.**

Sorprendida, la rana dio un salto y, patinando, llegó hasta el borde del recipiente. Desde allí, pudo volver a casa croando alegremente.

• Preguntas para el debate

- ¿Por qué puede salir la ranita del recipiente de nata?
- ¿Por qué dejó la primera de patalear?
- ¿Cada una de las pataletas y chapoteos de las ranas sirvieron? ¿Incluso las pataletas de la que se acabó rindiendo?
- ¿Pensáis que las ranas sabían que de mucho batir la nata se convierte en mantequilla?
- ¿Nos podría pasar eso a nosotros? ¿Qué de tanto intentarlo acabemos por mejorar las cosas?

GUÍA INFORMATIVA

GUÍA DIDÁCTICA

organiza



produce



con el apoyo de



es
to
to
e
n
o