

Segunda edición

Técnicas Participativas para la Educación Popular

GRACIELA BUSTILLOS
LAURA VARGAS

Tomo II



Técnicas de análisis estructural

Estas técnicas son herramientas introductorias para el estudio de la estructura social, sus elementos y las relaciones entre ellos. Pretenden ayudar a tener un marco general de interpretación de la sociedad y de sus fenómenos.

Son técnicas de iniciación al análisis estructural, que lógicamente deben complementarse y profundizarse con otros elementos.

Hartos y sedientos

1. Objetivos:

- Entender el funcionamiento de la sociedad capitalista.
- Reconocer elementos básicos de economía política y lucha ideológica.

2. Contenido:

A través de dramatizar el cuento de "El Mercado" de E. Bellamy, el grupo vivirá simbólicamente el funcionamiento de la sociedad capitalista. La reflexión sobre esa vivencia permitirá introducirse en el manejo de conceptos que expliquen dicho funcionamiento.

3. Elementos:



- 20 personas como mínimo
- Un buen número de monedas o billetes
- Una mesa
- Fotocopias para cada lector del cuento "El Mercado"

Nota: Según sea posible, pueden utilizarse elementos reales en el cuento dramatizado, por ejemplo: agua, cubetas, llaves de agua, un depósito para almacenarla, etc...



4. Preparación

De entre los participantes deben escogerse dos grupos; uno de lectores y otro de narradores. Según sea el número de participantes de la asamblea, habrá tantos lectores y actores como se necesitan.

En general, se necesitan los siguientes lectores:

Un narrador, un capitalista, dos "sabios", un ministro de culto, el pueblo, un auténtico cristiano, un líder.

Y los siguientes actores:

- Tres capitalistas
- Dos sabios
- Un ministro de culto
- Un auténtico cristiano
- Dos policías que harán de pueblo hasta que se les escoja de policías
- Un grupo que hará de pueblo
- Un líder



Si la asamblea es pequeña, proponemos el siguiente orden de lectores: el lector capitalista leerá lo de los "sabios" y lo del ministro de culto, y quien lea lo del pueblo, también leerá lo del auténtico cristiano y el líder. Los actores serán los que ya se señalaron.



Antes de desarrollar la dinámica es muy conveniente ensayar el cuento dramatizado con los actores y lectores, de tal manera que se familiaricen con el texto y pueda aprovecharse mejor la técnica. Además, si es posible, los personajes del evento pueden caracterizarse sencillamente.

5. Desarrollo

El funcionamiento de la dinámica es el siguiente: Los lectores, subidos en una silla, de manera que queden visibles y con letreros colgados del pecho que los identifique, deberán ir leyendo, con la mejor entonación posible, la parte del cuento que les corresponda; por su parte, los actores irán actuando con mímica lo que se vaya leyendo.



El resto de participantes serán el público.

A continuación se muestra el texto del cuento, que es una adaptación realizada por IMDEC, del original "El Mercado" de E. Bellamy.

6. Reflexión

Se debe empezar permitiendo que el grupo exprese lo que generó el cuento dramatizado a nivel vivencial.

Yo de ministro de culto hasta me sentí más gordito

Pues yo me sentí muy bien de rico



A partir de la expresión vivencial debe irse dando la descodificación de los símbolos de la técnica, por ejemplo:

- ¿qué representa el agua?
- ¿qué representan las fuentes?
- ¿qué simboliza el mercado?
- ¿quiénes son los sabios?
- ¿quiénes son los ministros del culto?

Ya iniciado el anterior análisis, debe profundizarse con la siguiente pregunta: ¿Qué frases o situaciones del cuento se asemejan o hacen referencia a la realidad social que vivimos?

A mí me llamó la atención cómo los "sabios" embaucaban al pueblo

El grupo puede mencionar las situaciones del cuento que le parecen importantes, y si es necesario, pueden introducirse en la discusión algunas o todas las oraciones que están subrayadas en el texto.



Deben irse haciendo, constantemente, durante esa discusión referencias entre el cuento y las situaciones sociales reales que se viven, para que se vayan clarificando, por un lado los mecanismos de funcionamiento de la sociedad capitalista, por ejemplo:

En tu realidad:

- ¿quiénes son los capitalistas?
- ¿quiénes son los trabajadores?
- ¿cómo es la división del trabajo?
- ¿quiénes son los "sabios", los "ministros del culto" y qué papel juegan?
- ¿cuál es la función y el origen de la policía y del ejército?
- ¿cuál es la función y el origen de las Universidades?
- ¿cuál es el papel de las leyes y las instituciones?
- ¿qué significan la ley y el orden?
- ¿qué es la caridad?, etc...

Miren, Don Fulano es capitalista porque es el dueño de la fábrica donde yo trabajo...



Y por otro lado, algunos conceptos que expliquen ese funcionamiento, por ejemplo:

¿Cuál es el origen de la acumulación del "agua"? Acumulación originaria del capital.

¿Por qué los capitalistas son capitalistas? Clase social.

¿Qué es lo único que posee el pueblo? Fuerza de trabajo.

¿Qué es la ganancia o plusvalía?

¿Por qué se producen las crisis económicas en el capitalismo?, etc...

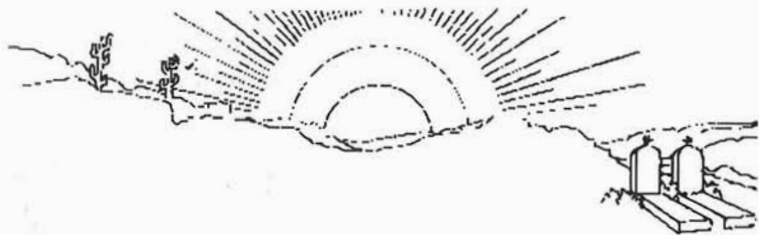
Claro, son capitalistas porque se apropian de lo que nosotros producíamos



7. Sugerencia

Las oraciones subrayadas que contiene el cuento de "El Mercado", pueden utilizarse junto con la técnica de "El Arbol Social", para que a un nivel introductorio, los participantes reflexionen que los problemas sociales no están aislados, y que la explicación profunda de éstos, está en las diferentes relaciones que guardan entre sí dentro de una Estructura Social.

"El Mercado" (Cuento)

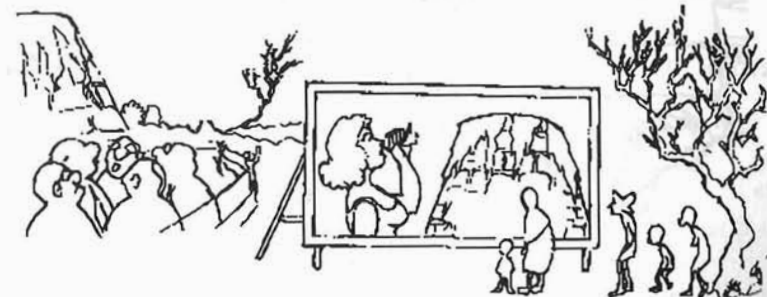


NARRADOR

Había una vez una tierra muy seca, y el pueblo que vivía en ella estaba en una gran necesidad de agua. Buscaban agua desde la mañana hasta la noche y muchos morían porque no podían encontrarla.

Algunos de los hombres del pueblo encontraron fuentes de agua y la almacenaron, mientras que la mayoría no había encontrado ninguna. Estos hombres se llamaron "CAPITALISTAS".

Y sucedió que el pueblo fue a ellos:



PUEBLO

Dénnos por favor algo de su agua, pues tenemos mucha necesidad de ella y no encontramos ninguna fuente, y estamos muriendo.

NARRADOR

Pero ellos respondieron al pueblo:

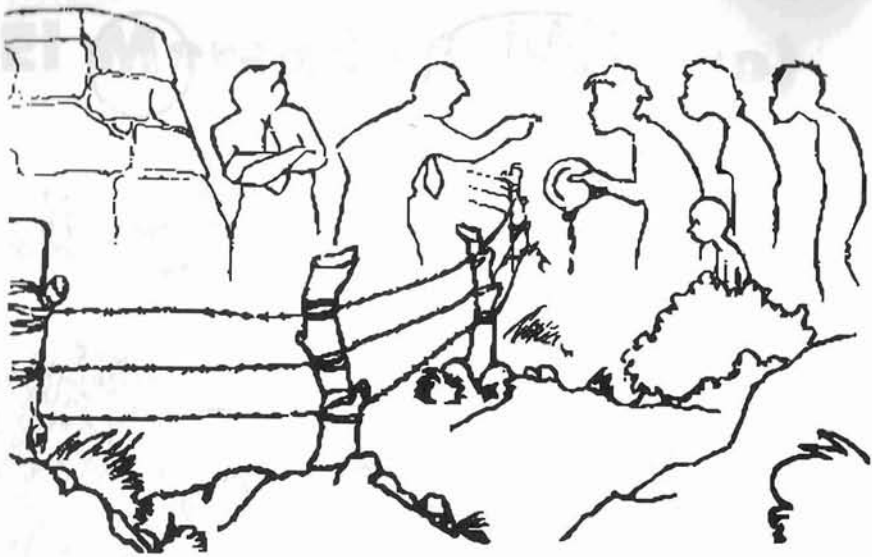
CAPITALISTAS

¿Cómo les vamos a dar de nuestra agua si nos ha costado nuestro trabajo conseguirla? Y además, si se nos termina vamos a estar como ustedes. Sin embargo, para que vean que nos interesamos por su suerte, les proponemos que sean nuestros trabajadores y así tendrán agua.

NARRADOR

Y el pueblo respondió:





PUEBLO

Sólo pedimos que nos den de beber y nosotros y nuestros hijos seremos sus trabajadores.

NARRADOR

Y así fue.

Pero los capitalistas, que eran hombres hábiles, ante esta situación favorable, organizaron al pueblo que era ya siervo suyo.



NARRADOR

A algunos los pusieron a trabajar en los manantiales, a otros los emplearon en transportar el agua, a otros los mandaron a buscar nuevas fuentes y a otros a cuidar las fuentes y el mercado.

Toda el agua fue reunida en un mismo sitio y allí construyeron un gran depósito para guardarla. Este depósito se llamó EL MERCADO.

Y los capitalistas dijeron al pueblo:

CAPITALISTAS

Por cada cubo de agua que nos traigan para almacenarla en el mercado, nosotros les pagaremos una moneda, pero por cada cubo de agua que ustedes necesiten nos tendrán que dar dos monedas; la diferencia, que es muy poca, será nuestra ganancia. O sea, nuestra compensación por el esfuerzo que hacemos para que ustedes no se mueran de sed.

NARRADOR

Ante esto, una parte del pueblo respondió:

PUEBLO

Acceptamos la propuesta porque nos parece buena y desde ahora comenzaremos a traerla.

NARRADOR

Pero la gran mayoría pensó:

PUEBLO

Lo haremos porque no tenemos otra alternativa.

NARRADOR

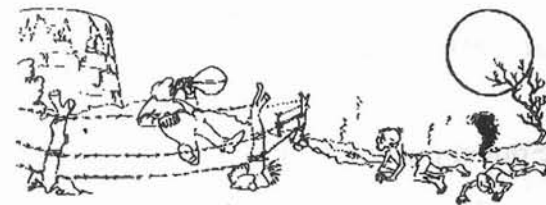
El pueblo trabajó durante largas jornadas hasta que sucedió lo que tenía que suceder: el mercado se derramó. PRIMERO, porque la paga que recibía el pueblo, nada más le alcanzaba para obtener medio cubo de agua, mientras que ellos traían un cubo completo. Y SEGUNDO, porque en el pueblo eran muchas personas y los capitalistas eran pocos y no podrían beber más que los demás. Los capitalistas dijeron:

CAPITALISTAS

Miren, el agua se derrama; ya no traigan más agua, siéntense, esperen y tengan paciencia, pues el depósito está lleno.

NARRADOR

Entonces comenzó a haber mucho desempleo. El pueblo no recibía su paga, y por lo tanto no podía comprar agua; viendo esto, los capitalistas pensaron:



CAPITALISTAS

Si el pueblo no compra, no recibiremos nuestra ganancia; usemos pues el principio de "anunciar para vender".

Hagamos publicidad: "PARA SACIAR LA SED, NO HAY COMO BEBER AGUA".

NARRADOR

Y el pueblo respondió:

PUEBLO

¿Cómo quieren que compremos si no contratan nuestro trabajo? Dénnos trabajo como antes y no tendrán necesidad de anunciar su producto.

CAPITALISTAS

Ya lo dijimos, no podemos darles trabajo si el depósito está lleno. Primero compren el agua y después los contrataremos.

NARRADOR

Pero nada cambió, el pueblo no compró y los capitalistas no contrataron gente; entonces se generó la crisis económica. El pueblo tenía sed y las cosas ya no eran como antes, que cualquiera podía buscar agua.

Ahora los manantiales, los pozos y el mercado eran propiedad de los capitalistas, todo estaba en manos de ellos. El pueblo murmuraba:



PUEBLO

Esto es injusto, el depósito está por derramarse y nosotros nos morimos de sed.

NARRADOR

Y los capitalistas respondían:

CAPITALISTAS

El agua es de quien pueda pagar por ella, ya que "el negocio es negocio".

NARRADOR

La situación de crisis económica continuó, lo que hizo pensar a los capitalistas:

CAPITALISTAS

Si el pueblo no compra, no obtendremos más beneficios, ¿Cómo es que nuestras ganancias se han convertido en perjuicio para nosotros y nos impiden hacernos más ricos? Es necesario estudiar a fondo esta pregunta.

NARRADOR

Entonces los capitalistas crearon grandes Escuelas y Universidades y los dirigentes de éstas fueron los "sabios" que aceptaron que a cambio de su trabajo ellos y sus familiares obtuvieran el agua que necesitaban. Por esto el nivel del agua del mercado bajó un poco.



Los hombres formados en las Universidades eran los "sabios". Conocían muy bien el arte de hablar con oscuridad, con palabras difíciles y elegantes que el pueblo no entendía. Los sabios apoyaron y defendieron a los capitalistas y fueron sus aliados.

Los capitalistas mandaron llamar a los sabios para que les explicaran el por qué de la crisis económica, y los sabios dijeron, sin poder ponerse de acuerdo:

SABIO 1

La causa es la sobreproducción.

SABIO 2

No, la causa es el exceso del "Stock Acumulado", aunque puede ser también que el pueblo "no compra porque no tiene confianza".

NARRADOR

Los capitalistas se aburrían de escucharlos y para su tranquilidad les ordenaron:



CAPITALISTAS

Vayan con el pueblo y explíquenle el porqué de la crisis, a ver si así nos dejan en paz; y si pueden, convénczanlos de que es necesario que nos compren el agua.

NARRADOR

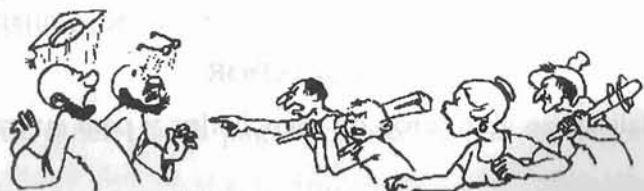
Los sabios, diestros de la ciencia lúgubre y oculta, tuvieron miedo porque sabían que el pueblo no los sentía parte de ellos y temían ser apedreados, e hicieron la siguiente advertencia a los capitalistas.

SABIOS

Nuestra ciencia la entiende quien está descansado y sin sed, como ustedes; pero para el pueblo no tendrá validez y se burlará de lo que decimos.

NARRADOR

Sin embargo, los capitalistas obligaron a los sabios que ya eran siervos suyos a ir con el pueblo, y éstos obedecieron. Le hablaron al pueblo de sus teorías y éste les respondió:



PUEBLO

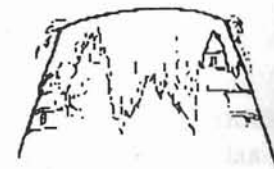
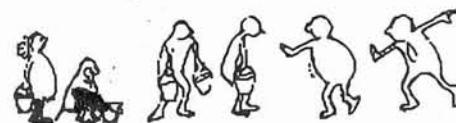
¡Fuera de aquí, cabezas inútiles!; nuestra escasez viene de su abundancia.

NARRADOR

Les lanzaron piedras para correrlos. Esto hizo pensar a los capitalistas.

CAPITALISTAS

Es necesario que el pueblo estudie nuestras teorías, pero que no conozca el verdadero secreto; para ello debemos abrir más universidades y escuelas, así todos se educarán y conocerán nuestras ideas. Esto tenemos que hacerlo, aunque gastemos agua de nuestros depósitos y así el descontento será menor. Y el nivel del agua bajará pudiendo contratar algunas gentes del pueblo, que tendrán dinero y podrán comprarnos el agua; así obtendremos ganancia.





NARRADOR

Y en efecto, así lo hicieron los capitalistas. Sin embargo, la mayoría del pueblo continuaba sediento y descontento, haciéndose temibles las protestas y hasta la toma por la fuerza del mercado.

Ante esta amenaza, los capitalistas mandaron a sus ministros del culto, que eran falsos sacerdotes para que hablaran así al pueblo:



MINISTROS DEL CULTO

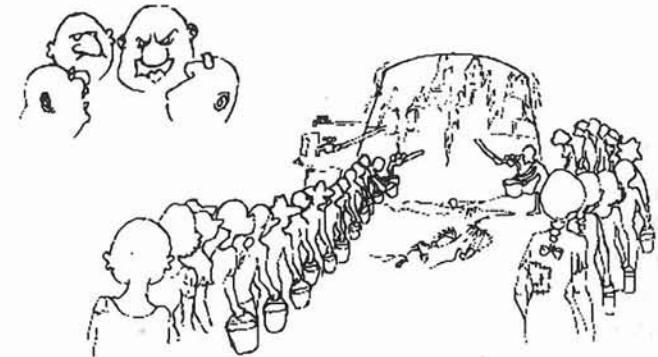
Esta sed que nos aflige ha sido enviada por Dios para la salvación de nuestras almas; hay que llevarla con paciencia y resignación y no dejarse arrastrar por la codicia del agua. Así cuando Dios nos recoja iremos a un país donde no habrá sed y sí agua en abundancia.

NARRADOR

Estos Ministros del Culto disfrutaban del agua como los "sabios", y en muchos casos fueron más útiles que éstos, pues a muchas gentes del pueblo realmente lograron atemorizarla. Sin embargo, también hubo algunos verdaderos cristianos que amaron al pueblo y no hablaron en favor de los capitalistas, sino que actuaron constantemente contra ellos y la injusta situación que se vivía.

Hubo algunos Capitalistas, que viendo que el pueblo aún murmuraba a pesar de los "sabios" y los Ministros del Culto, recapacitaron y metieron la punta de sus dedos en el agua que se derramaba del depósito. Después, dejaron caer las gotas de agua del extremo de sus dedos sobre el pueblo más sediento que se reunía alrededor del depósito, y a esta acción la llamaron Caridad. Estas gotas eran extremadamente amargas.

Pero nada de esto era suficiente, pues el pueblo seguía sediento y su inconformidad crecía; ante esto, los Capitalistas tomaron medidas.



CAPITALISTAS

Hagamos pequeñas fuentes surtidoras que repartan algo de nuestra agua al pueblo para que éste diga que somos generosos con él, y las llamaremos Instituciones de Servicio.

NARRADOR

Otro capitalista pensó:

CAPITALISTA

Ante la amenaza de que el pueblo tome por la fuerza el depósito, y las fuentes de agua, debemos conseguir a alguien que nos proteja; sugiero que convenzamos a algunos sedientos del pueblo a ser hombres nuestros y que nos sirvan contra él. A cambio les daremos agua en abundancia a ellos y sus hijos.

NARRADOR

Así hubo hombres del pueblo que fueron armados y se convirtieron en ayudantes de los capitalistas. Y algunos de ellos sufrieron al verse persuadidos por su necesidad de agua. Otro capitalista, que era muy inteligente, tuvo una buena idea:



CAPITALISTA

Es necesario prevenir que el pueblo responda con violencia a nuestras medidas; para ello propongo que se hagan leyes que condenen a quien proteste por la falta de agua o a quien desee apoderarse de nuestros manantiales y del mercado, y hasta a quien falte al respeto a nuestros sabios, sacerdotes y guardianes. Y en general, a quien proteste contra la ley y el orden; con esto, todo estará de nuestro lado.

NARRADOR

Así, los Capitalistas se defendieron y llegaron a agredir al pueblo muchas veces, sobre todo cuando se agolpaba junto al depósito.

Los Capitalistas se dedicaron a derrochar el agua en grandes jardines y piscinas, bañándose ellos, sus aliados, sus mujeres e hijos.

Con el tiempo, el depósito empezó a bajar de nivel; entonces los Capitalistas proclamaron:

CAPITALISTAS

La crisis ha terminado; vengan, gentes del pueblo, hay trabajo para todos nuevamente, pero recuerden la condición: por cada cubo que traigan, les pago una moneda; por cada cubo que necesiten, nos dan dos monedas, pues debemos tener un beneficio.



NARRADOR

Después de un tiempo, el depósito volvió a derramarse como antes, y el pueblo padeció sed mientras el agua era mal gastada por los capitalistas, que además obtenían sus ganancias y se volvían cada vez más ricos. Esto se repitió muchas veces. Ante esta situación aparecieron algunos personajes entre el pueblo que le hablaron así:

LIDER

¡Acabemos con las injusticias, saciemos nuestra sed!

¡Para esto debemos organizarnos!

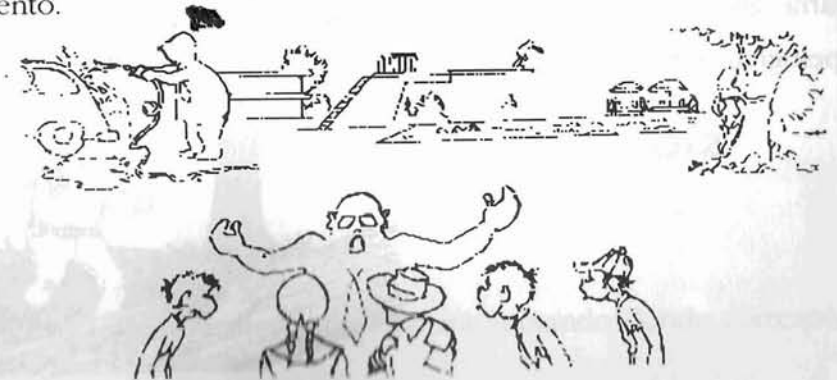
NARRADOR

Y los capitalistas llamaron a estos personajes:

CAPITALISTAS

¡¡¡AGITADORES!!!

NOTA: El cuento original no concluye aquí, pues continúa con las etapas de conciencia, organización y lucha hasta la construcción de una nueva sociedad, pero para efectos de la técnica, sólo llegamos hasta este momento.



El árbol social

1. Objetivos

- Ofrecer una forma creativa y accesible de apropiarse, utilizar y manejar un modelo de interpretación estructural de la sociedad.

- Lograr que se entienda a la sociedad como un todo, diferenciando 3 niveles:

—Ideológico → superestructura

—Jurídico/político ↑

—Económico → estructura

- Reconocer la interrelación de estos tres niveles.

2. Contenido

Con esta técnica se pretende que a través de la comparación de un árbol con la sociedad, se inicie la comprensión estructural de la misma, procurando evitar caer en una simple identificación funcional del árbol con la sociedad; se trata de que, apoyándose en esta herramienta, se vea y analice la realidad social como un todo interrelacionado, capaz de entenderse y transformarse.

3. Material

Pizarra, gis o tiza o

Papelógrafo y marcadores.

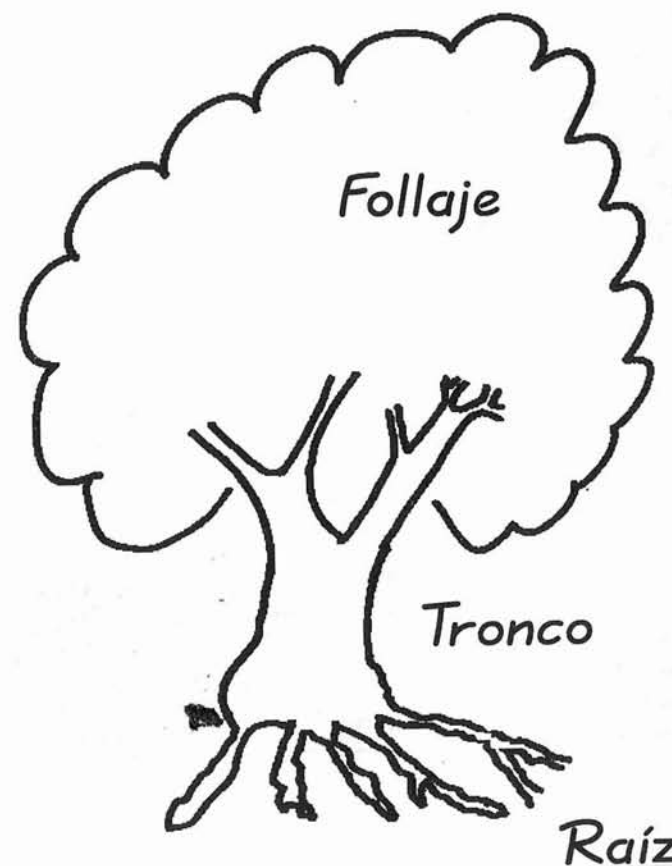


4. Desarrollo

Se comienza preguntando a los participantes: "¿Cuáles son las partes principales de cualquier árbol?" Conforme van respondiendo se va dibujando, hasta tener la raíz, el tronco y el follaje del mismo.

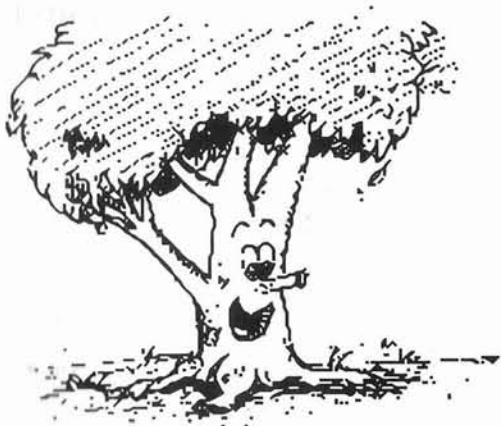
Después se pregunta:

¿Qué función tienen estas partes (raíz, tronco y follaje) para el árbol?



El colectivo irá contestando y se irá anotando donde corresponda la función mencionada.

Por supuesto que el grupo mencionará muchas más cosas; en el momento que estén ampliamente descritas las partes del árbol y sus funciones, se debe enfatizar que éste es un Todo, un sistema con vida, que necesita de la estrecha interrelación de sus partes, para garantizar su supervivencia. Un comentario que puede ayudar a esto es que ni un tronco, ni una raíz o un follaje solos, forman un árbol.

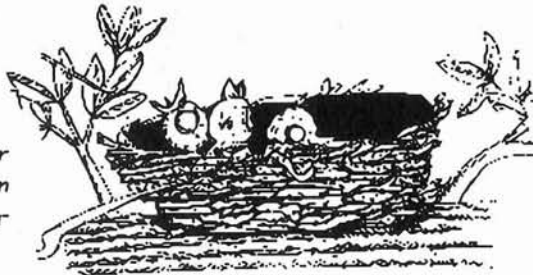


Habiendo resaltado al árbol como un sistema, se procede entonces a compararlo con la sociedad, preguntando:

Si el tronco le da fortaleza al árbol, en la sociedad ¿qué o quiénes simbolizan la fuerza y el poder entre las relaciones de los grupos y comunidades humanas?

En la sociedad ¿qué elementos se asemejan o cumplirían las funciones señaladas para la raíz, el tronco y el follaje?

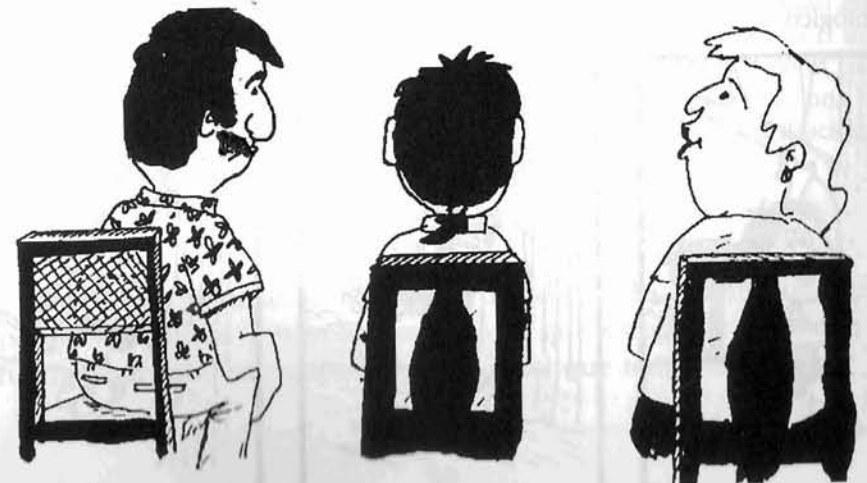
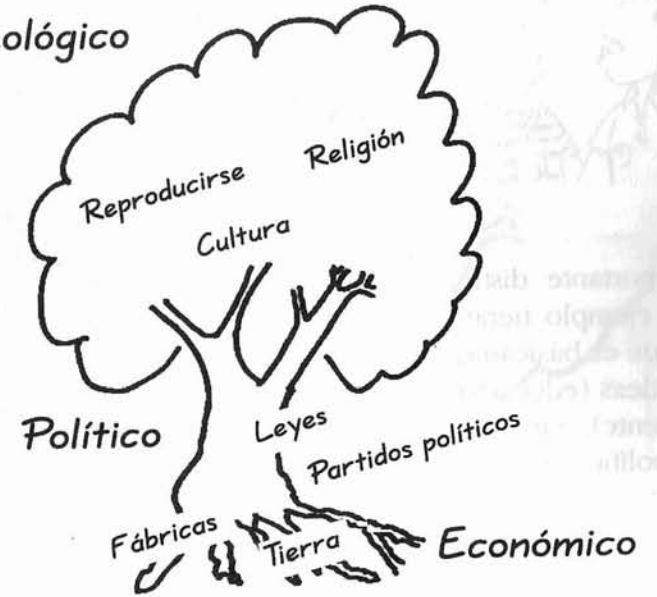
Si la raíz le sirve al árbol para extraer del suelo las sustancias que lo alimentan, en la sociedad ¿cómo extraemos de la naturaleza todo lo que necesitamos para vivir?



Si el follaje cubre al árbol, lo protege y es por medio de las hojas o frutos que identificamos el tipo de árbol del que se trata, en la sociedad ¿a través de qué medios o elementos los seres humanos se explican ("descubren"), justifican ("protegen") o reproducen ("encubren"), la clase de relaciones que establecen entre ellos, y los frutos que generan esas relaciones?

Con éstas y otras preguntas que el coordinador deberá tener la agilidad de formular, el grupo podrá ir contestando cosas como las siguientes:

Ideológico



Yo creo que la iglesia debe ir en el follaje

Más bien, por su carácter institucional en el tronco



Una discusión interesante es la que se genera a raíz de la confusión que suele darse en la ubicación de elementos tales como: la escuela y la educación, la iglesia y la religión o la T.V. y las empresas de comunicación.

Es importante distinguir la función que por ejemplo tiene la escuela o la iglesia, que es básicamente la reproducción de ideas (educación y religión respectivamente), de la presencia social, física y política que como instituciones poseen...



... la iglesia y la escuela como tales van en lo político; la religión y la educación se ubican en lo ideológico...

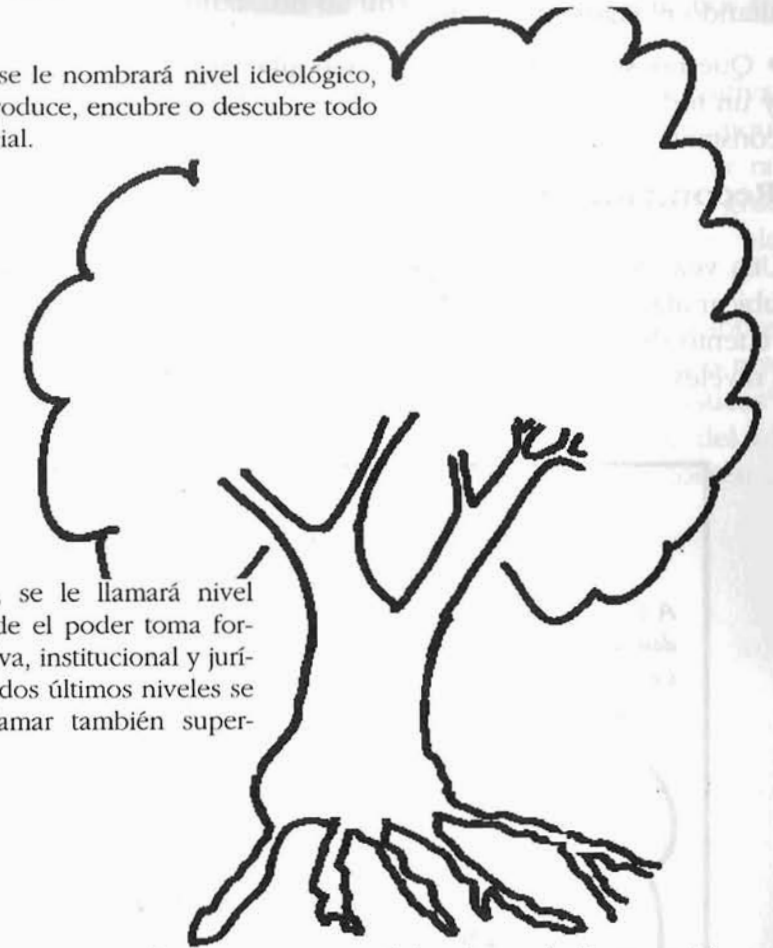
...De igual manera, la T.V se ubica a nivel ideológico...

...Pero las empresas de comunicación, por ser empresas van en lo económico...



En el desarrollo de la discusión sobre la ubicación de los distintos elementos de la realidad en el árbol, debe llegarse a "bautizar" a cada uno de los tres niveles de social.

Al follaje, se le nombrará nivel ideológico, donde se reproduce, encubre o descubre todo el sistema social.



Al tronco, se le llamará nivel político, donde el poder toma forma organizativa, institucional y jurídica. A estos dos últimos niveles se les puede llamar también superestructura.

A la raíz y todo lo contenido en ella, se le llamará nivel económico o infraestructura, donde se ubica todo el proceso de producción de bienes de una sociedad, su circulación, su distribución y su consumo.

Es importante saber sentir como coordinador, cuándo introducir los términos infraestructura y superestructura, ya que esto va a ayudar o va a confundir al grupo; esto dependerá del nivel que tenga el mismo.

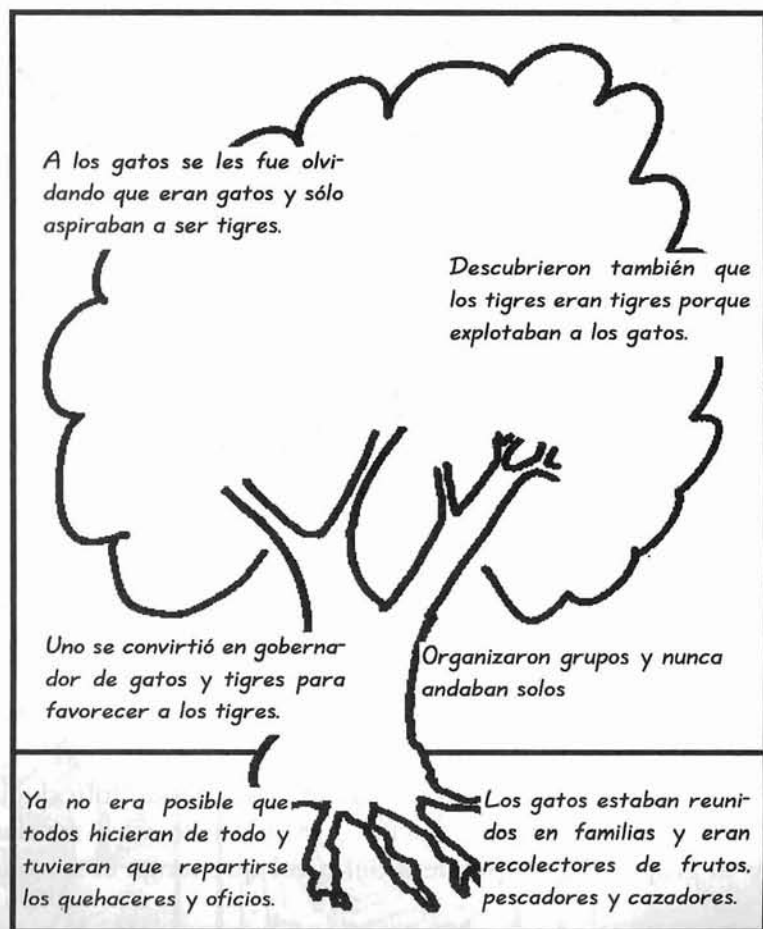
5. Reflexión

Esta debe darse durante todo el desarrollo de la técnica. Principalmente resaltando el siguiente punto:

- Que nuestra sociedad como cualquier otra, es un sistema estructurado y un todo interrelacionado, que se produce, se sostiene y se reproduce constantemente, que puede ser entendido y transformado.

6. Recomendaciones

Una vez explicada la técnica, debe ejercitarse, por ejemplo, a través de ubicar algunas frases ya sea del guión del A.V. de Tigres y Gatos o bien del cuento de "El Mercado", de la técnica de "Hartos y Sedientos", en los tres niveles del árbol social.

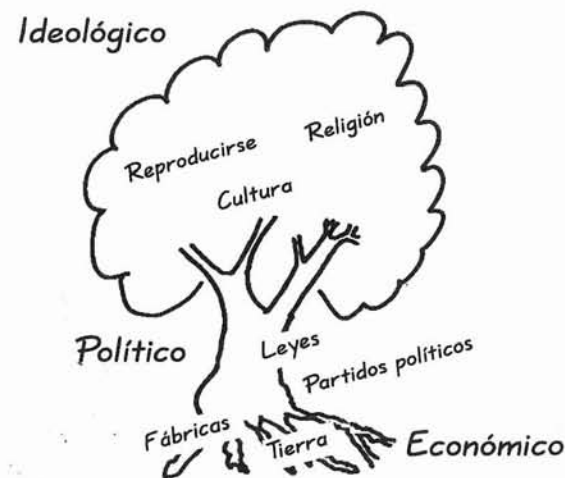


que hagan árboles con elementos de su propia realidad, ya que distintas realidades sociales pueden representarse con árboles distintos.

La riqueza simbólica que ofrece esta técnica debe aprovecharse al máximo para facilitar la interpretación de una infinidad de fenómenos sociales.

Los dibujos de los árboles tendrán que hacerse de manera creativa, de tal manera que la imagen del árbol por sí misma, ya nos comunique la realidad nacional o local que vive el grupo; por ejemplo, utilizar raíces grandes o débiles, según sea fuerte o débil la economía, troncos gruesos o torcidos, según sea lo político; follajes densos con retoños o plagas según sea lo ideológico, etc.

Por último, para lograr un análisis más profundo y dinámico sobre las relaciones que guardan entre sí los distintos elementos de los tres niveles de la estructura social recomendamos usar diversos "planos plásticos", es decir, plástico transparente que se pueda sobreponer al dibujo del árbol, y que por medio de flechas se puedan hacer conexiones y encontrar contradicciones entre los diversos aspectos de la realidad.



La utilización creativa de los planos plásticos sobre el árbol social permite a los grupos populares, ver la realidad en movimiento e interrelacionada, como un todo, e ir accediendo a niveles de mayor análisis, y hasta en un momento dado servirnos de memoria gráfica progresiva del análisis de la coyuntura social.

Técnicas de análisis económico

Estas técnicas buscan ayudarnos a entender diferentes aspectos del funcionamiento económico de la sociedad (la producción, el consumo, el intercambio, etc.)

Para su aplicación correcta será necesario que el equipo que coordina no sólo tenga conocimientos básicos de economía sino también que conozca la problemática actual del país y sector en el que se pone en práctica cada técnica.

Las técnicas ofrecen la posibilidad de abordar estos temas complejos de una manera sencilla y simbólica pero son insuficientes para profundizar en ellos. Sin un manejo de la temática pueden incluso causar confusión en los participantes.

Las Islas

1. Objetivo

a) Permitir una primera aproximación a la percepción de la globalidad del proceso económico de una sociedad de mercado: Producción, Circulación, Distribución y Consumo, poniendo énfasis en las relaciones de comercialización e intercambio.

b) Propiciar el debate y el análisis sobre cómo se expresa en la realidad concreta el proceso económico y, particularmente dentro de ésta, cómo se dan los fenómenos más visibles y sentidos como la oferta y la demanda, inflación, acaparamiento y especulación y sus efectos en los diferentes sectores que intervienen dentro del proceso económico.

c) Motivar hacia el análisis sobre las distintas posibilidades de organización, tanto de productores y consumidores para enfrentar dichos problemas, así como en beneficio de quienes repercute la acción organizativa.

Características: siendo una dinámica vivencial, en la primera parte de ésta, lo más importante es que se logre crear un ambiente de "juego" en el cual cada uno actúa espontáneamente sin racionalizar el significado concreto de su actuación en la vida real.



Por este motivo, la dinámica puede tener muy distintos resultados según la actuación de los participantes. No hay un final mejor que otro; lo que salga en el proceso del juego deberá retomarse para la discusión. En este sentido, deberá dejarse lo más libremente posible la toma de decisiones en la dinámica, observando sólo las reglas de juego que se detallan más adelante.

2. Elementos

Número de participantes: Entre 30 y 50 personas

Material necesario (para 40 personas):

12 hojas de afeitar

12 rollos de seda o hilo de coser

8 cajas de zapatos, tizas o similares

200 billetes simulados de 10 pesos c/u

500 billetes simulados de 5 pesos c/u.

2 letreros que digan:

Hoja de afeitar:
\$ 100.-
Hilo: \$ 50.-

Barcos
\$ 200.-

Manojos de zacate, pajillas o popotes, de diversos tamaños.

Personajes:

1 vendedor de barcos

1 prestamista

1 vendedor de herramientas

1 cobrador de impuestos

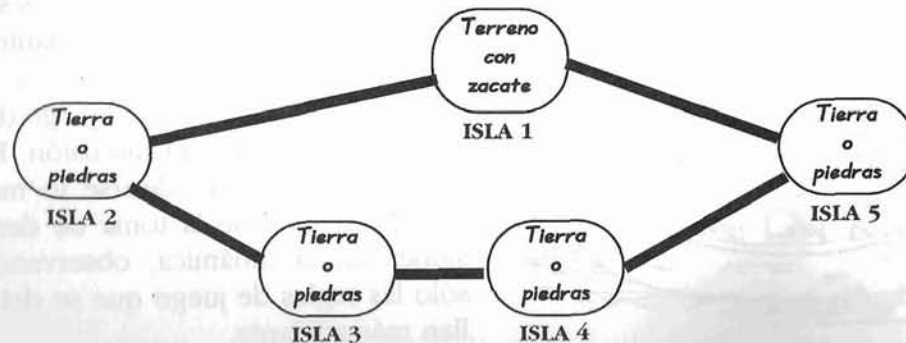
4 barqueros o lancheros

32 habitantes de las islas

(Eventualmente pueden añadirse observadores que deberán anotar lo que ven, sin intervenir en el juego)

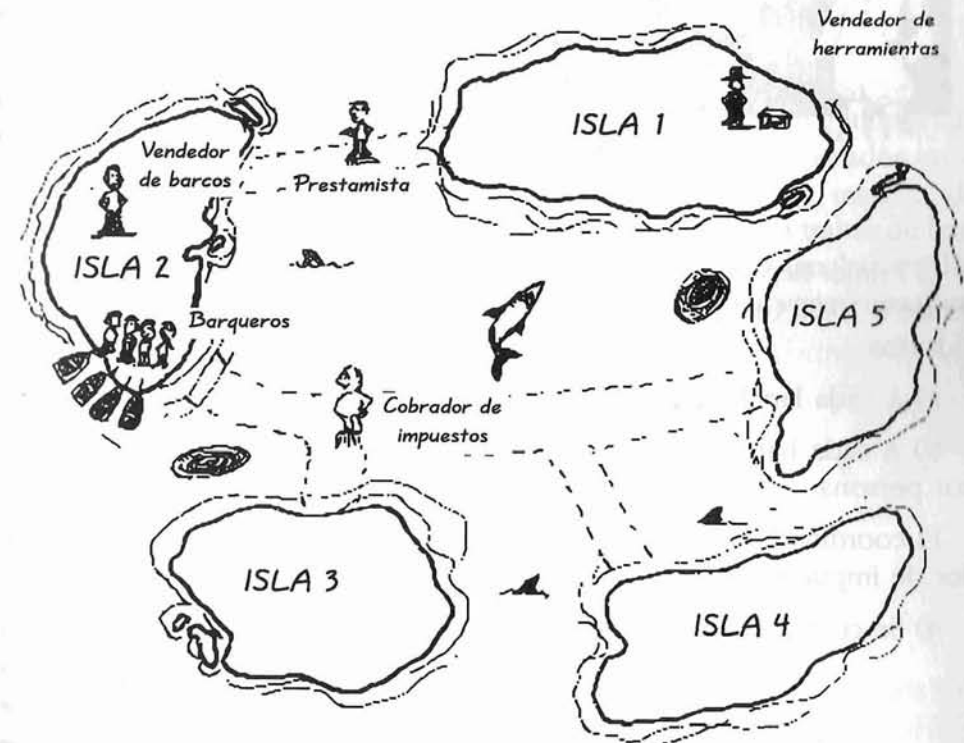
3. Preparación

1) Preparación del terreno: Previo al desarrollo de la dinámica, el o los coordinadores deberán ubicar y preparar el terreno, demarcando los lugares en que estén ubicadas las islas y los canales de comunicación entre ellas, de acuerdo al siguiente gráfico: (se puede marcar con tizas o masking en el suelo o con sillas, mecates, etc.)



2) Reparto de papeles y ubicación de ellos en las islas:

Se pedirán 8 voluntarios para representar los papeles de: vendedor de barcos, prestamista, vendedor de herramientas, cobrador de impuestos y los cuatro barqueros. El resto, constituirán la población de las islas, colocándose 8 en cada una de las islas 1, 2, 3, 4 y 5. La distribución de los personajes sería como figura en este gráfico:



En este momento, el vendedor de herramientas se coloca con una mesa o silla, con todos los productos a vender: hojas de afeitar y rollos de hilo. Coloca visiblemente el letrero con los precios.



Lo mismo hace el vendedor de barcos.



Previamente, se ha conversado con uno de los lancheros y se indica solamente que él va a jugar el papel de acaparador, y se le dan, sin que nadie se de cuenta, 200 pesos (20 billetes de a 10) para que los guarde y los utilice en la dinámica sin que se den cuenta los otros lancheros.

Cuando repartan el dinero (paso siguiente) él lo recibirá como si no tuviera nada en sus bolsillos.

3) Primer Reparto de Dinero: El prestamista tendrá 2.000 pesos en billetes de a 10.00 (es decir, 200 billetes de a 10). Los repartirá de la siguiente forma:

- a) A cada lanchero le dará 20 billetes de 10 = 200 pesos.
- b) A cada habitante de la isla 1, le dará 15 billetes de 10 = 150 pesos por persona.

El coordinador de la dinámica entregará 20 billetes de a 5.00 al cobrador de impuestos = 100 pesos.

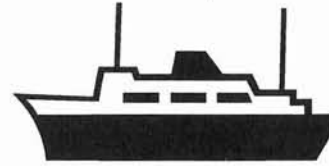
- 4) Se cuenta la primera parte de la historia: (similar a ésta):

"Había una vez, en un lugar muy lejano, 5 islas en el mar. Todas ellas estaban habitadas y se desarrollaban diversas actividades".



"El mar que rodeaba estas islas era muy, pero muy peligroso. Estaba lleno de remolinos y corrientes subterráneas.

"Además, estaba poblado de tiburones y pirañas muy hambrientas, que se comían en segundos cualquier otro ser vivo que cayera en las aguas. Nadie podía bañarse en esas aguas."



"Por ello, los habitantes de las islas estaban separados unos de otros. La única manera de comunicarse era a través de barcos pequeños o lanchas en los que sólo podía viajar una persona".

"Y los barcos sólo podían navegar por ciertas zonas donde el mar no era tan movido. Si se salían de estas zonas, se hundían irremediamente al fondo del mar"



"La isla No.1 estaba llena de un maíz muy alimenticio que crecía de manera silvestre (El zacate). Pero hacía falta cosecharlo y empaquetarlo para poderse lo comer. Y para esto hacía falta tener herramientas que sólo se vendían en una pequeña tienda dentro de la isla (las hojas de afeitar y los rollos de hilo de coser). Cada hoja de afeitar valía 100 pesos y cada hilo 50 pesos."



"En la isla No.2 vivían 4 lancheros que eran los que viajaban entre las islas. Pero tenían que comprar los barcos (las cajas de zapatos o similares) a un vendedor de barcos que vivía en la isla. Cada barco valía 200 pesos.

"En las islas 3, 4 y 5 vivían muchos habitantes, pero en ellas se habían ido agotando los recursos por diversas razones y no había nada: ni alimentos para recoger, ni barcos para navegar; eran islas en las que prácticamente había sólo arena y rocas, sus habitantes padecían mucha hambre, y sólo tenían un poco de dinero fruto remanente de épocas pasadas".



5) Segundo reparto de dinero y compras de barcos y herramientas.

El o los coordinadores repartirán entonces 20 billetes de a 5 pesos a cada habitante de las islas 3, 4 y 5. Es decir 100 pesos a cada uno.

Mientras tanto, se da la indicación de que los lancheros vayan a comprar sus barcos y los habitantes de la isla No.1, vayan a comprar sus herramientas.

6) Segunda parte de la historia:



"Los habitantes de la isla No.1, habiendo recibido un préstamo de 150 pesos, han podido comprar sus herramientas para cosechar el maíz silvestre. Pero tendrán que devolver el préstamo, pagando 50 pesos más de interés, es decir, 200 pesos. Si no lo hacen, serán arrojados al mar."

"Los lancheros, recibieron un préstamo de 200 pesos y tienen también que devolverlo, con un interés de 70 pesos, es decir 270 pesos; aparte deberán recibir una ganancia por la inversión que han hecho al comprar un barco, poniéndolo a trabajar. Si no logran pagar, serán arrojados al mar."



"Los habitantes de las islas desiertas, tienen dinero, pero pueden morir de hambre, por lo que tendrán que comprar la única comida existente: el maíz silvestre."



"En uno de los lugares donde pueden transitar los barcos, hay un cobrador de impuestos, que cobrará 5 pesos a cada barco que pase por ahí, sea de ida o de venida. Si no se paga el impuesto, no podrá pasar ningún barco."

"Para que la comida pueda ser vendida tienen que cortarse 10 hojas de zacate de modo que las puntas de ambos lados queden parejas, y deberán estar amarradas con el hilo. Si no es así, quiere decir que el maíz está podrido y no sirve para alimentarse". (Aquí mostrar un paquete "modelo" de hojas bien cortadas y amarradas). Cada paquete vale 5 pesos, pero puede subir o bajar de acuerdo a la abundancia o escasez (real o ficticia).





"Cada habitante de las islas deberá adquirir un mínimo de 5 paquetitos de comida para subsistir. Si no lo hace, significa que murió de hambre. 5 paquetes es el mínimo de subsistencia. Si adquiere más, estará mejor alimentado."

3. Instrucciones

7) Indicaciones para el comienzo de la dinámica. Vamos a representar un mes de vida, para ver cuántos pueden subsistir en la isla.

A los de la isla 1:
Comiencen a trabajar: el que corta, amarra y vende más paquetitos, vivirá y ganará.

A los barqueros:
"Comiencen a trabajar. El que adquiera y venda más paquetitos al mejor precio, podrá pagar el préstamo y ganará."



A los otros habitantes: "Comiencen a luchar por la vida. El que no adquiera 5 paquetitos, morirá de hambre."

A todos: "Recuerden: sólo se puede mover en barco entre las islas. El que no tenga uno amarrado al cuello, será tragado por los tiburones y pirañas. Y el barco que se salga de las zonas permitidas, se hundirá en el fondo del mar."

"Tienen 30 minutos para ver quiénes logran vivir"

Estos 30 minutos representan un mes en la vida real.

4. Desarrollo

Aquí el coordinador debe estar atento para declarar ahogado o comido por los tiburones al que se salga de los límites, y deberá estar animando permanentemente a la competencia. Debe crear un ambiente de competencia individual en todo momento.



Debe estar muy atento

A partir de ahora el coordinador sólo repetirá las últimas indicaciones (No. 7) dejando a la propia iniciativa de los participantes el que resuelvan cualquier problema que surja. El no debe indicarles en ningún momento qué hacer. Sólo vigila que no se quiebren las normas básicas.

El tiempo de 30 minutos es relativo. Puede acortarse o alargarse en función de que se logren los objetivos de la dinámica: que se produzca una relación de intercambio. Esta puede ser puramente individual o puede ser que los de la isla 1, se organicen para transportar sus propios productos comprando un barco, o que alguna de las islas desiertas lo haga, etc... Puede ser que todos subsistan, o que nadie lo haga, etc...

Una vez cumplido el tiempo, se suspende toda actividad y se pide a cada isla que haga su balance de vivos y muertos, y de cuánto consiguió cada uno. Que se paguen los préstamos y que quienes no cumplieron sean arrojados al mar por el prestamista declarándoseles "muertos".

5. Reflexión

Al iniciar la discusión y el análisis es necesario que estén presentes los diversos elementos que intervinieron en la primera parte para facilitar la descodificación.

La discusión se realizará en 3 niveles:

a) Intercambio vivencial: Se les pregunta brevemente qué sintieron, cómo vivieron su situación, etc. Para dejar salir todas las emociones y luego hacer un análisis más en frío.

b) Análisis de contenido: Se pregunta sobre el significado de cada símbolo: herramientas, productos, barcos, personajes, situación de las islas, etc... Centrar la discusión en la relación de comercialización.

c) Aplicación a la realidad: se pregunta si algunos elementos aparecidos en la dinámica, aparecen igual en nuestra realidad concreta: acaparamiento, especulación, alza de precios, organización, etc... Centrarse en lo que es la globalidad del proceso productivo y la importancia de tomar en cuenta los intereses de cada uno de los sectores o clases sociales existentes en nuestras sociedades que representan, etc... Aquí prolongar lo que sea necesario para trabajar el tema.

Es que todo el proceso de producción está organizado para beneficiar a unos cuantos...

Claro; por eso se da la inflación.



Poco a poco ir olvidándose de lo que pasó en la dinámica, para centrarse en lo que es la realidad. No olvidar que la dinámica es una herramienta para facilitar el análisis de la realidad y que lo importante a analizar es ésta y no la dinámica.

El juego de los constructores

1. Objetivos

1. Comprender qué cosa es productividad del trabajo.
2. Cuáles son los factores que inciden en el aumento o disminución de la productividad del trabajo.
3. Ayudar a reconocer la diferencia entre producto y productividad.



2. Contenido

El juego de los constructores nos permite explicarnos cómo, mediante el aumento de la productividad, se acelera la producción, pudiendo alcanzar un mejoramiento en nuestras actividades concretas.

3. Elementos del juego

- 1) 16 participantes como máximo.
- 2) Cartón, cartulina o papel periódico.
- 3) Cuchillo.
- 4) Tijeras.
- 5) Agujas e hilo de coser.
- 6) Masking tape.
- 7) Reglas de medir.
- 8) Navajas y hojas de afeitar.
- 9) Rancho modelo (éste será diseñado por la coordinación).

- Se dividen los participantes en grupos de 4 ó 5 personas.
- Hay un coordinador o narrador.
- Cada grupo recibe una bolsa con materiales para trabajar.



GRUPO A: Recibe cartón, papel, cuchillo, agujas, hilo y regla.

GRUPO B: Recibe cartón, papel, hoja de afeitar, agujas, hilo y regla.

GRUPO C: Recibe cartón, papel, tijeras, masking tape y regla.

GRUPO D: Recibe cartón, tijeras, hoja de afeitar, masking tape y regla.

- Se elige anticipadamente uno o dos observadores para cada grupo. Estos deben tomar nota sobre los obstáculos que tengan para la productividad y cómo los solucionan; además sobre los factores que contribuyen a aumentar la productividad. Estos observadores ayudarán al grupo con sus notas cuando el coordinador lo estime conveniente.



- Se capacitará, previamente al juego, a dos asesores técnicos que sabrán paso a paso, cómo construir fácilmente un rancho. Estos asesores van a entrar en la tercera etapa del juego.

- Se muestra un rancho modelo elaborado, para que sirva de ejemplo.

5. Desarrollo del juego

Se desarrollan tres etapas o pasos. El coordinador introducirá a la dinámica comentando lo siguiente.

“En San Juan hubo un terremoto que destruyó todas las viviendas. Era Abril y faltaba poco para que llegaran las lluvias. Entonces, todos los pobladores decidieron formar brigadas de trabajo para construir sus ranchos.

Cada uno de los grupos formados, constituyen las brigadas constructoras que construirán los ranchos, con los materiales que se les entregó. La brigada que construya más casas y de mejor calidad será emulada por la comunidad”.



Constará de 20 minutos aproximadamente en los que cada grupo tratará de construir el mayor número de ranchos; no puede haber comunicación entre los grupos. Los observadores tomarán nota de acuerdo a su rol establecido.



Los asesores observarán las distintas maneras de construcción de los ranchos.

Segunda etapa:

Pasados los 20 minutos, el coordinador llama a todos los grupos para que presenten su producción.

Se va llenando un cuadro con lo que cada grupo hizo.

GRUPO	ORGANIZACION	PRODUCCION	PRODUCTIVIDAD	PROBLEMAS	SOLUCIONES
1	NO	5 Ranchos	5 ranchos en 20 min.		

Reconocida la producción, se da la siguiente instrucción:

“Compañeros, ya va a comenzar la época de lluvias; debemos construir más ranchos en el menor tiempo posible, para que todos los damnificados tengan el propio. Para ello, vamos a dar 5 minutos a todos los grupos para que discutan entre sí cómo pueden aumentar su producción de ranchos en menos tiempo”.

Necesitamos organizarnos mejor



Ustedes, ¿cómo le han hecho?



Que unos corten y otros pegamos



5 Minutos

Tercera etapa:

Después de que transcurren los 5 minutos.

Tienen otros 20 minutos para continuar la producción de ranchos; los grupos pueden comunicarse entre sí.



Además, nosotros somos los asesores técnicos y les vamos a ayudar a construir más rápido sus ranchos.



Terminados los 20 minutos, se presenta la producción de los grupos y se inicia la reflexión.

6. Reflexión:

- Al principio es conveniente dejar expresar el estado de ánimo de los participantes.

Al principio me desesperé, pues no nos organizamos bien.

Cierto, todos queríamos hacer de todo.

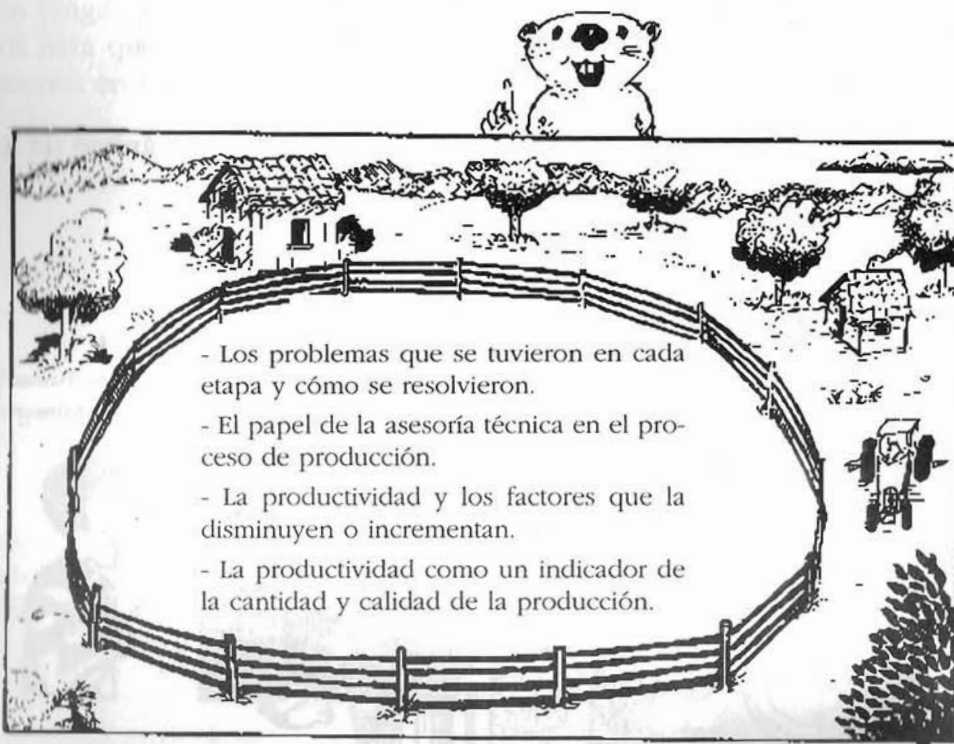


Posteriormente, conviene ir elaborando el cuadro de la segunda etapa:

GRUPO	ORGANIZACION	PRODUCCION	PRODUCTIVIDAD	PROBLEMAS	SOLUCIONES
1	SI	8 RANCHOS	8 ranchos en 20 min.		
2					
3					
4					

A través de las aportaciones de los observadores y miembros de los equipos se puede ir reconstruyendo el proceso de la técnica. ¿Qué sucedió en el juego? ¿qué ocurrió al principio? ¿qué hubo en cada paso?

Es importante resaltar los principales aspectos en torno a los cuales se profundiza la reflexión.



Por último se debe hacer una comparación entre todo lo reflexionado con las dificultades que existen en los distintos trabajos productivos.

- ¿Tenemos nosotros los problemas vistos en el juego para aumentar nuestra productividad?
- ¿Las soluciones del juego nos sirven para nuestro trabajo diario?
- ¿Cómo podríamos aumentar la productividad en nuestra organización productiva?



7. Variación

- Al principio, antes de dividir los grupos, puede prepararse secretamente un saboteador de la producción en cualquier grupo, de tal manera que su acción, así como la respuesta que da el grupo a ella, puedan ser reflexionados.

El juego del capitalismo

1. Objetivo

Reflexionar sobre las dinámicas de las relaciones económicas de intercambio comercial que se dan dentro del sistema capitalista.

2. Contenido

Esta técnica propicia una intensa dinámica de interrelación "comercial" a través del juego de roles (jornalero, pequeño comerciante, gran propietario, etc...) y bajo ciertas reglas, que permite la vivencia y el análisis de cómo se dan dichas relaciones en la sociedad.



Se requiere un trabajo previo de elaboración de material.

3. Participantes

Pueden ser 10, 20 ó 40; lo óptimo son 40.

4. Materiales

Aquí enlistaremos lo necesario para desarrollar el juego con 10 jugadores. Es obvio que todo el material se duplicará o triplicará según sean 20 ó 40 participantes.

a) Gafetes con el rol y el número de cada jugador.

Rol	Número
3 jornaleros	1, 2, 3
3 cooperativistas	4, 5, 6
1 pequeño comerciante	7
1 pequeño propietario	8
1 gran propietario	9
1 gran comerciante	10

Además los gafetes de: autoridad, policía y banco,



que serán las personas que dirijan el juego.

b) 5 letreros que digan "sacadinero", agregándole a cada uno lo siguiente:



c) Dinero: en total 870.000.

En billetes de \$ 5.00 y \$ 50.00

d) También habrá necesidades y bienes con los cuales se hará el intercambio.

- Las tarjetas de necesidades, cada una marcada con número romano serán:

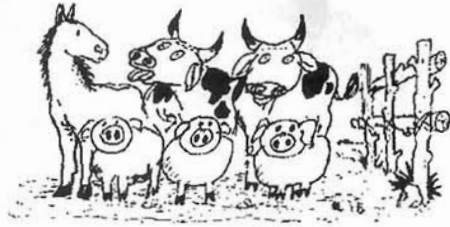
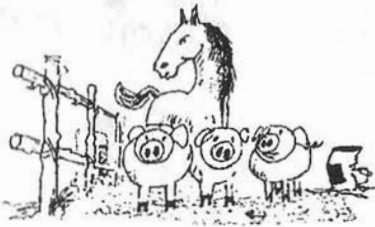
I y II
Doctor con valor de 30.00 c/u

V, VI, VII y VIII
Mercado con valor de 15.00 c/u

III y IV
Farmacia con valor de 30.00 c/u

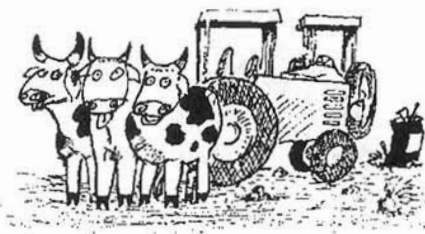
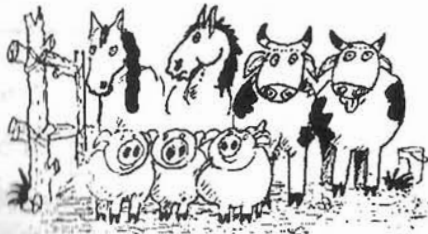
IX y X
Ferretería con valor de 5.00 c/u

- Los bienes se distribuirán en pequeñas bolsitas, de acuerdo al rol representado, es decir:



Para cada jornalero:
3 cerdos con valor de \$ 5.00 c/u
1 caballo con valor de \$ 15.00 c/u

Para cada cooperativista:
3 cerdos con valor de \$ 5.00 c/u
1 caballo con valor de \$ 15.00 c/u
2 vacas con valor de 30.00 c/u



Para el pequeño comerciante y el pequeño propietario c/u:
3 cerdos con valor de \$ 5.00 c/u
2 caballos con valor de \$ 15.00 c/u
2 vacas con valor de 30.00 c/u

Para el gran comerciante y el gran propietario a c/u:
3 vacas cuyo valor es de \$30.00 c/u
2 tractores cuyo valor es de 45.00 c/u

e) Elaboración de una hoja de control, que será para la autoridad

EMPEZO Necesidades TERMINO

	Nº	1ro	2do	1ro	2do	1ro	2do
Jornalero	1						
	2						
	3						
	4						
Cooperativista	5						
	6						
Pequeño propietario	7						
	8						
	9						
Gran propietario	10						

5. Preparación

Los roles de cada jugador se reparten por suerte; simultáneamente se les darán también los bienes correspondientes.

Las necesidades se otorgan al azar.

Siendo 10 jugadores, los sacadineros se reparten de la siguiente manera:

El gran propietario será Doctor y dueño de la farmacia.

El gran comerciante será dueño del Mercado y la Ferretería



Aclaración:

Si fueran 20 participantes habría 2 grandes propietarios: uno será el doctor y el otro tendría la farmacia. Al igual habría 2 comerciantes: uno tendría el mercado y el otro la ferretería.

La autoridad, anotará en la hoja de control:

- El dinero con el que empezó cada jugador la 1ra. y 2da. etapa.
- Las necesidades que le tocaron en la 1ra. y 2da. etapa y aplicará las reglas del intercambio, con ayuda de la policía.

Naturalmente los jugadores se agruparon por sus roles asignados, recomendándoles hacerlo pero que se ayuden a tomar decisiones acerca de lo que mejor convenga a sus intereses. Se darán a conocer las siguientes reglas del intercambio:

a) Al comenzar el juego, no hay efectivo; para que empiece a circular es necesario que uno de los grandes propietarios o comerciantes que tienen \$180.00 en bienes, los muestre al banco y los cambie por efectivo. Ya podrán así comprar bienes a otros y negociar. También podría suceder que se junten dos pequeños comerciantes, cada uno con sus \$ 90.00 y los cambien por efectivo en el banco.

b) Los bienes se cambian en el banco. Se dará para ellos en efectivo el mismo precio que tengan marcado, pero el jugador que quiera cambiar siempre tendrá que exhibir \$180.00 ya sea en bienes o en efectivo o por la suma de ambos; de otra forma no podrá cambiar. Esta es la garantía para el BANCO de estar tratando con gente seria.

c) Entre particulares la compra-venta de bienes es regateo o negociación libre, es decir, según acuerden los contratantes.

d) A los sacadineros sólo se les puede pagar en efectivo.



e) Cuando algún jugador no alcance a pagar una necesidad (DEUDA) saldrá del juego; si no alcanza a pagar a la farmacia o al doctor, saldrá muerto; si no alcanza a pagar al mercado o la ferretería, quedará preso.

Las autoridades total o parcialmente expropiarán los bienes a quienes comentan algún delito en el juego (deben mantener es-tos bienes en su poder).

6. Desarrollo

- Primera etapa:

Se dan 20 minutos para el intercambio de bienes a efectivo y para cubrir necesidades; los jugadores que no alcancen a hacer el pago de sus necesidades, saldrán del juego. La autoridad avisará cuando falten más o menos 3 minutos para el cierre de operaciones.

- Segunda etapa:

La autoridad anotará con qué dinero cuenta cada jugador que siga participando; las necesidades se recogerán y se volverán a repartir al azar, anotando luego con qué necesidades empieza cada jugador la 2da. etapa. Se vuelven a dar otros 15 ó 20 minutos para seguir el intercambio.



Al cierre de operaciones se muestra en una pizarra la hoja de control y se pregunta a los que quedaron en el juego con cuánto dinero terminaron, anotándolo en la hoja 1.

7. Reflexión

Se puede comenzar la reflexión tratando de que los participantes expresen su vivencia durante la dinámica:

¿Cómo vivieron la experiencia los jugadores de dinero, cómo la vivieron los que quedaron fuera del juego, cómo se sintieron los pequeños propietarios, etc...?

A partir de estas vivencias y del análisis de la hoja de control, se pueden ir respondiendo algunas interrogantes como las siguientes:

- ¿Cómo fue la repartición de los bienes?
- ¿Son justas las reglas del intercambio? ¿a quién favorecen?
- ¿Qué papel desempeñó la autoridad?
- ¿Qué papel desempeñaron los "servidores públicos" como el doctor? ¿por qué?
- ¿Qué valores privaron? (lucro, competencia, individualismo, etc...)

Con estas participaciones, la coordinación puede ir conduciendo al grupo a comparar las situaciones vividas en la técnica con su situación concreta.

- Lo que pasó en la dinámica... ¿sucede en la vida diaria?
- ¿Qué ejemplos podemos dar de ello?
- ¿Realmente la sociedad en que vivimos está formada por diferentes grupos o clases? ¿Cuáles?
- ¿Qué posee cada una de éstas?
- ¿Cómo se relacionan entre sí?
- ¿Qué clase sale beneficiada? ¿Por qué?

- ¿En dónde está el origen de esta situación?
- ¿Se podrán cambiar las cosas de forma que no sean sólo unos pocos los que se beneficien?



7. Sugerencias:

a) Sería conveniente que esta última parte de la reflexión se hiciera por grupos que luego llevarán sus conclusiones al plenario; esto con el fin de lograr mayor profundidad.



b) Dado que el funcionamiento económico del sistema capitalista es muy complejo, es conveniente no tratar de forzar la comprensión del grupo con "explicaciones muy elaboradas" que casi se convierten en conferencias. Mejor conviene centrarse en el análisis de las relaciones de intercambio.



c) De mayor importancia es que el grupo pueda reconocer en su realidad a las diferentes clases que actúan y que identifiquen las formas concretas en que se relacionan comercialmente.

d) Para éstos es necesario que se "adecúe a los participantes" tanto la división que se hace de grupos como la lista de bienes; por ejemplo, si se trabaja con personas del sector urbano-popular no tiene mucho sentido hablar de jornaleros o ejidatarios y de cerdos o vacas, pero sí tiene más sentido hablar de sub-empleados, albañiles, obreros, fraccionadores de casa, etc..

El poder de las estrellas

1. Objetivo

Introducir el análisis de la sociedad capitalista y evidenciar el abuso del poder que se da en este tipo de sociedad.



2. Contenido

Este es un juego en el que una sociedad (los participantes divididos en tres grupos) se va movilizano por medio de la distribución de la riqueza, en forma de fichas. Los participantes tienen la adquisición de la riqueza por medio de negociaciones entre ellos.

Una vez que la sociedad es establecida, al grupo con mayor riqueza se le da el derecho, en determinada etapa, de hacer las reglas del juego. Generalmente hacen reglas que los otros grupos consideran injustas y nefastas. Una revuelta contra las reglas y quienes las hicieron, que por lo general sucede, hace que el juego termine.



- Soles, satélites y planetas. Los participantes se dividen en tres grupos:



soles



satelites



planetas

Cada participante llevará un pedazo de cartulina o papel con el dibujo de un sol, un planeta o un satélite, dependiendo del grupo al que pertenezca.

- Fichas amarillas, verdes, rojas, blancas y azules.

El número total de fichas requeridas es cinco veces mayor que el número de participantes.

El número de fichas verdes requeridas es el número de soles más el número de planetas más uno.



El número de fichas amarillas requeridas es el número de soles más dos.



El número de fichas rojas, blancas y azules necesarias es: cinco veces el número de participantes menos el número total de fichas verdes y amarillas. Debe haber más o menos un número igual de rojas, blancas y azules.

Oye, ya me enredé.
¿Cuántas fichas azules
y cuántas amarillas
tengo que hacer?



Mira, suponiendo que en tu grupo hay 34 participantes,
éstos se dividirán en 12 soles, 12 planetas y 10 satélites.
¿Cuántas fichas en total vas a tener que preparar?



5 veces el número de
participantes...mmm...mm
5x34 igual a... ¡170 fichas!

¡Correcto! el número de fichas amarillas que
hay que hacer serían 14 porque 12 soles más 2
igual a 14



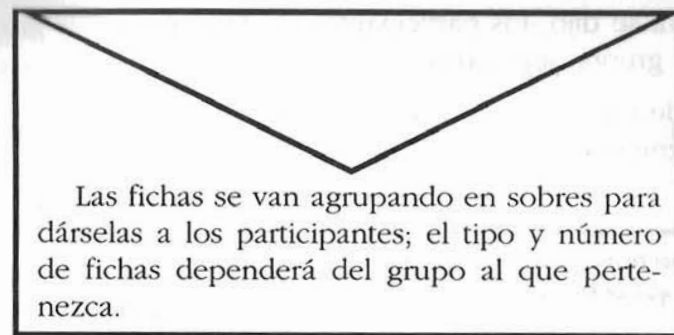
$$\text{12} + \text{12} + 1 = \text{25}$$

El número de
fichas verdes sería:

Y el número de fichas rojas, blancas y azules suman 131 que salen de
restar 170 (que es el total de fichas) menos 39 (que es la suma de las ama-
rillas: 25x14)

Si a 131 lo divido entre 3 (rojas, blan-
cas y azules) tengo que hacer más o
menos 44 fichas de cada color.
¡Ahora sí ya entendí!

¡Qué bueno! por cierto, los soles son los que
tienen "el poder de las estrellas" pero esto
nadie lo debe saber hasta que lo descubran
en el juego.



Cada sol recibe una ficha
amarilla, una verde y tres re-
vuelas, seleccionadas entre
rojas, blancas y azules.



Cada planeta, excepto uno,
recibe una ficha verde y cua-
tro seleccionadas entre rojo,
blanco y azul.



Cada Satélite, excepto uno, recibe una mezcla de fichas rojas, blancas
y azules.

Al planeta y satélite exceptuados, se les da la misma distribución de
fichas que a los soles: una amarilla, una verde y una mezcla de rojas, blan-
cas y azules.

Bonos:

Se preparan unas fichas especia-
les que se usarán en las sesiones de
adjudicación de bonos. Estas fichas
pueden ser un poco más largas o
grandes que las otras fichas y de
cualquier color.



División de los participantes y distribución de fichas:

Como ya se dijo, los participantes se dividen en tres grupos; éstos se sientan en grupos separados.

Recuerden que cada persona lleva un símbolo en el pecho, representando su grupo.



A cada participante le estoy dando un sobre que contiene cinco fichas.



A los que no les dí, aquí tienen y no se desanimen.

Explicación del sentido del juego:
Una vez divididos y con sus fichas...

Probablemente alguien durante el juego pregunte:



Este es un juego que envuelve ganadores



"Las tres personas con el puntaje más alto serán las ganadoras"

No hay que decirles que a un grupo, en determinado momento, le será dado el hacer las reglas del juego.



¡AHH!

• Explicación del sistema de puntuación



Cada ficha vale:

Amarilla	80 puntos
Verde	25 puntos
Roja	15 puntos
Blanca	10 puntos
Azul	5 puntos

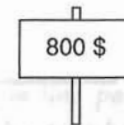
Se darán puntos adicionales a la persona, si consigue reunir fichas del mismo color:

Por 5 del mismo color, 25 puntos. Por 4 del mismo color, 15 puntos.

Por 3 ó 2 del mismo color, 5 puntos.

Las leyes del regateo serán:

- a) Tienen 10 minutos para mejorar su punteo.
- b) Mejoran su punteo haciendo un negocio ventajoso con otros soles, planetas o satélites.
- c) Sólo cambiar ficha por ficha es legal; 2 por una o cualquier otra forma es ilegal.
- d) Deben tomarse de las manos para hacer el negocio.
- e) No se debe hablar a menos que estén tomados de las manos.
- f) Las personas que se cruzan de brazos no tienen que comerciar.
- g) Todas las fichas han de mantenerse escondidas.
- h) Cuando un participante toca la mano de otro, una ficha de color y valor distinto ha de ser cambiada; si una pareja no hace negocio, deben quedarse tomados de las manos los 10 minutos que dura la operación.



Se pueden añadir las reglas que se consideren apropiadas.

SOLES	1ª Ronda	2ª Ronda
Pedro		
Juan		
Luis		
Pepe		
SATELITES		
Manuel		
Rosa		
Lidia		

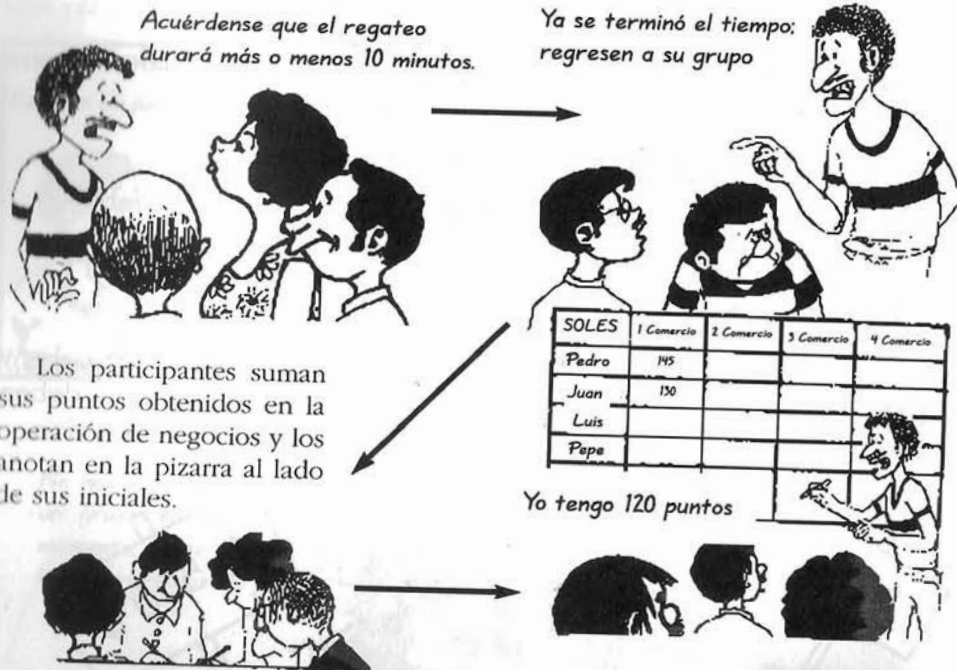
Por último, hay que anotar, por grupo, los nombres o iniciales de cada participante, en una pizarra o papel grande, para llevar el punteo de cada uno.

4. Desarrollo

Iniciando la primera operación de comercio:

Una vez explicadas las reglas, se inicia la operación comercial.

Después de 10 minutos de negociar



Los participantes suman sus puntos obtenidos en la operación de negocios y los anotan en la pizarra al lado de sus iniciales.

Iniciando la operación de los puntos de bonos:



Bueno, ahora habrá una sesión de adjudicación de bonos. (Mientras eso sucede, recogen las piezas originalmente distribuidas y se preparan para una segunda distribución).

Reglas de la sesión de adjudicación de bonos

- Se enseña una ficha de bono.
- Se da a cada grupo tres fichas de bonos.
- Se dice que cada ficha vale 20 puntos.
- Su tarea durante la sesión es distribuir los bonos a los miembros del grupo.
- La decisión debe ser tomada por unanimidad.
- Tienen cinco minutos para distribuir los bonos. Si los grupos no lo hacen en este tiempo, los bonos le serán retirados y nadie los recibirá.
- Las fichas deben ser distribuidas en unidades de 20 ó más.
- Los participantes pueden eliminar a personas de su grupo, ante un voto mayoritario. Las personas eliminadas, deben formar otro grupo pudiéndose poner el símbolo que quieran.



O sea, que una persona puede recibir uno, dos o hasta los tres bonos, pero 6 personas no pueden recibir 10 puntos cada una.

La coordinación puede contestar cualquier pregunta sobre el procedimiento.

- Se comienza la sesión de adjudicación de bonos.
- Acuérdense de coleccionar, mientras esto sucede, las fichas originalmente distribuidas y prepararlas para una segunda distribución.
- Después de cinco minutos se cambia a las personas con punteo más alto al grupo de los cuadrados.
- Cualquier cambio de grupo ha de ser anunciado. Aquí es necesario que los participantes se den cuenta que el grupo de soles está formado por las personas que tienen punteo más alto.

Se inicia la segunda vuelta:

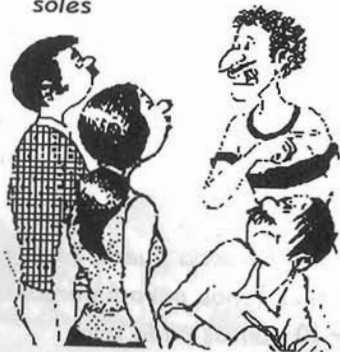
Te cambio una verde por una roja



Démosle a Pedro un bono



Los de mayor punteo pasen al grupo de los soles



Se repite el ciclo: sesión de negocios, de bonos, reclasificación, por una o dos veces, hasta que los soles tengan mayor punteo.

Más o menos después de la segunda sesión de bonos. Se anuncia que:

Como los soles han trabajado duro, ellos tienen la autoridad de hacer las reglas de juego.



Aunque cualquier grupo puede sugerir las reglas, los soles decidirán cuáles serán implantadas.

Que todos tengan que cambiar sus fichas.



El coordinador puede sugerir a los soles que hagan reglas tales como: que sea necesario a los planetas y satélites negociar con los soles aunque los primeros tengan los brazos cruzados; que los planetas y satélites den a los soles las fichas que pidan sin importar si éstos quieren negociar o no; redistribuir las fichas en bases más equitativas.



Se anuncia a todos los participantes las reglas que los soles establecieron. Estas se pueden escribir en un pizarrón o papel grande.

De aquí en adelante, el juego será como venga.

Lo que probablemente suceda, es que los cuadrados hagan reglas muy duras para proteger su propio poder. Esto ha sucedido con casi todos los grupos que lo han jugado.

Nuevas Reglas

- Negociar con los soles aunque tengan los brazos cruzados los planetas y satélites.
- Cambiar las fichas que los soles quieran.
- Los soles pueden hablar aunque no estén negociando con nadie.

iiiEstas reglas son para su conveniencia!!!

iiiNo es justo!!!



Los otros grupos o se rinden o se organizan o se vuelven hostiles o cometen un acto de frustración y desafío.



El juego se para cuando se haga evidente que los soles han hecho reglas que los otros consideran injustas y nefastas. Esto sucede generalmente entre las 2 y 4 vueltas.

5. Reflexión

Después del juego, se reúne a los grupos en plenario para analizar lo que sucedió en la técnica.

Es conveniente que primero expresen cómo se sintieron durante el juego y en cada uno de sus momentos.

¿Cómo se sintieron?

Al principio yo creía que iba a ser fácil.

Yo quería siempre tener más fichas



Es importante que esta discusión no dañe el juego, ni a alguno de los participantes. Si se ve que la discusión pasa de una amistosa rivalidad, se deberá encauzar directamente a los temas implicados y no a las personalidades.

Conviene señalar que todo grupo que ha participado en el juego hasta ahora, ha reaccionado esencialmente en la misma forma.

Después se pasa a un análisis, tratando de relacionar lo que sucedió en el juego con la realidad con preguntas como:



- ¿Qué dice el juego sobre la naturaleza del hombre?
- ¿Está en la naturaleza del hombre, buscar desigualdad, querer ser mejor que otros, buscar más privilegios y riquezas?
- Si así es, ¿hay algo equivocado en tales metas? ¿pueden ser legitimadas?
- ¿Hay alguna alternativa moral a la búsqueda de la desigualdad por el hombre?
- ¿Habría habido alguna diferencia si los planetas hubieran sido los soles en lo que se refiere a su comportamiento?
- ¿Hay algún paralelo entre los sistemas establecidos por el juego y los sistemas o subsistemas en los cuales vivimos?
- ¿Cómo se ve el conflicto de clases sociales?

Como ésta técnica es muy grande, creímos conveniente hacer este sumario del juego para que tengas una síntesis del mismo.



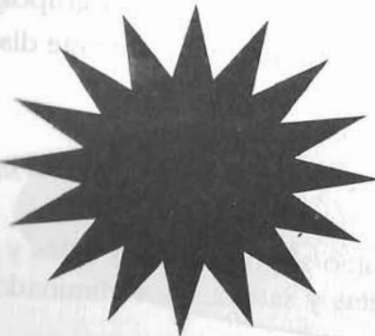
Síntesis del juego

1. Se preparan las fichas y su distribución en los sobres para cada uno de los participantes.
2. Se divide a los participantes en tres grupos con sus símbolos.
3. Se distribuyen a cada participante los sobres con las fichas.
4. Se explica la intención del juego y el sistema de punteo.
5. Se explican las reglas de negociación o regateo.
6. Se elaboran las listas de cómputo para cada grupo con las iniciales de cada uno de los participantes.
7. Los grupos negocian por 10 minutos más o menos.
8. Se saca el total de puntos acumulados por cada quien y se anotan en las listas.
9. Se explica la sesión de bonos y sus reglas, dándose 3 fichas de bonos a cada grupo.
10. Se dan 5 minutos para la sesión de adjudicación de bonos por grupos.
11. Mientras están en sesión, se colectan todas las fichas originalmente distribuidas y se prepara una segunda distribución.
12. Se finaliza la sesión de adjudicación de bonos.
13. Se revisa los punteos en las listas, para anotar los puntos recibidos en la sesión de bonos.
14. Se cambia a las personas con mayor punteo al grupo de los soles y a las de menor punteo, a los grupos de planetas y satélites; los eliminados forman otro grupo.

FIN DEL PRIMER PERIODO

CONTINUACION

15. Se repite el proceso.
16. Después de la segunda o tercera vuelta, se da a los soles el derecho de hacer las reglas del juego.
17. De ahí en adelante se juega como convenga.
18. Reflexión.



El juego del (neo) Liberali\$mo

Introducción

En el siglo XVIII, el inglés Adam Smith, considerado padre de la ciencia económica, postula -en base al desarrollo capitalista de su tiempo- el principio de la libre competencia entre productores y el libre mercado entre éstos y los consumidores; es decir, que los productores compitan -sin intervención del Estado- por el dinero del consumidor y los consumidores obtengan así, productos de la mejor calidad al precio más barato posible.

Al buscar las mayores ganancias, los productores se ven obligados a producir únicamente los bienes que tienen demanda y a utilizar técnicas más eficaces para reducir al mínimo el costo de producción.

Así, en la economía de libre mercado "todos son felices": los productores obtienen el beneficio o ganancia máxima y los consumidores hallan satisfacción a sus necesidades de productos, de la mejor calidad y al precio más bajo. A este pensamiento económico se le conoce como "liberal".

Muchos años después, cuando ocurrió la crisis económica que afectó principalmente a Estados Unidos (la "Gran Depresión" de 1929), un economista norteamericano, llamado John M. Keynes, se dió cuenta de que la libertad de competencia y de mercado, por sí solas, no eran capaces de generar el equilibrio social que Smith les atribuía, sino que era indispensable la regulación del Estado.



Keynes vió que para la sobrevivencia del sistema capitalista era necesario que el Estado regulara la competencia (que siempre favorecía a los grandes empresarios productores) y estableciera mecanismos que facilitarían una mejor distribución de la riqueza.

En la década de los 70 el capitalismo entra otra vez en crisis y, como medida central contra ella, otro economista norteamericano, Milton Friedman, predica el nuevo impulso a los principios liberales. Nace así el "neo-liberalismo", adoptado inmediatamente por el gobierno de Estados Unidos (encabezado entonces por Ronald Reagan / 1981-1989), por el Fondo Monetario Internacional (FMI) y el Banco Mundial.

El neoliberalismo no es, pues, algo distinto del capitalismo, sino la aplicación, otra vez, de los principios que lo ayudaron a nacer. Es el regreso sofisticado a la ley de la selva, al denominado "capitalismo salvaje".

El propósito de esta técnica es ayudar a comprender las bases históricas sobre las que se asienta el funcionamiento de nuestras sociedades de mercado. Ayuda a descubrir cómo detrás de las políticas neoliberales están los principios fundamentales del liberalismo histórico que tanta injusticia y pobreza han generado desde siempre.

1. Objetivos

- Lograr mediante una experiencia vivencial, conocer, reflexionar y analizar los principios fundamentales del liberalismo económico.
- Comprender los orígenes y consecuencias de las leyes del mercado tales como "libre contratación", "oferta y demanda", "división social del trabajo", etc.
- Comprender las consecuencias que este sistema económico y sus principios tienen para los diferentes sectores de la economía, especialmente los trabajadores y los pequeños productores.



2. Recomendaciones

Esta técnica se debe utilizar como parte de un taller de formación socio-económica y política. Si se emplea en forma aislada, puede no dar todo el resultado esperado.

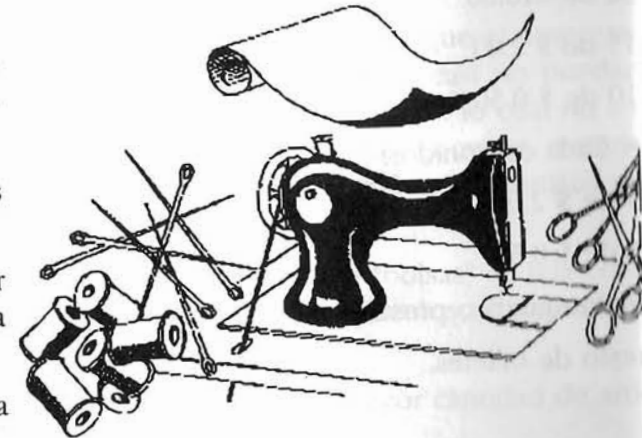


No recomendamos utilizarla con grupos que no han tenido un mínimo de información y discusión sobre la estructura de la sociedad, pues pueden llegar a conclusiones erróneas, como la de que hay que acabar con las máquinas y volver a producir artesanalmente.



3. Elementos

- 30 participantes (puede adaptarse a grupos menores)
- Herramientas y materias primas:
 - Una máquina de coser (simboliza la tecnología avanzada)
 - Seis agujas (tecnología atrasada)
 - Tres tijeras
 - Cinco ovillos de hilo
 - Un metro de tela
 - Billetes de juego:
 - 50 billetes de \$10.00
 - 100 billetes de \$ 2.00
 - 100 billetes de \$ 0.50



- Mercancías, paquetes simbólicos (bolsitas):
 - 20 paquetes de 1 Kg de frijol
 - 20 paquetes de 1 litro de leche
 - 20 paquetes de 1 Kg de pan
 - 20 paquetes de 1 Kg de arroz
 - Dos carteles con precios de herramientas y mercancía.

4. Roles

- Un gran empresario/a (representa al gran capital)
- Dos obreros/as que sepan coser a máquina
- Un cortador/a
- Un vendedor/a (buscar para este trabajo a los más hábiles del grupo)
- Seis pequeños productores
- Un tendero/a
- Un banquero/a o prestamista
- Quince compradores

5. Reparto de billetes

- Empresario:
 - 30 de \$10.00
 - 15 de \$ 2.00
 - 10 de \$ 0.50
- Cada comprador:
 - 3 de \$ 2.00
 - 1 de \$ 0.50
- Banquero o prestamista:
 - resto de billetes.
- Cada pequeño productor:
 - 1 de \$10.00
 - 5 de \$ 2.00
 - 1 de \$ 0.50



- Valor de material:

Herramientas y materias primas:

- Máquina de coser: \$ 50.00
- Agujas, cada una: \$ 0.50
- Tijeras c/u: \$ 12.00
- Ovillos de hilo: \$ 0.50
- Tela, un metro: \$ 5.00

Mercancías:

- 1 Kg. de frijol: \$ 1,000.00
- 1 litro de leche: \$ 500.00
- 1 Kg. de pan: \$ 500.00
- 1 Kg. de arroz: \$ 1,000.00

6. Reglas

1. No propiciar una asociación de los productores, ya que la sociedad de mercado propicia el individualismo y la competencia.
2. Van a trabajar 20 minutos que pueden alargarse o acortarse según se vea conveniente.

Lo importante es que el tiempo sea de tal extensión, que el empresario pueda vender bastante y los pequeños productores casi no puedan vender nada, o lo vendan al mismo precio del empresario, lo cual no les dé para comprar mercancía para subsistir y además comprar materia prima para continuar. Este tiempo en la vida real significa una semana de trabajo.

3. Todos (empresario y artesanos) van a producir "bolsas" de tela cosidas alrededor. Estas bolsas simbolizan todos los artículos de consumo: muebles, aparatos, ropa, medicina, etc., etc.

4. Los compradores deben tratar de adquirir la mayor cantidad de artículos al menor costo.

5. El vendedor debe hacer campaña constante para que le compren a él y no a los pequeños productores, con "slogans" como: "Lo hecho en máquina está mejor hecho", "compre calidad"...

6. El banquero debe ofrecer dinero a préstamo con garantía de las herramientas, pero con interés del 5% semanal (este porcentaje se puede ajustar según se vea conveniente).

7. Desarrollo

a) El tendero pone carteles de precios y vende las herramientas y materias primas. Cada quien compra según sus posibilidades. Obviamente el gran empresario es el único que puede comprar la máquina.

b) El empresario contrata a los obreros y al vendedor por \$6.00 diarios.

c) Al dar la señal empiezan todos a producir.

d) En cuanto van saliendo productos de la empresa el vendedor los ofrece a 2 por \$ 0.50.

e) Los pequeños productores combinan el tiempo en producir y en vender.

f) Los obreros deben producir sin cesar y aceleradamente.



g) Se suspende el trabajo, de acuerdo a las normas de la regla No.2, y se reflexiona un poco en lo que han ganado los pequeños productores y en que necesitan en ese momento comprar alimentos para la próxima semana (pues durante esa semana ya pasó hambre su familia) y además más materia prima para seguir produciendo.

h) El empresario ofrece trabajo a pequeños productores para que sean sus obreros por \$2.00 diarios. Dos aceptan (si es necesario, les da esa consigna el coordinador) y sustituyen a 2 de los de \$6.00 diarios.

i) El banquero compra herramientas y materias primas a los pequeños productores que se contratan de obreros, a 1/3 del valor de compra aproximadamente.



j) Obreros desocupados invierten el dinero que tienen en herramientas, materias primas y comestibles. La herramienta y materia prima la vuelve a vender el agiotista al valor inicial.

k) A una señal se reinicia otra semana de trabajo (ahora dura 10 minutos aproximadamente).

l) Nueva suspensión, y se insiste en la situación de hambre que ya dura 2 semanas.

ll) Reinicio de dinámica. Ahora la semana dura 5 minutos.

m) Suspensión final.

8. Aspectos complementarios

Durante la dinámica suele suceder que la gente se desespera e intenta robar al tendero, al banquero o al empresario; si no sucediera, se puede sugerir o incentivar a algún obrero o productor que tras la primera suspensión, trate de robar al tendero o al empresario. En este caso se hace llamar a un policía (rol extra de los ya previstos) y por demanda del afectado se lleva al ladrón a la cárcel. Esto da más viveza al juego y permite reflexionar en el papel del aparato judicial al servicio de los capitalistas.

Es necesario que el coordinador esté atento al desarrollo para presionar a que se viva el juego como símbolo de la realidad y a que no decaiga el esmero por representar cada rol, cuidando que no se caiga en exageraciones fuera de la realidad.

9. Reflexiones finales

Se puede comenzar la reflexión tratando que los participantes comenten su vivencia durante la dinámica:

¿Cómo se sintieron los pequeños productores, los obreros, el empresario... ?

¿Cómo vivieron la experiencia?

Partiendo de estos primeros comentarios del grupo, es importante descodificar cada uno de los elementos de la técnica hasta el final, sobre todo el simbolismo de cada uno.



Es necesario que con los comentarios del grupo, más los del coordinador, queden claros los mecanismos básicos de la economía de mercado, resaltando la libre contratación, la libre competencia: ley de la oferta y demanda, la división del trabajo y el papel dominador del capital y trabajo, con preguntas como:

¿Cómo se manifiesta, en la técnica, la libertad de competencia entre productores? ¿Qué provoca?

¿Cómo se manifiesta, en esta técnica, la libertad de mercado entre productores y consumidores? ¿qué provoca?

¿Cómo se manifiesta la libre contratación? ¿Qué provoca?

La ausencia de mecanismos de regulación de la producción y el mercado, ¿qué provoca?



Se debe ir conduciendo al grupo a comparar las situaciones vividas en la técnica con su situación concreta en su comunidad, ciudad, país.

¿Lo que pasó en la dinámica... sucede en nuestra vida cotidiana? ¿qué ejemplos podemos dar de ello?

¿Se manifiesta un nuevo impulso al liberalismo en nuestra sociedad? ¿cómo? ¿qué consecuencias ha tenido o puede tener?

10. Sugerencias

Sería conveniente que esta última parte de la reflexión se hiciera por grupos que luego llevaran sus conclusiones al plenario, con el fin de lograr mayor profundidad.

Técnicas de análisis político

Estas técnicas buscan ayudarnos a analizar la estructura jurídico-política de la sociedad y las relaciones de poder en ella. Son instrumentos para incentivar la reflexión en las organizaciones populares sobre la correlación de fuerzas entre los sectores y clases sociales con la perspectiva de fortalecer la capacidad de acción de nuestras organizaciones.

En su mayoría, tratan de vincular siempre los procesos organizativos concretos que estamos impulsando, con la situación general del país o región.

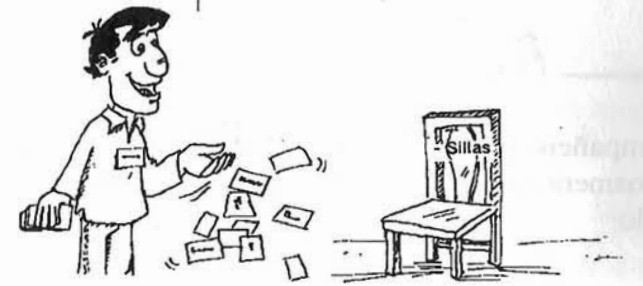
Los pueblos

1. Objetivos

Intercambiar los conocimientos que los compañeros tienen de pueblos, regiones o países, o bien, reforzar lo que hemos aprendido de las diferentes realidades de cada país, región o pueblo, durante un evento educativo.

2. Material

Tarjetas con los nombres escritos de pueblos, ciudades, regiones o países según el alcance geográfico que queramos.



3. Desarrollo

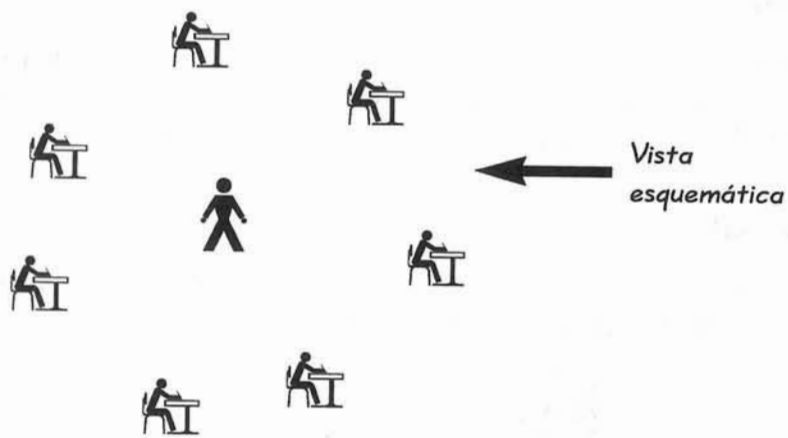
Explicaremos el desarrollo de la técnica tomando como ejemplo la región centroamericana.

Los participantes se sientan en círculo y a cada uno de ellos se le da una tarjeta y el nombre escrito de un país centroamericano (Honduras, Nicaragua, Costa Rica, etc...)

Es lógico que se repitan los nombres. Esta tarjeta se la colocarán en el pecho de tal manera que todos puedan verla.



Uno de los participantes no tendrá silla y quedará parado en el centro del círculo.



Este compañero para iniciar el juego, dirá una característica de algún país Centroamericano, diciendo al final de ésta, el país al que se refirió, por ejemplo:

"El triunfo de una revolución popular y antimilitarista en 1979 fue en: Nicaragua"



Entonces los compañeros que representen a ese país deben cambiar de asiento, aprovechando ese momento la persona que dijo la característica, para ganar su lugar.

El que se queda sin silla, debe pasar al centro y decir otra característica de otro país Centroamericano diciendo siempre al final el nombre del país.

También es posible que quien quede al centro, mencione una característica de todos los países diciendo al final CENTROAMERICA. Por ejemplo: "Los países que requieren de profundos cambios económicos para resolver sus problemas, son los países... CENTROAMERICANOS".

En este caso todos deben cambiar de sitio.

4. Reflexión

A la par que se desarrolla la dinámica debe irse anotando en un papelógrafo las características que se fueron mencionando, para que al final se haga una síntesis de información y se comparta en plenario. A partir de esta técnica, puede profundizarse el conocimiento que los participantes hayan arrojado, sobre determinados países, regiones o pueblos.

Los pueblos

NICARAGUA: *Triunfo de su revolución en 1979*

CUBA: *Combate el capitalismo*

COSTARICA:

FIN

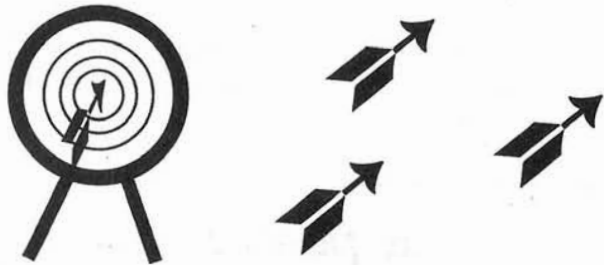
5. Variación

Cuando se pretenda tener más reflexión entre el grupo: el compañero que esté en el centro preguntará el nombre del país (en vez de decirlo después de que mencione la característica) para que los demás del grupo contesten.

Las flechas

1. Objetivos

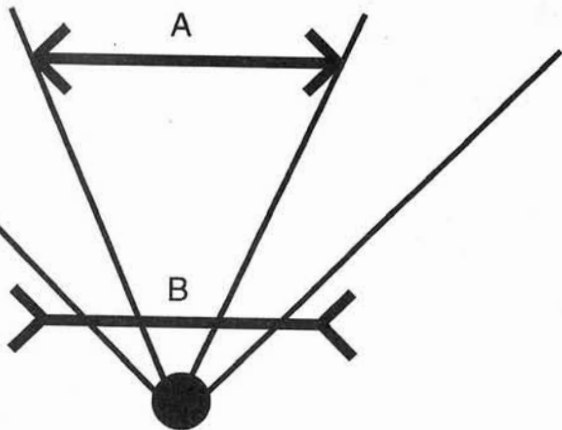
Reconocer cómo las apariencias y la falta de análisis de la realidad, nos conducen a errores de apreciación y por lo tanto de decisión. Resaltar la importancia que tiene el cómo elegimos a nuestros representantes y la confiabilidad que en ellos debemos tener.



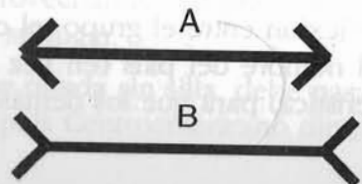
3. Material

Una cartulina con el modelo de flechas que se escoja de entre cualquiera de las dos siguientes.

Modelo 1



Modelo 2



En los dos modelos la flecha A es mayor que la flecha B aunque la ilusión óptica engañe.

- 3 carteles con las siguientes expresiones.

La flecha A
es mayor
que la flecha B

La flecha B
es mayor
que la flecha A

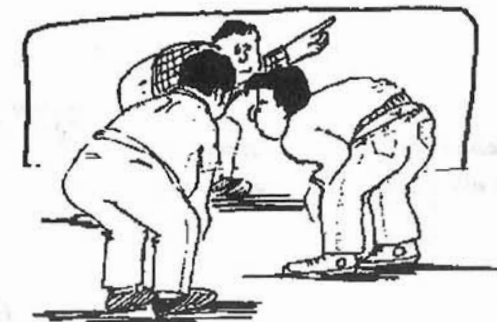
Las flechas A y B
son iguales

- cinta adhesiva
- reglas graduadas o cintas métricas

4. Instrucciones

Se debe colocar la cartulina donde está dibujada la ilusión óptica de las flechas, en un lugar donde pueda ser vista por todos los participantes. Los otros tres carteles se deben fijar en lugares suficientemente separados entre sí.

El coordinador, antes de la dinámica, debe ponerse de acuerdo con dos compañeros que a su criterio posean características de liderazgo, para que se infiltren en cada uno de los grupos, siembren confusión durante las discusiones y logren que se les nombre representante de grupo.



5. Desarrollo

Colocados los carteles en su lugar, el coordinador dará la indicación a todos los participantes de que observen las figuras de las flechas y que después de observarlas se formen frente al cartel que según su criterio expresa la respuesta correcta; esto deberá hacerse en silencio.



Se formarán dos o tres grupos con diferentes opiniones.



Bueno, ahora cada grupo debe nombrar un representante para que con una regla midan el tamaño de las flechas.

Los infiltrados deben de tratar hábilmente que los nombren a ellos como representantes.



Cada representante tomará el dibujo y se apartará de sus compañeros para hacer la medición.

Al regresar a sus respectivos grupos, comunican a los demás el resultado de su medición; si los infiltrados fueron hábiles y lograron que se les nombraran representantes de grupo, deberán engañar y provocar la mayor controversia posible en su grupo. Si no es así, deben tener una participación muy activa tratando de desorientarlo.

Según la medición que yo hice la flecha "B" es mayor que la "A"



Al cabo de un tiempo prudencial, donde los grupos discuten las mediciones de sus representantes, el coordinador vuelve a dar la indicación de formar filas de acuerdo a las diferentes opiniones; si vuelven a formarse más de un grupo, deberá repetirse nuevamente el ejercicio (nombrar representantes y medir las flechas), hasta que todos descubran la verdad y por lo tanto sólo se forme un grupo.



6. Reflexión

En un primer momento debe permitirse la expresión vivencial de la asamblea, ejemplo: ¿Qué nos llevó a elegir determinada opción?, ¿por qué? ¿Cómo pesó la opinión de los demás en nosotros?, etc...

Se deben descodificar los elementos de la dinámica:

- ¿Qué podría simbolizar el modelo de las flechas?
- ¿Qué significa el haber tomado una opción, sólo con nuestra observación?
- ¿Qué significó la medición de las flechas?, etc...

Es necesario reflexionar el papel de los representantes de grupo: ¿por qué se eligieron los que se eligieron?, ¿cómo se eligieron?, la información que nos dieron, ¿era confiable?, ¿les creímos o no?, etc...

Yo confié
en lo que midió Pancho

Nos engañó y lo elegimos.
¿Por qué?



Analizar el papel de los infiltrados: ¿qué hicieron y cómo lo hicieron?, ¿lograron su objetivo?, ¿por qué?, ¿qué representan?, etc...

Simultáneo con la descodificación, deben irse haciendo paralelos con la realidad.

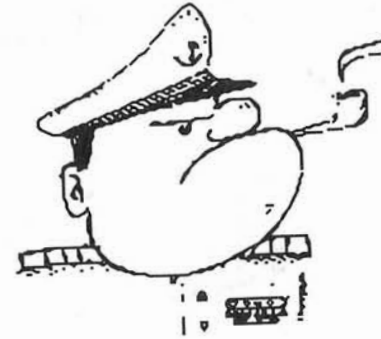
- ¿Cómo percibimos lo que sucede en nuestro barrio, organización, continente, país...?
- Antes de tomar una decisión, ¿analizamos la situación o el problema?
- ¿Cómo identificamos a las personas que en nuestra organización crean confusión y cómo las tratamos?, etc...
- ¿Cómo nombramos a nuestros representantes?, ¿son realmente nuestros representantes: el líder sindical, el líder del ejido, el líder de la colonia, etc...?



La guerra naval

1. Objetivo

Reconocer la importancia de la planificación en el trabajo y la disciplina en los grupos organizados. Introducir los conceptos de **Estrategia** y **Táctica**.



2. Contenido

A través de una participación activa en una "guerra de movimientos" -la cual exige planificación de acciones, criterios de comunicación y disciplina-, se reflexione sobre la importancia de la organización e inductoriamente sobre lo que son **Tácticas** y **Estrategias**.

3. Material

Pañuelos o pequeños lienzos según el número de participantes, que serán como mínimo 26.



4. Preparación

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

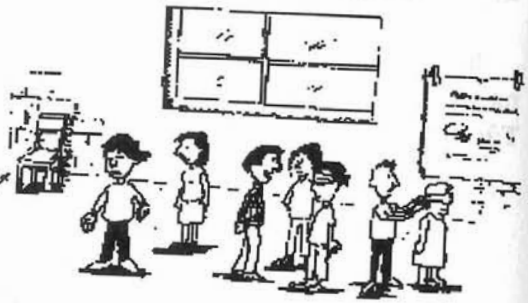
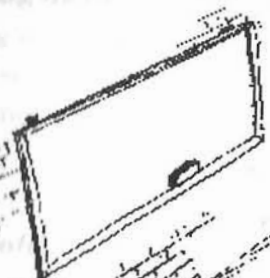
¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?

¿Qué podrá hacer?



- Se integrarán 2 equipos.
- En el espacio donde se juegue la dinámica deben de marcarse DOS ZONAS, y asignarse a cada equipo una.
- Los equipos tendrán en su zona su BASE, que a la vez será la meta a lograr del equipo contrario.



- Cada equipo nombrará a un capitán que será el coordinador del grupo; también se elegirán a algunos como minas y a otros como naves. A éstos se les vendarán los ojos y no podrán hablar.

- Cada equipo tendrá que colocar sus minas en su zona de tal manera que protejan su base (meta del enemigo), pero de tal forma que pueda pasar una persona cómodamente, entre una y otra mina; éstas serán inmóviles y, si les conviene, podrán hablar.

El objetivo del juego consiste en que cada equipo debe hacer llegar el máximo de sus naves a la base contraria, evitando que sean hundidas por las minas colocadas por el contrario.

Quien logre colocar más naves en la base contraria será el ganador.



Cada equipo tendrá, antes de iniciar la técnica, un tiempo prudencial para que se organicen, planifiquen su acción, coloquen sus minas y se pongan de acuerdo en las señales auditivas (no orales) que les servirán de comunicación entre el capitán y las naves, para hacer los movimientos adecuados que los lleven al triunfo.

Cada vez que aplauda querrá decir que van a chocar.

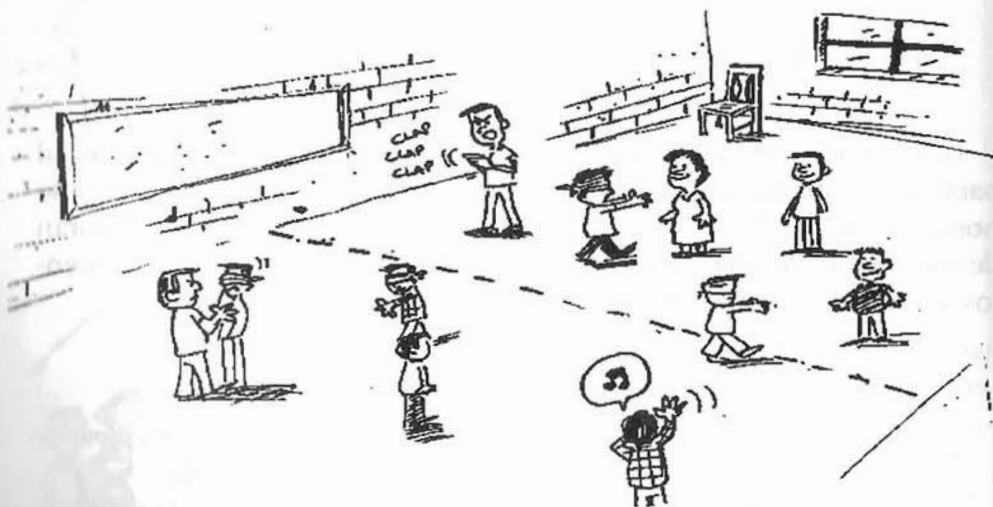


Cualquier nave que se ponga en contacto físico con una mina quedará sujeta a ésta. Si hay choque entre naves, no pasa nada, el juego puede continuar.

5. Desarrollo

A una señal convenida se inicia la guerra naval con las voces de mando de cada capitán intentando sortear los obstáculos representados por las minas, a través de las señales auditivas acordadas con su equipo.

Si se da el caso de que todas las naves sean hundidas, el juego debe repetirse, hasta que haya un ganador.



6. Reflexión

En un primer momento debe compartirse el aspecto vivencial de la técnica; cómo se sintieron tanto “las minas” y “las naves”, como los capitanes.

Posteriormente pueden irse descodificando los elementos de la técnica: las zonas, los equipos, las minas, las naves, las señales, etc... Los planes de cada equipo, sus aciertos y errores, por qué perdieron, de los movimientos que hicieron cuáles fueron tácticos y cuáles estratégicos, etc...

Al final, en base a todo lo anterior, puede reflexionarse sobre:

- ¿Cómo organizamos y planificamos nuestro trabajo, roles y responsabilidades?
- ¿Cuáles son nuestras tácticas y cuál nuestra estrategia?, ¿cómo conocemos y tomamos en cuenta las tácticas y estrategias del enemigo?

Mas allá de mi pueblo

1. Objetivo

Lograr una visión global del mundo en que vivimos, ubicándonos en una dimensión geopolítica (países capitalistas, socialistas, “tercermundistas”...) que nos ayude a comprender los procesos del cambio social.



2. Material

Un mapa-mundi a escala suficientemente grande para que todos los participantes lo vean bien. En él sólo aparecerán los contornos de sus países (sin sus nombres).

- Una enciclopedia o material informático sobre varios países.
- Alfileres
- Mapas de cada país con su respectivo nombre, dibujados a la misma escala del mapa-mundi, para ponerlos con alfileres sobre él.



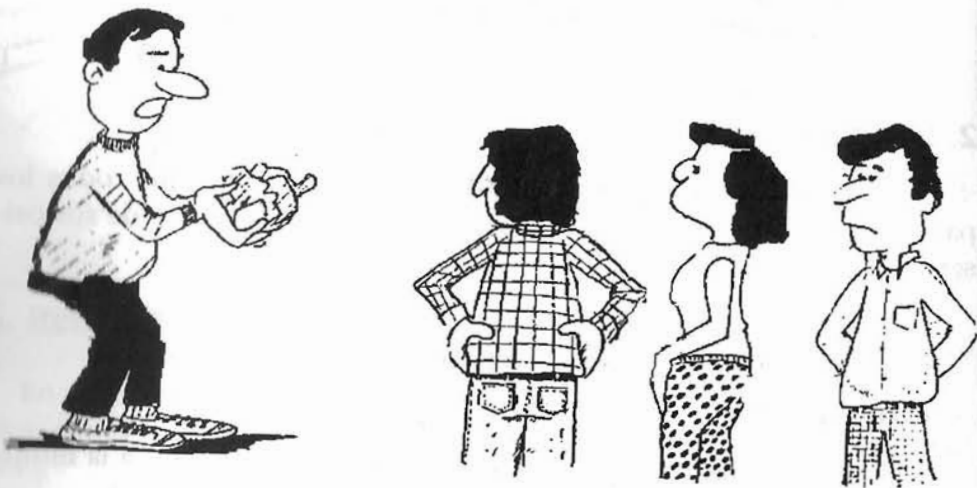
Hay que seleccionar los países o bloques de ellos, cuya importancia política amerite su investigación, de acuerdo a las características del grupo de participantes y del momento que se está viviendo.

3. Desarrollo

PRIMERA PARTE

El coordinador reparte al azar, entre los participantes, los mapas de los países (con sus respectivos nombres) que han sido seleccionados para la dinámica. Se les indica que en un lapso de tiempo y en forma individual, deben localizar la ubicación de los países que les ha tocado y averiguar algunos datos sobre ellos.

Tienen un lapso de tiempo "x" para que en forma individual traten de localizar la ubicación del país que les toque, aparte de averiguar algunos datos sobre ellos.



Los datos a obtener, serían por ejemplo: países vecinos, idioma, raza, capital, número de habitantes, tipo de gobierno, etc...

Para esto, consultarán el mapa mundi, el globo terráqueo y la enciclopedia; el coordinador ayudará a quienes tengan más dificultad. Toda la información recolectada, deberá anotarse en un papelógrafo para utilizarla en la asamblea que se lleva a cabo, después del trabajo individual.



En una reunión plenaria, el coordinador repartirá entre los participantes los conjuntos de tarjetas con las preguntas previamente formuladas sobre los países. A discreción irá pidiendo que se lean en voz alta dichas preguntas y cada quien tratará de identificar de qué país se trata. La asamblea dirá si está en lo correcto o no.

Evidentemente la reflexión se dará durante todo el desarrollo de la técnica.

En 1938 fue
la expropiación
petrolera en...



4. Recomendaciones

Resulta conveniente pintar los países de cada conjunto del mismo color; para que una vez ubicados en el mapa mundi, fácilmente se visualicen las diferentes clasificaciones de países; ya sea por continente, hemisferio, bloque, etc...



Utilizando figuras recortadas de revistas, se pueden simbolizar sobre el mapa mundi, diferentes acontecimientos socio-políticos: países donde hay conflictos armados, donde hay racismo, pruebas nucleares, etc...

El mapa mundi resulta muy útil como memoria gráfica agregándole los elementos apropiados.



Durante la asamblea, los participantes pasan al frente -por turnos- y van localizando el país que les tocó en el mapamundi, donde solamente están dibujados los contornos; al mismo tiempo van reportando al plenario los datos que han recolectado sobre ese país.

De esa manera, al ir colocando los países en su lugar correspondiente, se va armando un **ROMPECABEZAS GEOGRAFICO** en el que se pueden identificar los países capitalistas, socialistas, tercermundistas u otros conjuntos que interesen (por hemisferios, por continentes, por razas, etc...)

SEGUNDA PARTE

En esta parte, se reafirmará la dimensión geopolítica de los participantes; con la información recibida en la primera parte de la dinámica y su cultura general, tratarán de identificar los países correspondientes a una serie de preguntas elaboradas con anticipación por los coordinadores.

Además haremos preguntas que nos conduzcan a una discusión concientizadora como: ¿en qué país, el gobierno que fue elegido por el pueblo fue derrocado por la intervención de la CIA en 1973? ó ¿cuál es el primer país socialista de América?...

Es conveniente incluir otro tipo de preguntas, más bien de ubicación y que ayudan a crear ambiente, tales como: ¿cuál es el país que ha ganado tres veces la Copa Mundial de Fútbol?, ¿de dónde es originaria la cumbia?, etc...



El objetivo

1. Objetivo

Ayudar a reconocer la necesidad de la unidad de los diferentes sectores sociales (obreros, campesinos, intelectuales, etc.), y sus diferentes expresiones organizativas, en función de construir un proyecto común de liberación.

2. Material

Mecate o cuerda gruesa de unos 10 metros de largo.

Tres pañuelos para vendar los ojos.

Seis mecates cortos y delgados de un metro cada uno para amarrar los pies.

Productos agrícolas (maíz, frijol) o frutas de temporada, que puedan simbolizar al sector campesino.

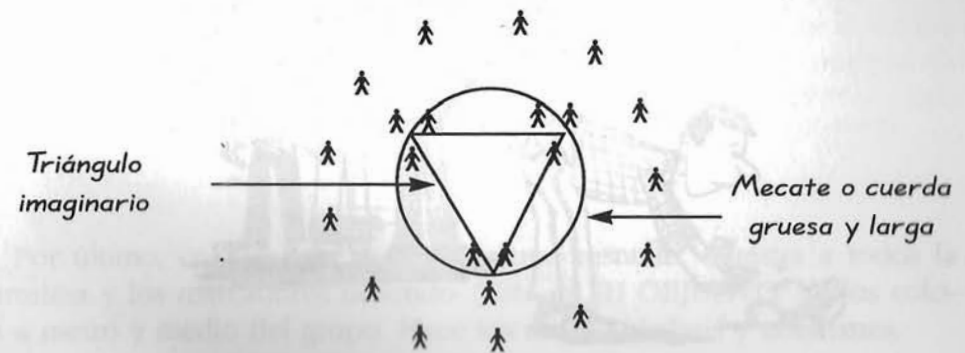
Cinco tablitas de madera de igual tamaño, algunos clavos medianos y un martillo, para poder representar al sector obrero.

Un pedazo de cartulina (de igual tamaño que las tablas) y algunos marcadores, que simbolizen a los intelectuales.

3. Preparación

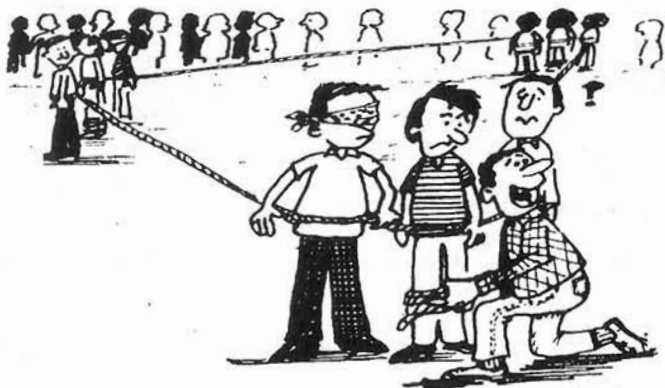
1) Se solicitan 9 voluntarios(as) del grupo de participantes.

2) Los voluntarios(as) se dividen en grupos pequeños de tres, y cada uno de estos grupos se coloca en el vértice o ángulo de un triángulo imaginario, que está dentro del círculo del grupo grande de participantes. Los voluntarios deben mirar a ese grupo.



3) A los 9 voluntarios de los tres grupos que forman el triángulo, se les circunda o rodea por la cintura con el mecate largo, conservando cada grupo su lugar correspondiente.

En el orden de izquierda a derecha, se procede a vendar los ojos del primero de cada grupo; después, al segundo se le amarran los pies, y al tercero se le deja libre.



4. Desarrollo

Estando ya los grupos listos y en sus posiciones, el coordinador se coloca al frente de uno de los grupos y tomando las frutas en sus manos, procede a mostrárselas a todos los participantes, diciendo: "Este es SU OBJETIVO", evidenciando que está dirigiéndose a todos los voluntarios.

(Enfatiza con la voz su objetivo, pero con la mímica, se dirige a todos; no sólo al grupo que tiene enfrente.)

Sin decir más, el coordinador coloca los productos agrícolas o las frutas a metro y medio del grupo frente al que se colocó.



Se dirige a los tres grupos, se los muestra y dice:

"ESTE ES SU OBJETIVO" (Enfatiza con la voz su objetivo, pero con la mímica, se dirige a todos; no sólo al grupo que tiene enfrente).



Nuevamente, sin decir más, coloca a metro y medio de ese grupo las tablitas, los clavos y el martillo.



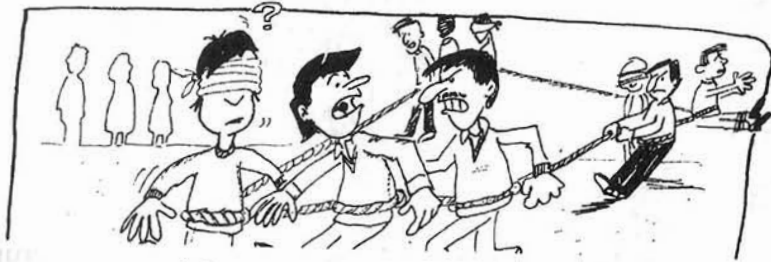
Por último, colocándose frente al grupo restante, muestra a todos la cartulina y los marcadores diciendo: "Este es SU OBJETIVO". Y los coloca a metro y medio del grupo. Hace los mismos énfasis y ademanes.



Después, dirigiéndose a todos, dice:

Bien; ahora se trata de que consigan EL OBJETIVO. No pueden hablar y tienen sólo 3 minutos. El juego termina cuando se logra EL OBJETIVO.

Se enfatiza EL y no hay que mencionar para nada que "se ganará" o cualquier otra expresión que invite a la competencia.



Los tres grupos deben actuar con libertad, pero debe procurarse evitar la violencia. La asamblea por su parte debe guardar silencio y observar la dinámica.

Suele suceder (por la inercia competitiva y la estructura física del juego) que cada grupo particular, trata instintivamente de alcanzar lo que cree que es SU OBJETIVO (el que está en frente), olvidándose que ese también fue señalado como objetivo de todos y que se ha hecho distinción entre SU y EL OBJETIVO.

Pasado el tiempo (manejado con libertad por el coordinador pero siendo breve), el coordinador debe indicar que se pare el juego, y preguntar a los participantes y observadores si consideran que se ha logrado EL OBJETIVO.

Lo más probable es que haya diversas opiniones; el coordinador podrá sugerir la incorporación de alguno de los que opinan que no, sustituyendo a quien quiera salir de los participantes, o continuar con el grupo inicial.

Así, se pasa a un segundo momento en que se vuelve a dar un límite de tiempo, pero ahora se les permite hablar a los participantes.

Es probable que vuelva la misma situación competitiva, o bien, que busquen algún tipo de solución colectiva, como por ejemplo buscar uno a uno "los objetivos", sin modificar las condicionantes existentes.

Pasado este segundo momento, el coordinador vuelve a preguntar a la Asamblea si ya se ha logrado EL OBJETIVO. Si vuelve a haber contradicción o consenso de que no, se pasa a un tercer momento, donde se vuelve a dar un tiempo limitado. Se puede seguir incorporando e intercambiando participantes en estas etapas, siguiendo atentamente la dinámica del grupo.

Cuando se considere que ya el grupo se ha estancado, o bien, que ha logrado EL OBJETIVO, se inicia la reflexión.

5. Reflexión

Como un primer nivel de reflexión, se les pide a los voluntarios que expresen los sentimientos que en ellos generó la dinámica. Se pueden analizar las actitudes y los roles de los individuos y grupos en el juego y su semejanza con la realidad y cómo actúan los grupos sociales, las organizaciones, los sectores.

A la par de lo anterior, puede irse reconstruyendo la dinámica para analizar el significado de las diferentes etapas o momentos, o de los símbolos utilizados (frutas, mecates, clavos, etc...)

En el momento oportuno se pregunta nuevamente: ¿SE CUMPLIO EL OBJETIVO? y se puede analizar qué se pudo haber hecho, por qué se cumplió o no, qué faltó, etc...

Ahora lo entiendo: para cumplir el objetivo debimos habernos unido los tres grupos



No. Eso lo hicimos pero no fue suficiente

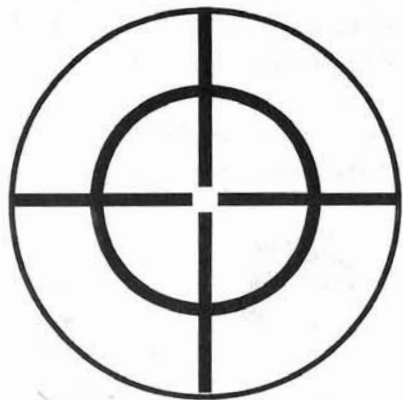
El máximo nivel de alcance de EL OBJETIVO, se daría cuando el grupo logra en forma consciente el conseguir sin competencia "los objetivos parciales", liberarse de las limitaciones (cuerda, vendas, etc.) y hacer uso colectivo de los símbolos, como comer la fruta, escribir algún mensaje, producir algo con la madera y los clavos....

Entre otros puntos que pueden analizarse están los siguientes:

- ¿Qué obstáculos existen cuando los grupos de trabajo buscan una meta?, ¿cómo se superan?
- ¿Qué relación hay entre EL OBJETIVO buscado en la dinámica y el cumplimiento de los objetivos que persiguen nuestras organizaciones?
- ¿Qué necesidad hay de UNIDAD y coordinación entre las diferentes organizaciones populares para lograr conseguir nuestro OBJETIVO COMUN, es decir, construir conjuntamente una nueva sociedad?
- ¿Cómo lograr esta unidad y esta coordinación?...

6. Recomendación

Es necesario que los objetivos que podríamos llamar "parciales" (frutas, martillo, clavos, cartulina, etc...) deban variar según las características del o de los grupos con los que se está trabajando, así como sus necesidades. Tomando en cuenta éstas, debe conducirse o centrarse la reflexión.



Gatos contra tigres

1. Objetivo

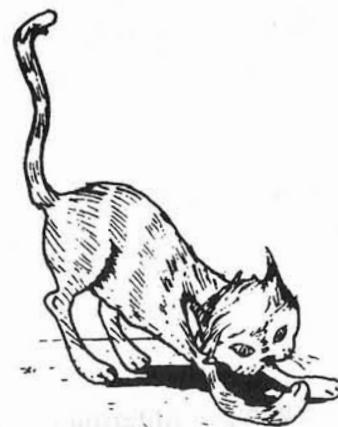
Reconocer la importancia de tener bien ubicadas a las personas, grupos u organizaciones que dividen y destruyen a la organización popular, con el fin de combatirlos e impedirles alcanzar sus objetivos.

2. Preparación

- Conseguir un espacio abierto donde jugarse la técnica.
- El coordinador debe conocer a los participantes, de tal modo que podrá ubicarlos en los roles a jugarse. Deberá así mismo preparar las claves que identificarán a cada grupo que se forme.

Estos 3 grupos son:

- 1) Gatos organizados.
- 2) Gatos que harán de Pueblo (debiendo ser este el grupo más grande de los tres).
- 3) Un pequeño grupo de tigrillos.



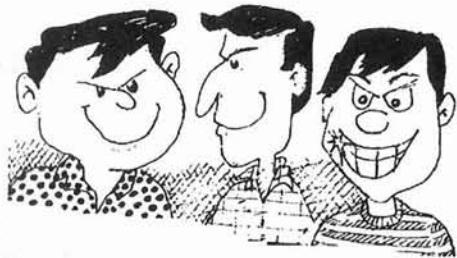
- En un lugar diferente de donde se va a realizar la dinámica, se reúne a todos los participantes, de uno en uno se les va llamando para entregarles personalmente su clave (sin que los demás se den cuenta) y las instrucciones correspondientes del grupo al que se le asigne, que son las siguientes:

Para los gatos organizados: "Tienes que encontrar a los gatos que tienen tu misma clave, unirse y organizarse para descubrir a los tigrillos y entre todos formar un gran círculo con los brazos bien extendidos".



Para los gatos pueblo: "Tú puedes participar en el juego".

Para los tigrillos: "Tú tienes que crear confusión entre los gatos e impedir que se unan y se organicen para formar el círculo. Si es necesario usar la fuerza, úsala".



- A los tigrillos se les dirá quiénes son sus compañeros.
- Es importante elegir bien a los que van a ser los tigrillos, que sean fuertes y astutos, para que la dinámica dé buen resultado.
- Hay que recordar que mientras se están distribuyendo las "claves", nadie puede hablar ni comunicarse con los demás.

3. Desarrollo

Organizados los grupos y teniendo cada uno de los participantes clara su instrucción, el coordinador dará la señal para comenzar la dinámica; a partir de este momento todos podrán comunicarse.



El tiempo del juego será de 25 ó 30 minutos. Faltando 5 minutos, se debe presionar con el tiempo. Al terminar éste, se suspende la dinámica y se ve quién ganó, si los gatos o los tigrillos.

4. Reflexión

Como primer momento y teniendo en cuenta que al final los ánimos pueden estar algo alterados, debe permitirse la expresión vivencial de la dinámica.

Luego la reflexión puede iniciarse reconociendo los elementos de la técnica y su significado.

- ¿Qué simbolizan los gatos pueblo, los gatos organizados, los tigrillos, el tiempo, etc...?

También deben reconocerse las actitudes que asumieron cada uno de los grupos participantes.

Por último, debe hacerse el paralelo con la realidad:

- ¿Identificamos a los tigrillos (con nombre y apellido) en nuestros trabajos organizativos?

- ¿De qué manera actúan y cómo los enfrentamos?



Las Frases

1. Objetivo

Analizar las distintas acciones que se pueden planear como respuesta a problemas económicos, políticos e ideológicos que se presentan en los diferentes trabajos populares.

2. Material

Un juego de frases (escritas cada una en una hoja) que representen problemas que se dan en el trabajo popular. Las frases pueden ser tantas como se considere necesario y deben estar referidas a las características y situaciones reales del grupo participante.

Para pobladores:

"Nos quieren desalojar la vecindad"

"En el barrio no hay agua"



Para empresas:

"En la empresa no nos pagan el salario mínimo"

"Mi líder sindical me exige que vote por tal partido"

"La próxima semana habrá recorte de personal"



Para campesinos:

"El terrateniente nos ha quitado la tierra"

"El banco no nos da crédito"

"El agua para riego es escasa"



3. Desarrollo

A cada grupo participante se le entrega la hoja con la o las frases adecuadas al mismo. El coordinador debe dar la siguiente instrucción:

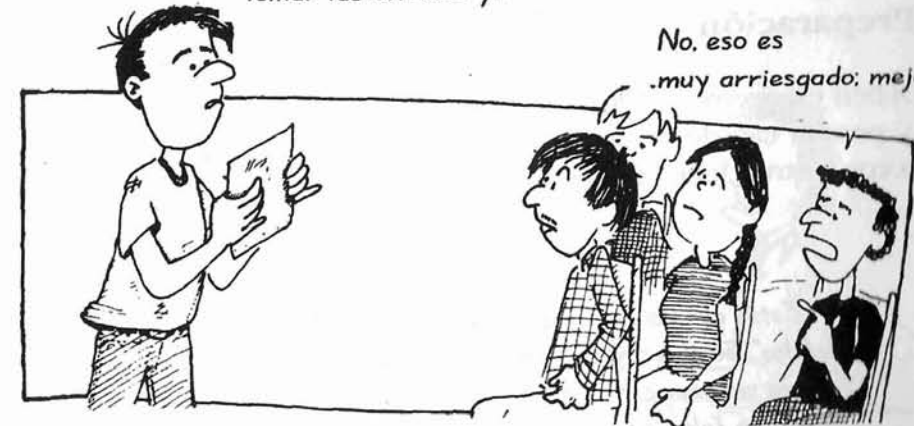
"Si como grupo tuvieramos este problema, ¿qué haríamos?"

Se debe dar el tiempo suficiente a cada grupo para que discuta y encuentre la mejor solución al problema planteado. Su solución debe ser lo más planeada y específica posible.

4. Reflexión

En plenario, cada grupo leerá su frase y explicará a los demás su plan de acción para solucionarla.

"En el barrio no hay agua"
Tomar las oficinas y...



No, eso es
muy arriesgado, mejor...

La reflexión entre todos debe analizar cada plan presentado, es decir, si los planteamientos que se proponen son viables, y si no lo son, por qué.

También se puede reflexionar si en la realidad, ante un problema, lo analizamos y acordamos colectivamente las posibles soluciones, si las llevamos a cabo y después las evaluamos.

Ciegos y amarrados

1. Objetivos

- Identificar las diferentes clases sociales, y fracciones de clase que existen en una sociedad y analizar su comportamiento.
- Reflexionar sobre la relación dialéctica que existe entre concienciación y organización, dentro del proceso popular de liberación.
- Identificar a los enemigos de la organización popular y analizar el papel que desempeñan.

2. Material

- Pañuelos grandes
- 20 cordeles de 50 cms. c/u
- Un espacio abierto donde jugarse la técnica

3. Preparación

Deben escogerse con anticipación a 3 ó 4 compañeros que sean hábiles y posean características de liderazgo; éstos participarán como ciegos pero con instrucciones distintas.

Estos compañeros jugarán el rol de "infiltrados". Su objetivo será el de evitar que los ciegos se unan, confundiendo, dividiendo, acusando en falso, por la fuerza, etc..



Estas indicaciones deben darse antes de la dinámica, sin que nadie se dé cuenta y por separado a cada uno de los 4 elegidos.

En plenario se formarán básicamente dos grupos: los ciegos y los amarrados, además de nombrar a 2 ó 3 observadores.

Al azar se deben ir repartiendo los pañuelos a los participantes que juegan como ciegos asegurándose de darles pañuelos a los infiltrados. Al resto se les darán los cordeles.

Posteriormente se separa a los ciegos de los amarrados y se les da la siguiente indicación:



*A los ciegos:
"Ustedes deben organizarse; triunfarán solo cuando logren realizar un símbolo de unidad"*

*A los amarrados:
"Ustedes participen en el juego"*



En este momento se venda a los ciegos y se ata a los amarrados.



Dadas las instrucciones, se conduce a los ciegos al centro del lugar donde se va a realizar la dinámica, procurando separarlos y desorientarlos un poco. A los amarrados se les coloca alrededor de los ciegos, mientras que los observadores se ubican según ellos consideren.



Estando todos reunidos, el coordinador da la última instrucción:

"Habrá tres etapas en el juego; en ésta primero tendrán 5 minutos para cumplir la indicación que se les dio, pero no se les permite hablar a los ciegos"

Desarrollo

Por lo general, en esta primera etapa, no hay grandes avances en la unión de los ciegos y los amarrados no saben qué hacer.

Pasados los minutos, se para el juego. Dado que los ciegos no están unidos, se les brinda otra oportunidad.

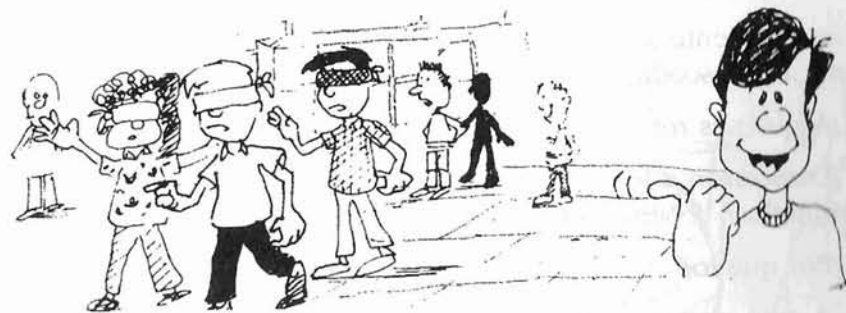
En la segunda parte, la variante es que se les permite hablar a los ciegos. Es muy probable que se empiecen a detectar y/o acusar a los infiltrados, éstos se defienden acusando de infiltrados a auténticos ciegos. Los amarrados por su parte, a veces toman partido a favor de los ciegos y a veces en contra, otras veces continúan como espectadores.

El coordinador presiona nuevamente con el tiempo, y al final de los cinco minutos pregunta si los ciegos lograron su objetivo. Si no lo han logrado, se les da una tercera y última oportunidad:

En esta tercera etapa, los ciegos pueden hablar y ver, se quitan la venda pero conservan el pañuelo como señal de que eran ciegos. En esta etapa los participantes se incorporan con su rol ya muy definido.



Hay que tratar de impedir las acciones muy violentas sin interferir en la dinámica.



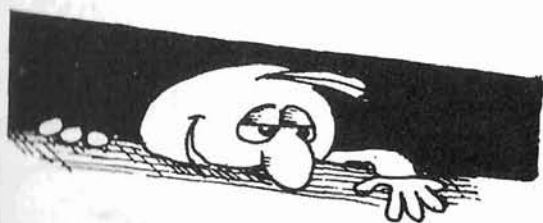
Se continúa presionando con el tiempo; algunas veces los ciegos logran unirse, otras veces no les es posible.

Es posible brindar una 4ª etapa pero esto según lo considere necesario la coordinación.

5. Reflexión

Para analizar los fenómenos sociales representados, conviene en un primer momento permitir la expresión vivencial de los participantes.

En un segundo momento, cuando esté tranquilo el grupo, se debe reconstruir por etapas el proceso de la dinámica, es decir, cómo se desarrollaron los ciegos y los amarrados en cada momento.



Es importante incorporar los comentarios de los demás compañeros del colectivo que no participaron activamente en la dinámica.

Posteriormente se deben reconocer todos los elementos presentes en la técnica y descodificarlos, con preguntas como:

- ¿A quiénes representan los ciegos?, ¿cuál fue su comportamiento?
- ¿Detectaron a los infiltrados? ¿en qué momento del proceso?, ¿lograron anularlos?, ¿cómo?, ¿por qué no?
- ¿Por qué los ciegos no lograron unirse?
- ¿A qué sectores representan los amarrados? ¿Cómo fue su participación?
- ¿Qué tipo de "ataduras sociales" simbolizan los cordeles?

A partir de la descodificación, se debe hacer una relectura del proceso de la dinámica, que nos llevará a reflexionar sobre aspectos tan importantes tales como:

- Las dificultades a las que se enfrenta el proceso popular, por ejemplo: las presiones que ejercen las distintas coyunturas, el espontaneísmo, el sectarismo, la descoordinación, etc.
- La vinculación dialéctica entre organización y concientización; los distintos niveles que se dan en el proceso organizativo (acciones aisladas, coordinaciones, unidad, etc.) y en el proceso de concientización (conciencia ingenua, crítica, etc...) y la íntima relación que hay entre ambos.
- El papel de las fracciones de clase; estratos medios, empleados, pequeños comerciantes, artesanos, etc...
- Las formas de accionar de los individuos y grupos destinados a dividir y destruir a la organización popular.
- Los tipos de liderazgo (formales y reales) y la importancia de los métodos de trabajo.



6. Variantes

Esta técnica resulta muy apropiada como punto de partida, para analizar con bastante detalle, el proceso de generación de conocimientos y su importancia en los progresos organizativos, introduciéndole las siguientes modificaciones:

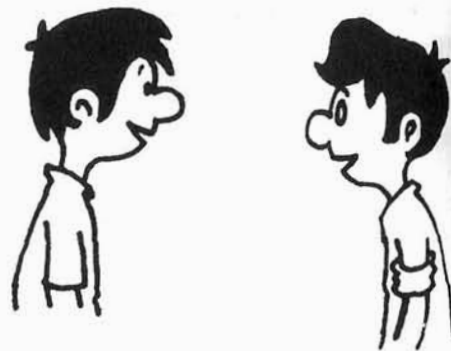
- Además de los "infiltrados", se selecciona un número igual de líderes o promotores del proceso organizativo; generalmente se les denomina "agentes positivos".

A los "amarrados" no se les deja una participación libre. Se les indica lo siguiente:

- En la primera parte, "sólo observen".

- En la segunda parte, intercambien impresiones y tomen partido sobre el proceso de "los ciegos".

- En la tercera parte, "intervengan en el proceso".



Con estas modificaciones se introducen los elementos básicos de la TEORÍA DEL CONOCIMIENTO; por ejemplo:

- En la primera parte: Lo perceptivo y lo sensorial.

- En la segunda parte: El papel del lenguaje.

- En la tercera parte: La práctica consciente necesaria para anular a los "agentes negativos" (infiltrados en la versión original) y lograr la unión de los "ciegos".

Se recomienda un cuestionario guía para garantizar que la discusión -por grupos- pueda retomar toda la riqueza que el desarrollo de la técnica ofrece.



El gato amarrado

1. Objetivo

Demostrar la necesidad de la organización, la unidad y la acción planificada y coordinada e introducir los conceptos de táctica y estrategia.

2. Elementos

Una persona ágil que será el tigre.

7 personas que serán los gatos.

Una cuerda como de 6 metros.

Tiza o plumón para hacer un círculo de 3 metros de diámetro en el suelo.

7 pañuelos para que los gatos se los pongan en su cabeza.

6 cuerdas pequeñas.

Una silla.

3. Instrucciones

1. El tigre amarra a un gato sentado en una silla al centro del círculo. Este será su prisionero. El gato colocará sus manos en la cabeza y no las puede usar para liberarse; tampoco puede levantarse con la silla y salir del círculo.

2. A los demás gatos, con las cuerdas pequeñas se les sujetará una mano a la espalda y se les amarrará un pañuelo en la cabeza...



El pañuelo representa su vida; si el tigre se lo quita, el gato muere y sale de la dinámica.

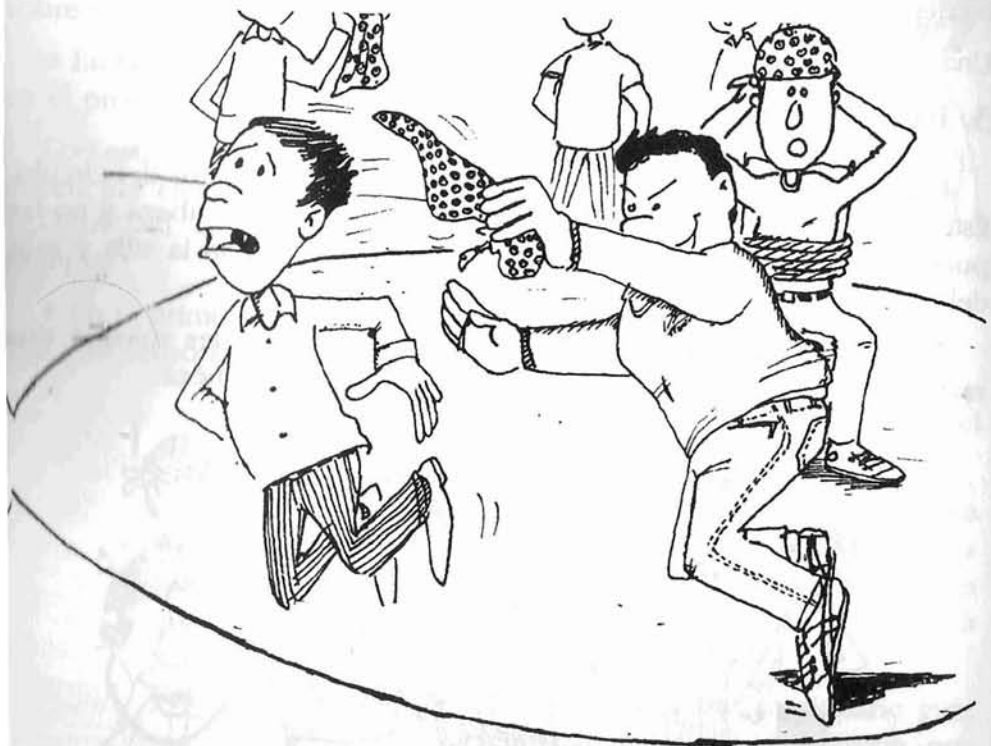
3. Los gatos no pueden ni agarrar, ni golpear al tigre; sólo lo pueden empujar. Si algún gato lo hace, todos pierden.

4. El tigre debe cuidar que los gatos no liberen al amarrado y procurar quitarles los pañuelos, sin salirse del círculo.

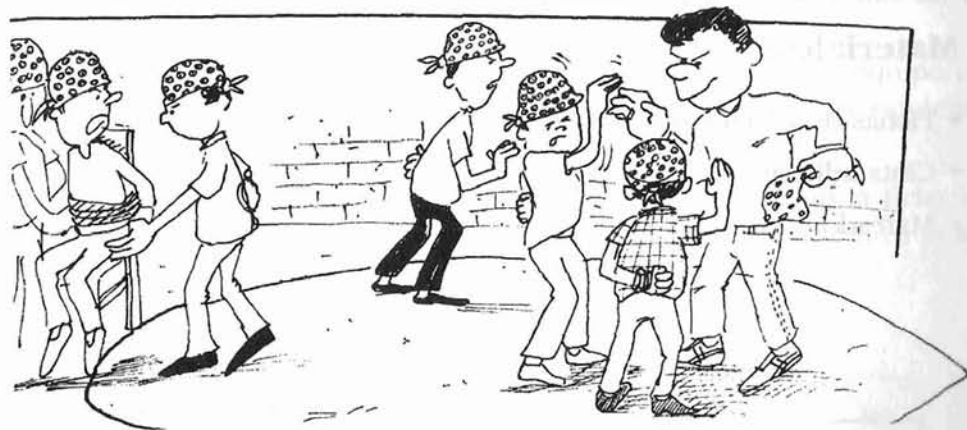
4. Desarrollo

En un primer momento se les da la indicación a los gatos de liberar al prisionero, de uno por uno, durante un determinado tiempo. Lo común es que no lo logren.

Entonces, en un segundo momento, se les ordena que lo intenten todos juntos.



El gato prisionero debe correr cuando haya sido desamarrado, o bien los gatos lo pueden liberar con todo y silla. Si el tigre mata a todos los gatos, éstos pierden; entonces se repite la dinámica hasta que logren su objetivo.



5. Reflexión

Al inicio debe permitirse la expresión vivencial de los que trabajaron la dinámica, y después reconstruirse entre todos lo que pasó en el desarrollo de la misma.

- ¿Qué simbolizan los gatos, el tigre, el círculo y el gato prisionero?
- ¿Qué significa el primer momento de acción individual teniendo en cuenta que cada gato tenía una mano amarrada?
- ¿Cómo se organizaron en el segundo momento para liberar a su compañero?
- ¿Qué estrategia y qué tácticas utilizaron?
- Nuestra práctica organizativa, ¿la realizamos planificada y organizadamente?
- ¿Qué requisitos se deben cumplir para poder realizar una acción conjunta, es decir, trabajar coordinadamente sobre un plan de acción?
- Cómo se dan en realidad las acciones del movimiento popular: ¿son dispersas?, ¿por qué?, ¿hay una dirección clara, están coordinadas?

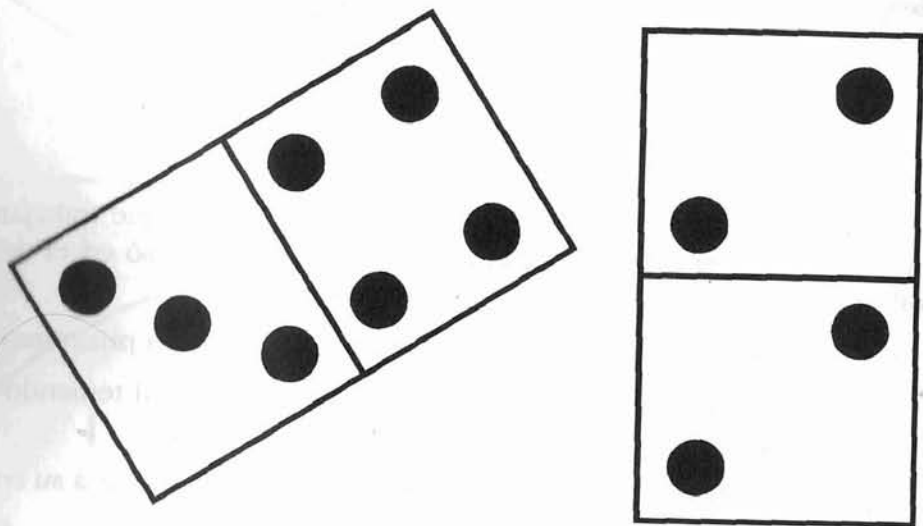
El analítico

1. Objetivo

Analizar un suceso de importancia para un grupo tratando de determinar las causas fundamentales de dicho suceso.

2. Materiales:

- Fichas de papel tamaño media carta
- Cinta adhesiva
- Marcadores



3. Instrucciones

Se trata de reconstruir la historia de un suceso conocido por el grupo cuya importancia amerite su análisis. Se forman equipos de dos o tres compañeros para que todos puedan participar y se le entrega a cada equipo una ficha en blanco. Las restantes se colocan al frente.

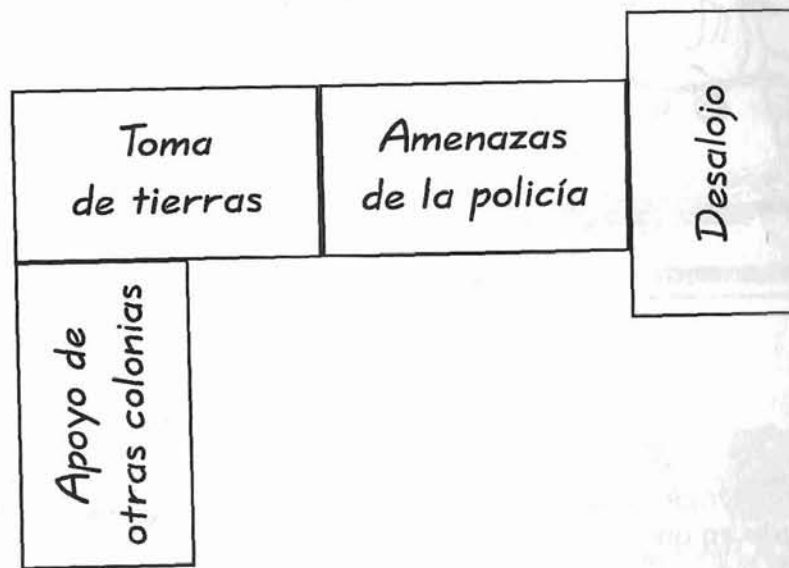
4. Desarrollo

El juego comienza cuando el coordinador pega en el pizarrón o en la pared una ficha que contiene un dato referente al suceso a analizar.

Cada equipo deberá escribir en su respectiva ficha, un dato o hecho relacionado con el presentado por el coordinador, evitando el reporte de hechos falseados o comentarios personales.

Siguiendo un esquema similar al juego de DOMINO, cada equipo trataría de ir colocando, por turnos, su ficha de acuerdo a las siguientes reglas:

1) Si es un hecho temporalmente anterior al mostrado en la ficha inicial, la ficha del equipo en turno se colocará a su izquierda y si es posterior, a la derecha.



2) Cuando se trata de sucesos simultáneos, los de mayor importancia se colocan arriba de la ficha y los menos importantes, abajo.

3) Cada equipo deberá explicar las razones a las que obedece la ubicación de su ficha. Si el plenario está de acuerdo, la ficha se deja en su lugar; si no hay acuerdo, se retira. El coordinador debe procurar a través de preguntas que la discusión en plenario sea profunda.

4) Los equipos van acumulando sus fichas que se consideren incorrectas y cada vez que participen en el juego, deberán tomar una ficha en blanco para su próximo turno.



El coordinador deberá animar más permanentemente y presionar con el tiempo, para darle más dinamismo al juego.



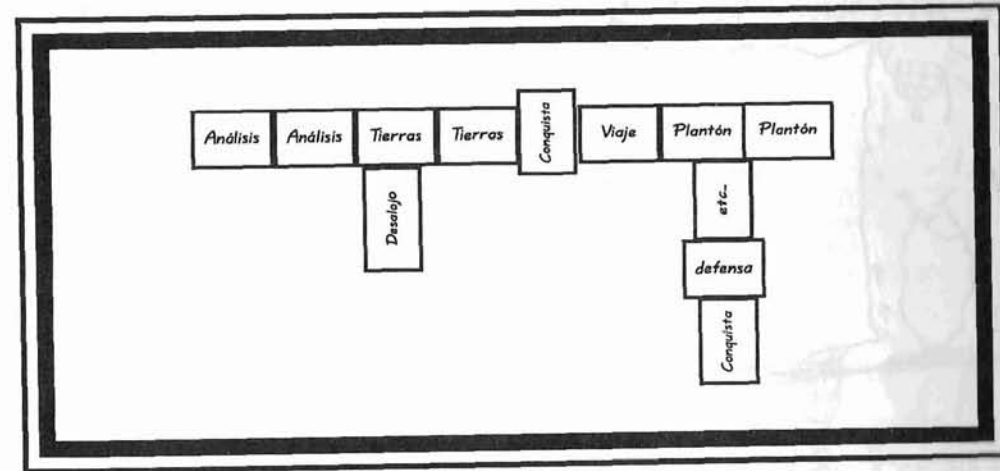
El juego termina cuando todo el grupo esté de acuerdo en que la historia del suceso está terminada.

5. Reflexión

1. El proceso de análisis se debe ir generando en los momentos de discusión acerca de la colocación de las fichas. Ya sea por su ubicación temporal (izquierda o derecha) y sobre todo, por la importancia (arriba o abajo) que tiene dentro de la historia del suceso.

2. El análisis de la colocación de las fichas debe ir dirigido a la determinación de las CAUSAS principalmente responsables del hecho ocurrido.

3. Puede ser conveniente ir anotando en un papelógrafo los elementos más importantes de la discusión para al final lograr una síntesis que dé una visión global del hecho analizado.



El traslado peligroso

1. Objetivo

Comprender elementalmente la relación entre teoría y práctica.



2. Contenido

A través de que el grupo viva y reflexione el juego de "El Coyote, el Maíz y la Gallina", comprenda en un primer y elemental nivel lo que es el proceso de conocimiento dialéctico (práctica-teoría-práctica) aplicado a la organización y educación popular.

3. Elementos

14 sillas, colocadas en 2 hileras de 7.

Dos bolsas que digan maíz

Dos bolsas que digan gallina

Dos bolsas que digan coyote

Dos sobres con la siguiente información



La gallina come maíz



El coyote come gallina

4 jueces

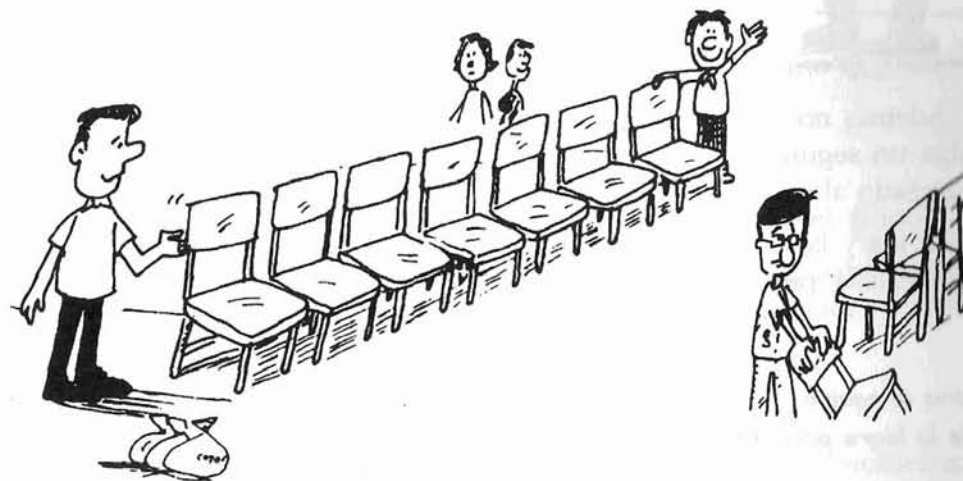
2 equipos de 8 a 6 participantes cada uno

4. Preparación

La coordinación debe formar los 2 equipos de participantes y elegir a los 4 jueces.

Previo al desarrollo de la técnica, se les deben dar las siguientes indicaciones a los jueces, sin que los miembros de los equipos participantes las escuchen; éstas son:

- Si un jugador deja juntos al maíz y a la gallina, se le debe retirar la bolsa que diga "maíz", pues ya se lo comió la gallina.
- Si dejan juntos al coyote y a la gallina, se debe retirar la bolsa que diga "gallina", pues ya se la comió el coyote.
- El juez que retire una bolsa no deberá dar ninguna explicación a los jugadores.



Del extremo donde se vaya a iniciar el juego, estarán los participantes de los dos equipos, y ambos tendrán a la mano -sobre el piso o en alguna mesa- sus tres bolsas correspondientes: coyote, maíz y gallina.

IMPORTANTE:

Las bolsas deberán estar a la vista de los participantes hasta el momento exacto del inicio del juego.

5. Desarrollo

Para iniciar la técnica, el coordinador debe dar las siguientes indicaciones a los dos equipos:

"Uds. van a participar en una competencia, que consiste en trasladar al otro lado, estos tres objetos. Las sillas simularán un puente que se está cayendo, por lo que sólo podrá pasar sobre él una persona con UNO de los tres elementos solamente.



Además no puede salir un jugador detrás de otro, sino que, para que salga un segundo jugador, éste debe esperar hasta que el primero haya regresado al punto de partida.

La ida y la vuelta tienen que ser por arriba del puente; quien se baje de las sillas, pierde".

Gana el equipo que lo logre primero



Dadas las instrucciones, se da la señal de comienzo

6. Reflexión

Debe iniciarse con la expresión vivencial del grupo, analizando las actitudes que presentaron los integrantes de los equipos, por ejemplo:

- ¿quién asumió el rol del líder y cómo lo utilizó?
- ¿hubo comunicación entre todos?
- ¿quiénes no participaron y por qué? etc...

Aquí Porfirio fue el líder



Sí, pero no dejó participar a todos...

Un análisis del contenido de la técnica debe iniciarse con la descodificación de los símbolos:

- ¿qué representan la gallina, el maíz y el coyote, así como el puente?
- ¿qué simbolizan los jueces?
- ¿qué representa el grupo?
- ¿qué simbolizan los intentos fallidos y la presión sobre el grupo?
- ¿qué simboliza el sobre con información y el hecho de haber iniciado el juego sin esos datos y posteriormente haberlos adquirido?
- ¿cómo se fue dando la relación entre acción y reflexión?
- ¿qué tipo de contradicciones se pusieron de manifiesto?

La descodificación permite reflexionar sobre los siguientes problemas

- ¿en nuestros grupos actuamos espontáneamente, sin organización y reflexión?
- ¿cómo tomar en cuenta las determinaciones de la realidad para realizar nuestro trabajo?
- dentro de nuestra práctica organizativa, ¿tenemos momentos de reflexión y análisis?
- si tenemos momentos de reflexión y estudio, ¿estos influyen en el mejoramiento de nuestra práctica o no alcanzan a conectarse?

A los equipos se les presiona con el espíritu de competencia insistiéndoles en la rapidez con que deben desarrollar el traslado. En un primer intento, generalmente los grupos toman cualquiera de las tres bolsas, sin reflexionar cómo hacer el traslado, y cuando se dan cuenta que algunos de los jueces retira una de las bolsas, reclaman y el juez sin más explicación les dice que se han equivocado. En este momento el coordinador detiene el juego, y se vuelve a repetir.



A veces después de 2 ó 3 intentos un equipo descubre (o recuerda) la clave de la secuencia correcta y toma ventaja; cuando esto sucede, el coordinador entrega rápidamente al otro equipo los sobres con la información mencionada, esperando que descubran la secuencia y así tengan también posibilidades de ganar.

La competencia debe reiniciarse, y gana el equipo que descubre y ejecuta sin errores, la secuencia correcta del traslado que es la siguiente:

1. Trasladar la gallina.
2. Trasladar el maíz y traerse de regreso a la gallina, para no dejarla sola con el maíz.
3. Dejar la gallina en el punto de partida, y trasladar al coyote
4. Trasladar a la gallina

7. Variación

Se puede combinar con la técnica de "La joven y la vieja" (Tomo I) hacer una competencia por etapas:

a) En la primera etapa, cada grupo debe llegar a un consenso sobre que ven en la figura.



Lo que sucede es que la figura provoca división de opiniones en el grupo; es decir, contradicciones secundarias.

Habrán un juez para cada equipo, para constatar la respuesta correcta.

El equipo que resuelva primero sus contradicciones secundarias correctamente, pasará a la segunda etapa que consiste en el "traslado peli so".

La guerra de los clichés

4

Técnicas de análisis ideológico

Estas técnicas pretenden ayudar a introducirnos en el análisis de la superestructura ideológica y cultural, particularmente para entender los mecanismos de dominación en este campo de la vida social.

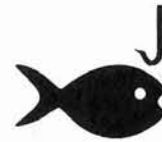
Los coordinadores de estas técnicas deben tener una capacidad crítica y analítica bastante sutil y abierta.

La pesca de los clichés

1. Objetivo

Reflexionar sobre los estereotipos y concepciones simplistas, comúnmente aceptadas por la colectividad.

Los clichés pueden ser de temas generales, por ejemplo:

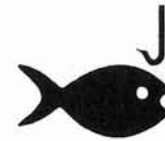


*el pueblo
es inculto*

*el comunismo
es malo*

*los pobres
están así
por flojos*

O bien pueden ser clichés que se dan en situaciones concretas; por ejemplo, en un grupo cooperativista:

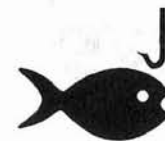


*los consejos
técnicos
no valen*

*echando a
perder se
aprende*

*lo primero es el
funcionamiento de
la cooperativa y
después
la educación*

O en un grupo de colonos:



*los servicios públicos
llegan con el tiempo*

*la causa de la droga-
dicción en nuestros
hijos son las malas
amistades*

2. Materiales

- pescaditos de cartoncillo. En cada uno irá escrito un solo cliché.
- cañas de pescar hechas con: un palo, hilaza, un clip en forma de anzuelo.
- un recipiente para poner los pescaditos.

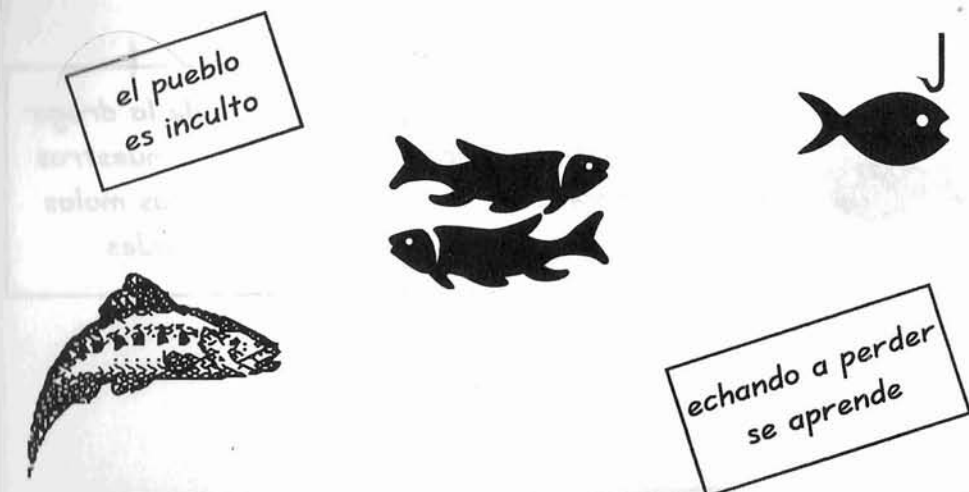
3. Desarrollo

1. Se pide a los participantes que vayan a pescar al recipiente. Cuando obtengan un pescado, deberán formar grupos de 5 ó 6 personas.
2. En el grupo cada participante va a reflexionar sobre él.
3. Después cada grupo comunicará sus conclusiones en el plenario.

4. Discusión

En el plenario, la reflexión puede ir en torno de los siguientes aspectos:

- ¿cómo y por qué aceptamos una serie de clichés que nos ha impuesto la sociedad en que vivimos?, por ejemplo en la escuela, la familia, la televisión, etc.
- ¿cómo y por qué repetimos clichés que tenemos sobre algunos temas sin ponernos a analizar su veracidad?
- ¿cómo y por qué intencionalmente la clase dominante nos hace pensar de determinada manera, imponiéndonos estereotipos?



Las llaves mágicas

1. Objetivo

Detectar las necesidades de una comunidad haciendo una escala valoración de las mismas.

Reconocer el papel que juega el dinero en la satisfacción de las necesidades de la comunidad.

2. Material

- Una caja que se colocará al centro de la asamblea
- 5 llaves
- Papel y lápices



3. Desarrollo

El coordinador explicará a la asamblea lo siguiente:

"De entre ustedes escogeré a cinco personas; cada una de ellas representará distintas funciones en una comunidad, por ejemplo: un líder cura, un promotor, un colono y un comerciante. (Las funciones que escojan deberán variar según las características del grupo). A cada una de estas personas les entregaré una llave mágica que podrá abrir esa caja que contiene suficiente dinero y de ella pueden tomar la cantidad que necesiten, pero sólo podrán hacerlo una vez".

Sin embargo, antes de abrir la caja, tendrán cinco minutos para contestar individualmente a la siguiente pregunta:

Según el rol que representas, ¿cuánto dinero tomarías y en qué lo emplearías?



Terminada la explicación, el coordinador escogerá a los 5 participantes (procurando que sean los más adecuados, de tal manera que en realidad cumplan su rol), les asignará su función, les dará la llave y les mandará a responder la pregunta. Mientras tanto, deberá dividir al resto de la asamblea en 5 grupos. Pasados los 5 minutos, cada representante se integrará a un grupo y el coordinador dará la siguiente instrucción:

"Ahora cada grupo deberá discutir la respuesta que dió el representante, tomando en cuenta el rol que jugó él mismo, es decir, si están de acuerdo en las necesidades que eligió el representante, si son reales o no, el dinero que sacaría será suficiente para cubrirlas, etc. En la discusión, el grupo deberá completar con las necesidades que consideren importantes, según el rol que les tocó analizar, y además deberán jerarquizarlas por orden de importancia".



Se escribirán las conclusiones en un papelógrafo. Para esto el coordinador debe proporcionar tiempo suficiente.

REFLEXION:

Con la exposición del trabajo de los grupos en plenario, se inicia el proceso de reflexión, en el que algunos puntos importantes a comentar son:

- ¿En qué fueron diferentes las respuestas individuales con la conclusión del grupo?
- ¿Cómo varían las necesidades según el rol que juega uno en la comunidad?
- ¿Son necesidades reales de la comunidad las que se mencionaron, o son peticiones personales?
- ¿Qué factores contribuyeron a la jerarquización que hizo el grupo de las necesidades de la comunidad?
- ¿Qué importancia tiene el dinero y otros recursos como satisfactor de las necesidades comunitarias?

Los demagogos

1. Objetivo

- Encontrar los elementos para hacer un juicio sobre los discursos y promesas de los políticos en el momento actual.
- Tener claro cuál es el tipo de sociedad que se pretende construir.
- Cuáles son las promesas que se hacen, que son factibles para cumplirse, cuáles no, y cómo se pueden llevar a cabo.
- Darse cuenta qué tanto conocemos el manejo ideológico de nuestros políticos.

2. Desarrollo

Con anticipación, el coordinador escogerá a dos o tres "demagogos", los cuáles deberán preparar su "discurso" ante la asamblea.

Basándose en las promesas actuales de los políticos sobre los diversos temas, el "demagogo" dirá su discurso a la asamblea.



ALGUNOS TEMAS QUE SE PUEDEN SUGERIR:

- PAGO DE LA DEUDA EXTERNA:** Con sacrificios, pero nuestro país cumplirá con sus obligaciones.
- SOBERANIA NACIONAL:** Nuestro país no aceptará presiones de otros países. Siempre ha sido libre y soberano.
- IGUALDAD:** En nuestro país hay igualdad de oportunidades para todos.
- LIBERTAD:** En este país, cada individuo o grupo goza de plena libertad ideológica, política, etc. de manifestarse públicamente; hay libertad de prensa, etc.
- INFLACION:** Se pondrá freno a la inflación.
- ALTO A LA CORRUPCION:** Habrá renovación moral.
- FRENO A LA DROGA:** Se combatirá la producción y el tráfico de droga.

El "demagogo" tendrá 10 minutos para la exposición de su discurso. Entras habla, nadie lo podrá interrumpir.



..Y es por eso compañero que el compromiso social que tenemos para con el país debe de hacerse patente ahora que la crisis debe ser refrenada.

Por lo que respecta a nosotros específicamente, nos avocaremos a...

Una vez que terminan los oradores, la asamblea dirá sus puntos de vista respecto a sus promesas. Los temas a tratar pueden ser escogidos previamente (si el objetivo es analizar un punto específico), o puede ser espontáneo.

Reflexión

- ¿Qué tan verídicos son los discursos y promesas que el "demagogo" presentó?
- ¿Hay algunas promesas que son posibles de implementarse?
- ¿Cómo se podrían llevar a cabo?
- ¿Qué tanto conocemos los discursos de nuestros políticos?
- ¿Por qué es necesario que los conozcamos?
- ¿Qué diferencia hay en los discursos de políticos de diferentes tendencias?

La fiesta

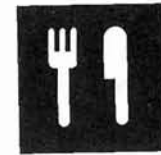
1. Objetivo

- Reconocer a partir de una vivencia cultural, los diversos valores tanto populares, como de la clase dominante, que existen en la cultura del pueblo.
- Introducirse a la conceptualización de: Cultura del Pueblo y Cultura Popular.

2. Material

Todos los elementos necesarios para la celebración de una fiesta, tanto elementos típicos de la celebración como aquéllos que no lo son y que sin embargo están comúnmente presentes en la fiesta.

Por ejemplo, si se hace la celebración de cumpleaños, se necesitarán



Cantos: Las mañanitas y el "happy birthday"

Comida: Típica del país y hamburguesas, hot dogs, etc.

Bailes y Música Popular: Regional o nacional y extranjera de moda
Bebidas: Refrescos típicos y Coca Cola, ron, gaseosas con nombre extranjero, etc...

Desarrollo

Seguindo con nuestro ejemplo de cumpleaños, el coordinador, con una anticipación, anunciará a los participantes que tal día se va a celebrar el cumpleaños de uno de los del grupo, con el que previamente se ha puesto de acuerdo.

En este momento el grupo no debe conocer la intención de fondo que la actividad tiene.

Llegado el día, se celebra la fiesta. La coordinación deberá motivar, sin imponer, que se festeje como es la costumbre de los participantes, procurando que se den el máximo de expresiones culturales: canto, música, chistes, juegos, etc... Todo esto deberá darse en un ambiente muy natural para que la técnica funcione.

Previo al desarrollo de la técnica es conveniente nombrar a uno o dos observadores que discretamente vayan registrando lo más sobresaliente.



Durante la fiesta estarán a disposición del grupo, la comida y la música, para que libremente elijan que quieran comer, beber, escuchar y bailar.

Reflexión

A partir de ir comentando cómo se desarrolló la fiesta, se pueden ir conociendo las expresiones culturales que se dieron: ¿Qué música se escuchó y se bailó más?, ¿qué cantos se hicieron?, ¿qué bebida y comida consumió más?, ¿qué juegos hubo, qué chistes se contaron?, etc...

Para profundizar el contenido de estas expresiones, pueden ir haciendo las siguientes preguntas a los participantes:

- ¿Qué expresiones tienen una profunda raíz popular y cuáles no? ¿por qué?
- ¿Cuáles tienen un claro carácter de clase y por qué?
- ¿Cuáles pertenecen a la cultura dominante y por qué?
- ¿Qué significa la presencia en la fiesta de expresiones culturales pertenecientes a la tradición popular y de otras que no lo son?

Okay	de acuerdo
Hello	Hola
Thank you	Gracias
Happy Birthday	Feliz Cumpleaños



A partir de estos comentarios, se debe ir centrando la reflexión en el reconocimiento de que existe una Cultura del Pueblo donde se reconocen y luchan, valores culturales de la clase dominante y de la clase dominada, y que es la cultura del pueblo el espacio donde se construye la Cultura Popular, expresión de los valores culturales de acuerdo con el proceso de liberación del pueblo.

Recomendaciones

- Es importante determinar muy bien cuál será la vivencia cultural más adecuada a las necesidades y características del grupo, de tal manera que facilite el logro de los objetivos. Por ejemplo: contrastar la fiesta del día de los muertos con el halloween.
- Es conveniente que junto con esta técnica, como en un segundo momento, se lea el folleto "La Sal de los Zombis" de Raúl Leis, para profundizar la conceptualización obtenida sobre la cultura del pueblo, la tradición y la popular.



El salvavidas

1. Objetivo

Provocar la reflexión sobre el papel que juegan en la sociedad ciertos "personajes tipo", y a partir de eso arribar a un análisis introductorio de los diferentes sectores y/o clases sociales.

2. Desarrollo

1. Del grupo de participantes se pide la colaboración de tres, cuatro o cinco de ellos, para que asuman uno de los personajes de la dinámica, que enseguida se explicará a todo el grupo.

a) En un bote viajan diferentes personajes (por ejem: un médico, un obrero, un sacerdote, un maestro...). Están en alta mar y el bote está haciendo agua; se hundirá en pocos minutos. Sólo hay un salvavidas estrictamente individual, por lo tanto tienen que decidir quién se salvará.

b) Cada personaje expresa sus argumentos más convenientes para defender su importancia en la sociedad y la necesidad de ser él quien se salve.



c) Al final el resto del grupo discute los argumentos de cada personaje respecto a su importancia en la sociedad.

d) El coordinador hace una síntesis de lo discutido y, según sea el caso, puede provocar otra u otras vueltas de la dinámica con nuevos personajes en donde no aparezcan ya sólo los roles, sino los sectores y las clases sociales: empresario, sindicalista, terrateniente, jornalero agrícola; mezclar hombres y mujeres si se quiere reflexionar sobre el papel de la mujer, etc.

*Pues yo creo que, de veras,
el sacerdote tenía razón*

Pero...¿y el médico?



6. Recomendaciones

- Será muy útil, para la preparación de esta dinámica, consultar la de "Juego de roles", que aparece en el apartado "Análisis General".
- El Salvavidas puede servir más como una dinámica de diagnóstico del nivel ideológico de un grupo, pudiendo combinarse con otras de carácter más analítico.

La Noticia

1. Objetivos

Es un ejercicio para desarrollar la capacidad analítica de los medios masivos de comunicación, que permita desmontar el trasfondo ideológico de sus mensajes, a través del análisis e interpretación de una noticia de una manera objetiva.

2. Material

- Una misma noticia escrita que sea de interés para el grupo con el que se trabaja, publicada por un diario que sea conservador o reaccionario y que también haya sido publicada por un periódico de orientación progresista.
- Tanto juegos de fotocopias de esa noticia como grupos con los que se vaya a trabajar.
- Revistas para recortar, tijeras, pegamento y marcadores.

3. Desarrollo

La asamblea se dividirá en 2 ó 4 grupos; la mitad de los grupos que se formen analizará la noticia publicada por el periódico reaccionario, y la otra mitad analizará la noticia publicada por el periódico progresista.

El análisis consiste en descubrir la orientación política del periódico que les tocó a partir de los elementos de la noticia, es decir, reconocer los argumentos que maneja. La visión de la realidad que tiene, a quién favorece, qué explicación le da a los problemas sociales, etc.



Los elementos de la discusión deberán anotarse en un papelógrafo, para después discutirlo en plenario; habiendo reconocido los elementos de uno y otro, deberán reinterpretar la noticia desde lo que el grupo consideraría una visión popular.

4. Discusión

La reflexión colectiva se puede orientar con las siguientes preguntas:

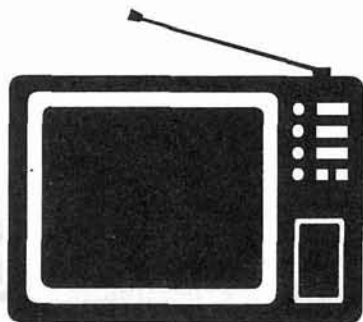
a) ¿Como individuos y como organización sabemos "leer" la información que contienen los diarios (la televisión, el cine, el radio, etc.), es decir, descubrimos su tendencia política o su carácter ideológico o simplemente creemos en todo lo que dicen?

b) ¿Identificamos a las organizaciones antipopulares que a través de los medios de comunicación difunden sus mensajes?

¿Reconocemos a las organizaciones populares y su discurso? ¿Conocemos el discurso que manejan? ¿Qué importancia tiene esto?

c) Tenemos clara la visión político-ideológica que sustentamos como individuos y como organización?

d) ¿Cómo informamos o nos comunicamos con la mayoría de la gente del lugar donde vivimos y con el resto de nuestra organización?



5. Recomendaciones

a) Es importante que se analice bien con qué noticia se va a trabajar, es decir:

- Que sea de interés para el grupo
- Que exprese las tendencias ideológicas.

b) Para el trabajo por grupos, se puede utilizar la siguiente guía, de niveles de lectura.

- A nivel perceptivo: lo que la noticia dice tal cual

Aquí dice que "los contras" son los paladines de la libertad



- A nivel asociativo: relacionando entre sí las diferentes ideas de la misma noticia.

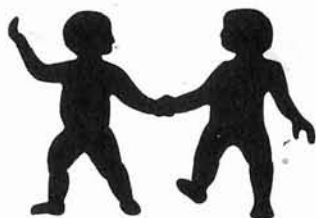
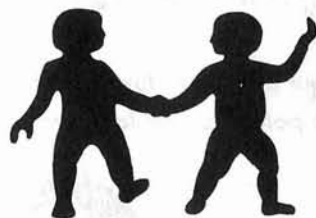
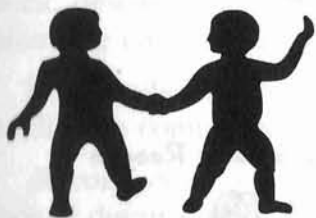
- A nivel connotativo: lo que la noticia da a entender, sin que aparezca de manera explícita.

- A nivel ideológico: con todo lo anterior, se puede ir encontrando la posición de clase que está detrás de lo publicado.

6. Variantes

La noticia puede terminar aquí. Sin embargo, si interesa difundir la noticia trabajada, se sugiere que en una segunda sesión los grupos hagan el ejercicio de pasar la noticia reinterpretada a lenguaje popular (teatro, afiche, fotonovela, canción, etc...)

En plenario se hacen las presentaciones de los diferentes grupos.



La historia de Juana y Juan

1. Objetivo

Hacer un análisis comparativo de rol de la mujer y el hombre en la sociedad.

2. Materiales

Una pelota.

3. Desarrollo

Los participantes forman un círculo y se van pasando la pelota, en forma rápida y en direcciones arbitrarias.

Cada vez que alguien toma la pelota, debe decir algo relacionado con la vida de un personaje imaginario, de tal manera que colectivamente se va construyendo una especie de biografía:

(La dinámica completa consiste en crear dos historias, primero la de la mujer llamada Juana y luego la de un hombre llamado Juan).





*ehhh... y además no pudo
ir a la escuela
por sus propios medios*

Y así sucesivamente hasta crear la historia completa de su vida (sus condicionamientos, sus anhelos y aspiraciones, lo que alcanzó a realizar) y finalmente la forma en que muere. Luego se hace lo mismo sobre la vida de Juan.

4. Reflexión

Después de crear las dos historias, en grupo se comparan los elementos de cada una de las historias referidas a los valores del HOMBRE-MUJER.

En dicho análisis, generalmente se llega a evidenciar la opresión de que es víctima la mujer. Así mismo cómo se van imponiendo desde pequeños los roles sexuales.

Es conveniente que simultáneo a la narración colectiva en un papelógrafo se vayan registrando los elementos importantes que permitan el análisis posterior.

Boxeo con periódicos

1. Objetivo

Reconocer la situación de dominación ideológica que vive el pueblo y su repercusión en la organización popular

2. Elementos

2 personas, una de ellas más fuerte y más alta que la otra.

2 periódicos enrollados, uno más grande que el otro.

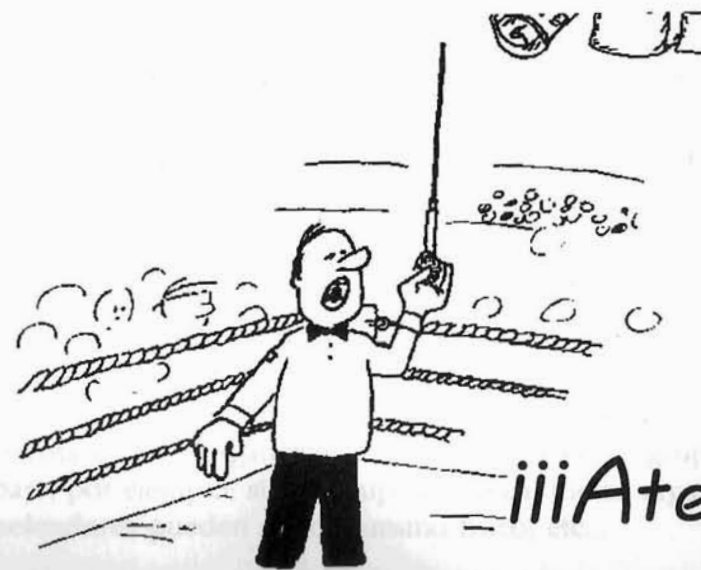
1 venda.

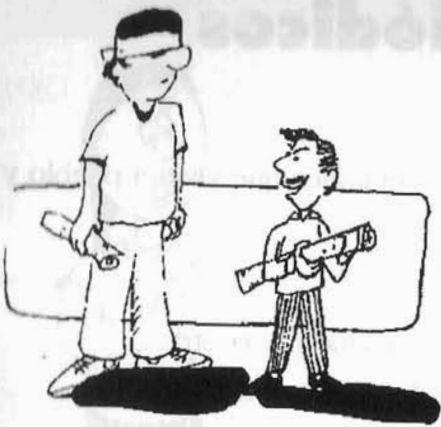
3. Breve explicación

Se trata de vivir un "round" de boxeo en situaciones desventajosas para uno de los peleadores, y así compararlo con el control ideológico-informativo que vive el pueblo.

4. Desarrollo

A la Asamblea se les explica que van a presenciar un round de boxeo.





De entre los participantes se escogen dos personas con las características ya mencionadas. A las dos se les explica que serán vendados y que van a sostener un encuentro de boxeo pegándose con periódicos enrollados.

Después de esta explicación al más grande y fuerte se le vendan los ojos y al débil y más bajo, no se le vendan los ojos. Esto debe hacerse sin que el más grande y fuerte se dé cuenta.



Habiendo hecho esto, al más débil y pequeño se le entrega el rollo de periódico más grande y al de los ojos vendados el rollo de periódico más pequeño.

Teniendo listos a los peleadores, se iniciará el round que durará 3 minutos.

Lógicamente uno de ellos tendrá todas las ventajas y logrará los mejores golpes.

Terminando el tiempo del round, se iniciará la reflexión.

5. Reflexión

Puede iniciarse preguntándole al peleador de los ojos vendados cuáles son sus impresiones del round; terminadas éstas, se le revela cómo se preparó la pelea.

Entonces, ya en plenario, se descodifican los elementos de la técnica en relación a la situación social que se vive.

- ¿A quién representa el que ve?
- ¿A quién representa el que no ve?
- Qué significa que uno sea más alto y fuerte que el otro, y que sin embargo haya salido más golpeado?
- ¿Qué significan los periódicos?
- ¿Qué significa el round y las reglas con que se jugó?

Es que realmente somos más y más fuertes pero no vemos y nos hacen lo que quieren



6. Variante

Es posible que la elección de los peleadores, se realice tomando en cuenta el nivel organizativo y de conciencia del grupo con el que se trabajó, por ejemplo: si son grupos de igual fuerza organizativa entonces los peleadores pueden ser del mismo físico, etc...

Indice

La vida: un compromiso	5
Presentación	7
Introducción	9
A manera de prólogo: Cómo nacen las Técnicas Participativas para la Educación Popular	17
¡Advertencia!	21
Técnicas de análisis estructural	35
Hartos y sedientos	37
El mercado (cuento)	42
El árbol social	54

Técnicas de análisis económico	63
Las islas	65
El juego de las construcciones	75
El juego del capitalismo	82
El poder de las estrellas	90
El juego del neoliberalismo	105
 Técnicas de análisis político	 113
Los pueblos	115
Las flechas	118
La guerra naval	123
Más allá de mi pueblo	127
El objetivo	131
Gatos contra tigres	137
Las frases	140
Ciegos y amarrados	142
El gato amarrado	149
El analítico	152
El traslado peligroso	156
 Técnicas de análisis ideológico	 163
La pesca de los clichés	165
Las llaves mágicas	167
Los demagogos	169
La fiesta	171
El salvavidas	175
La noticia	177
La historia de Juana y Juan	181
Boxeo con periódicos	183