

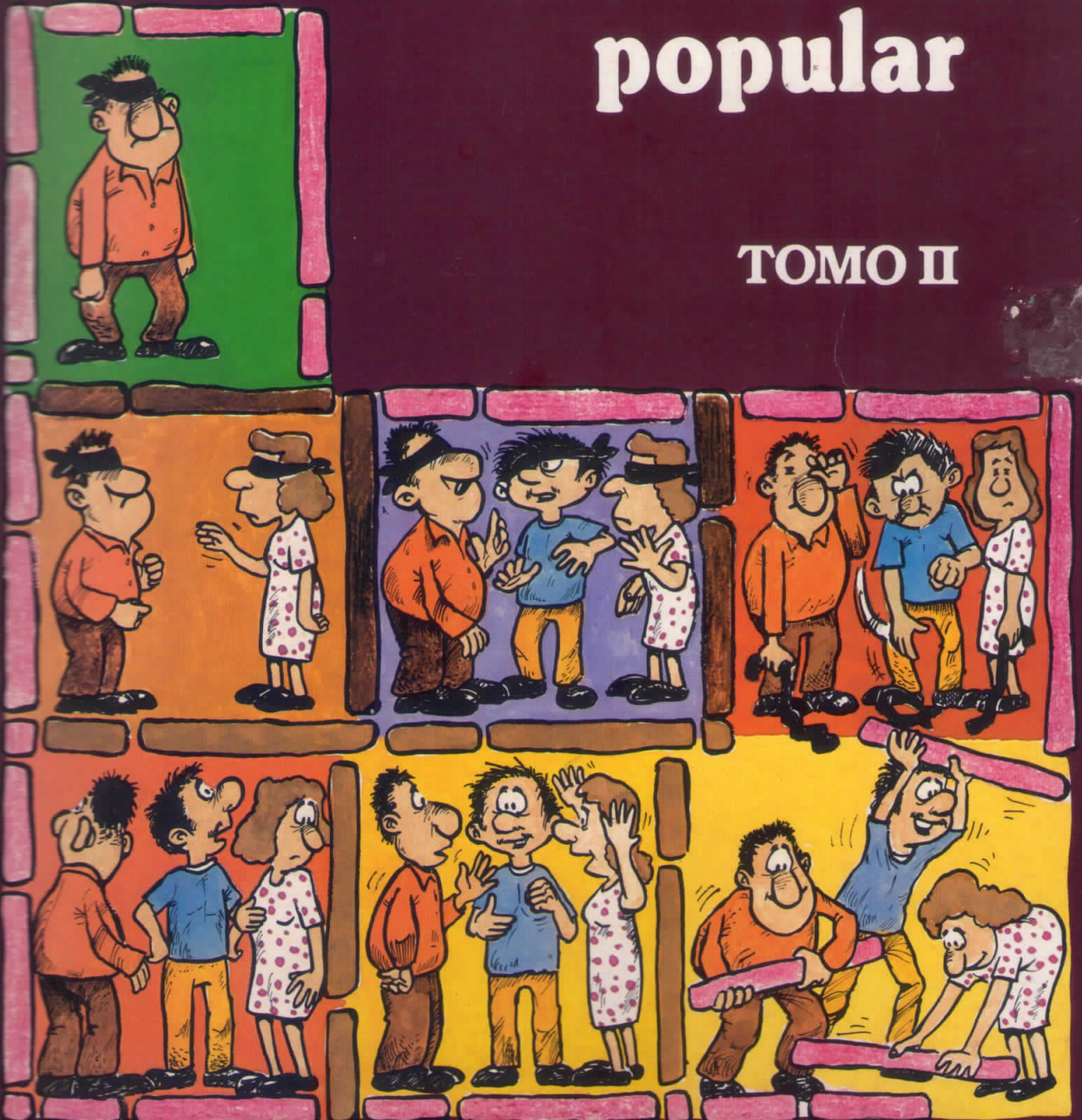
ALFORJA



CENTRO DE ESTUDIOS
Y PUBLICACIONES

técnicas participativas para la educación popular

TOMO II



técnicas participativas para la educación popular

TOMO II
Segunda edición

- 1988

El equipo del CEP

© Derechos Reservados
ALFORJA, Programa Coordinado de Educación Popular
(CEASPA, Panamá / CEP, Costa Rica / CANTERA, Nicaragua / CENCOPH, Honduras,
FUNPROCOOP, El Salvador / IMDEC, México)

Texto y guión: **Laura Vargas Vargas**
Graciela Bustillos de Núñez

Dibujos y Diseño Gráfico: **Miguel Marfán (Tomo I)**
Miguel Ramírez y Carlos Reynalds (Tomo II)

TOMO II

Primera edición: IMDEC, Guadalajara, Octubre 1988

Segunda edición: CEP, Centro de Estudios y Publicaciones ALFORJA
Apartado 369—San José, Costa Rica
Diciembre 1988

Editado por:
Centro de Estudios y Publicaciones ALFORJA
Apartado 369, San José, Costa Rica
Tel: 53-10-15

TOMO II PREFACIO A LA SEGUNDA EDICION

Las técnicas contenidas en este tomo han sido largamente esperadas. Desde la primera edición del tomo I, en 1984, se ofreció publicarlas, lo cual no fue posible sino hasta cuatro años después.

Crear y utilizar técnicas participativas para el análisis estructural, económico, político e ideológico no es una tarea simple. Los fenómenos sociales son complejos, contradictorios y cambiantes. Entender sus raíces estructurales para buscar transformar la sociedad supone realizar una tarea sistemática aplicando los métodos científicos de las ciencias sociales.

Comúnmente esta tarea ha sido vista como reservada sólo para especialistas e intelectuales, quienes en el mejor de los casos podrían comunicar o informar de los resultados de su análisis a los sectores populares.

Esta publicación busca ofrecer algunas herramientas que ayuden a los propios sectores populares a realizar de manera viva y participativa, análisis sobre las estructuras de la sociedad. Pero como toda herramienta **no es suficiente por sí sola**; su valor dependerá de cómo se utilice. Particularmente en relación con los temas de este tomo, debemos sugerir la complementación de estas técnicas con otros elementos de información y reflexión teórica que impidan un abordaje simplista y esquemático del análisis de la realidad. Más que nunca se hace necesario un dominio del tema por parte de quienes coordinan cada técnica.

Reafirmamos sí, el propósito fundamental de poner estas herramientas en manos de las organizaciones populares: el contribuir a una mayor formación teórica de los sectores mayoritarios de nuestros países, a quienes corresponde fundamentalmente su transformación en vistas a construir estructuras sociales más justas, humanas y fraternas.

El equipo del CEP-Alforja

!!! ADVERTENCIA !!!

Léalo antes de utilizar cualquier técnica.

A QUIENES QUIERAN USAR ESTAS TÉCNICAS:

— El sólo hecho de utilizar las **TECNICAS PARTICIPATIVAS PARA LA EDUCACION POPULAR**, definitivamente no significa ni garantiza, que se esté haciendo realmente Educación Popular.

— Las Técnicas se usan para que la gente participe; o para animar, desinhibir o integrar a los participantes; o para hacer más sencillos o comprensibles los temas o contenidos que se quieren tratar, etc.

— Estas técnicas, también sirven para todo esto (según su contenido y forma) pero sobretodo deben usarse como **HERRAMIENTAS DENTRO DE UN PROCESO QUE AYUDE A FORTALECER LA ORGANIZACION Y CONCIENTIZACION POPULAR**. Muchos grupos e Instituciones, al no tener claro esto último, usan las técnicas sin contribuir a este objetivo; y lo más grave es que existen algunos que precisamente las utilizan para ir en contra de este objetivo disfrazándose en una seudoparticipación.

¿Tú, con qué intención y cómo pretendes utilizar las técnicas?

!!! ADVERTENCIA !!!

¡¡ CUIDADO !!

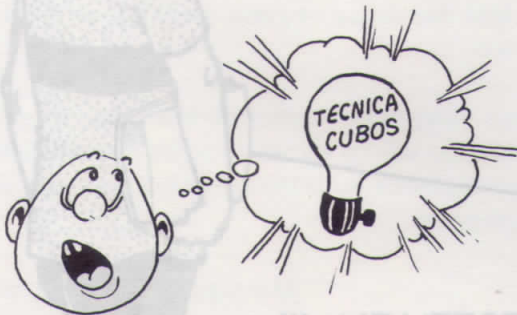
Las técnicas no son herramientas aisladas, aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo:



Pues podemos caer en:

- un uso simplista de las técnicas o en un “dinamiquerismo”.
- generar conflictos y tensiones en el grupo.
- no lograr los objetivos esperados.
- crear diversionismo.
- no fortalecer la organización popular.
- etc., etc.

LAS TÉCNICAS PARTICIPATIVAS PARA LA EDUCACION POPULAR:



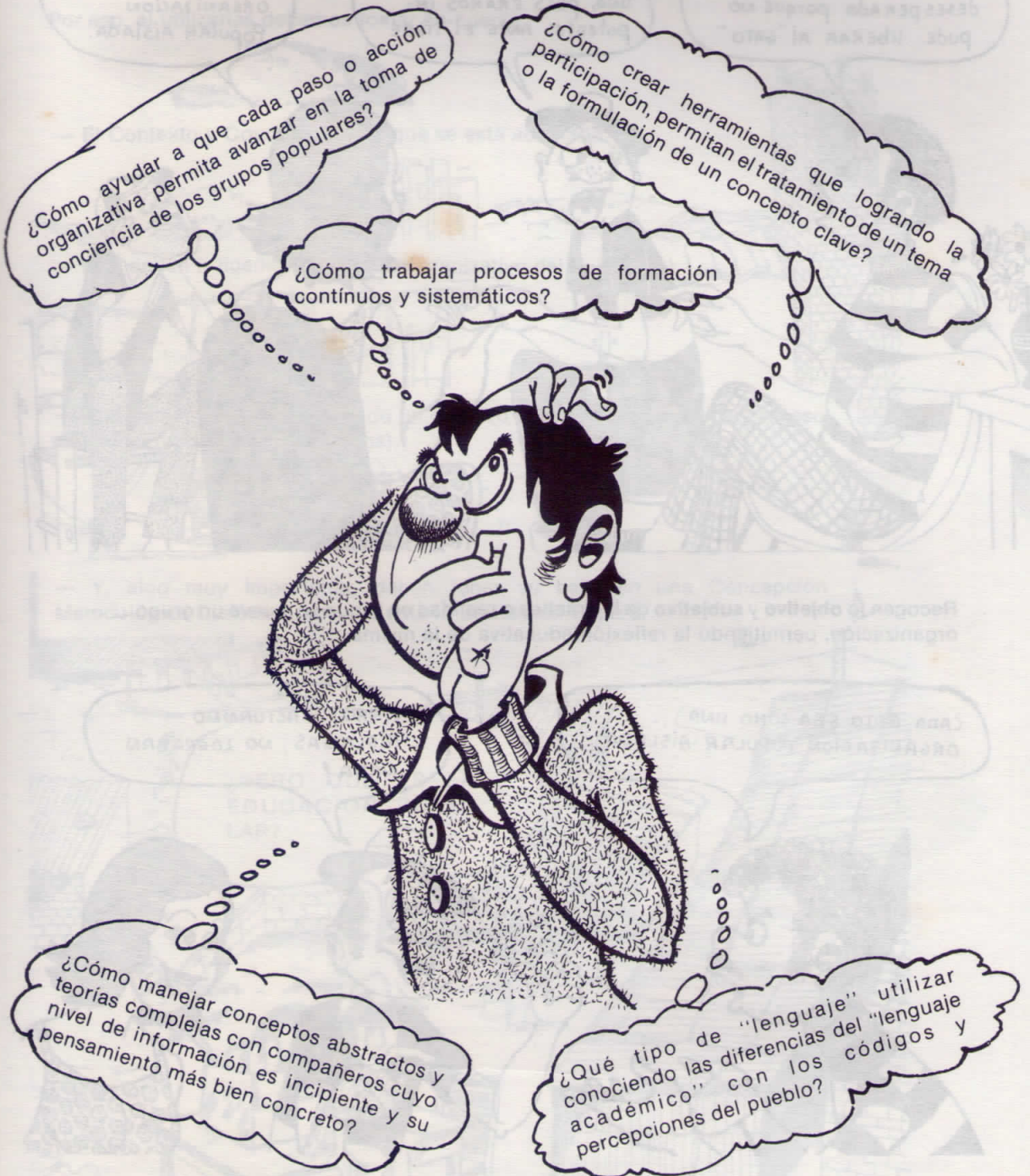
NO han surgido de la cabeza de un experto.



NI son copia de manuales de Psicología o Relaciones Humanas.

ESTAS TECNICAS HAN SURGIDO:

Dentro de una práctica social como una *respuesta pedagógica a los retos que un proceso organizativo popular* ha ido planteando en el sentido de:



Así... las Técnicas Participativas para la Educación Popular, surgen como herramientas educativas "abiertas", **provocadoras de participación** para la reflexión y el análisis, sin cerrar dogmáticamente un tema para siempre:



Recogen lo **objetivo** y **subjetivo** de la práctica o realidad en la que se mueve un grupo u organización, permitiendo la reflexión educativa de la misma.



Toman en cuenta la **realidad cultural** e **histórica** de los grupos con que se trabaja, sus códigos de comunicación sus tradiciones, sus valores, sus luchas desarrolladas, su lenguaje, etc.

Una sola técnica, por lo general, no es suficiente para trabajar un tema, por lo que debe estar acompañada de otras técnicas u otros recursos didácticos que permitan un proceso de profundización ordenado y sistemático.

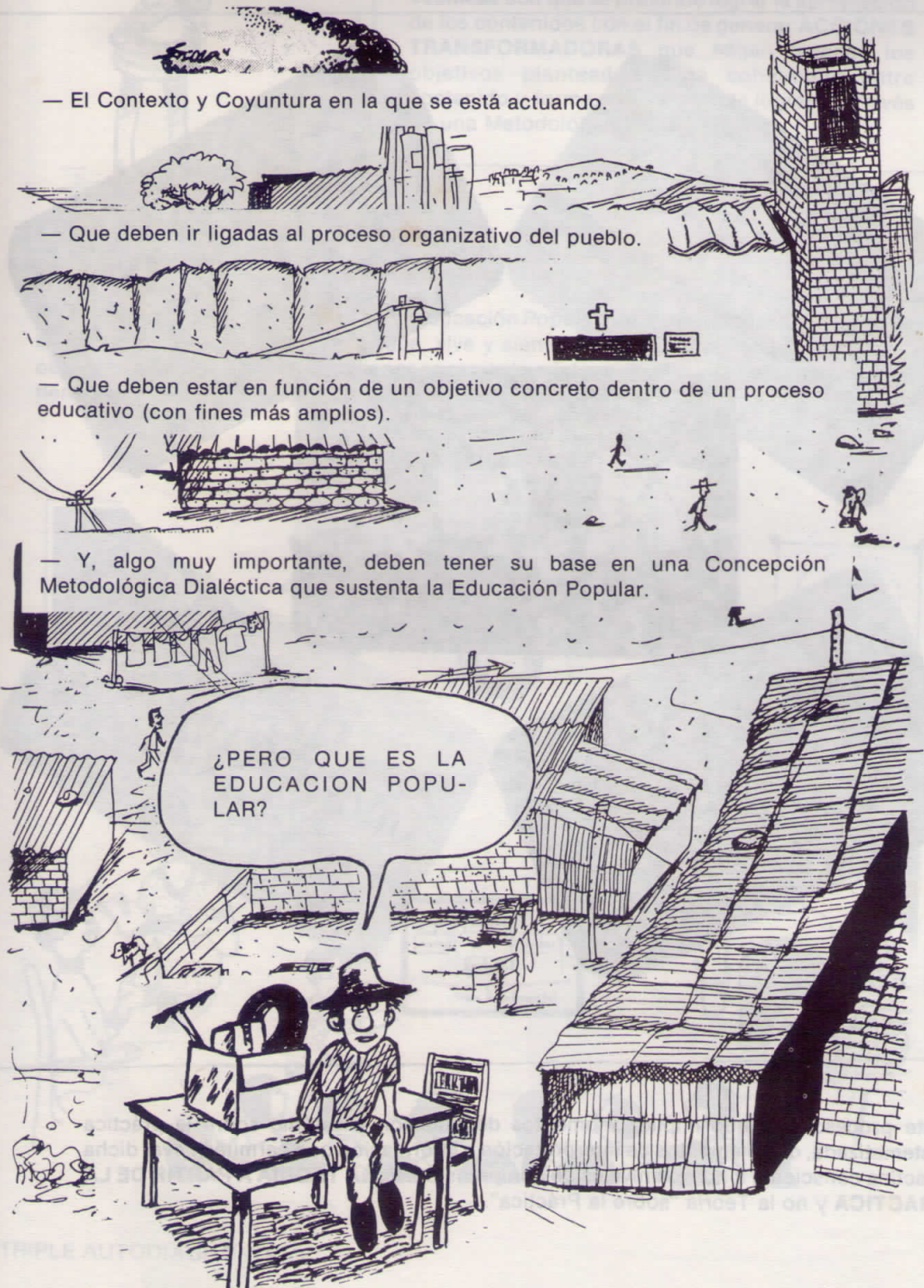
Por eso, al utilizarlas debemos tomar en cuenta:

— El Contexto y Coyuntura en la que se está actuando.

— Que deben ir ligadas al proceso organizativo del pueblo.

— Que deben estar en función de un objetivo concreto dentro de un proceso educativo (con fines más amplios).

— Y, algo muy importante, deben tener su base en una Concepción Metodológica Dialéctica que sustenta la Educación Popular.



¿PERO QUE ES LA EDUCACION POPULAR?

A la Educación Popular la entendemos como un proceso de formación y capacitación desde la perspectiva del compromiso con el pueblo (obreros, campesinos, colonos, estudiantes, mujeres, etc.) para que éste, a través de su acción organizada, logre romper los esquemas de dominación con el objetivo de construir una Sociedad Nueva de acuerdo a sus intereses.

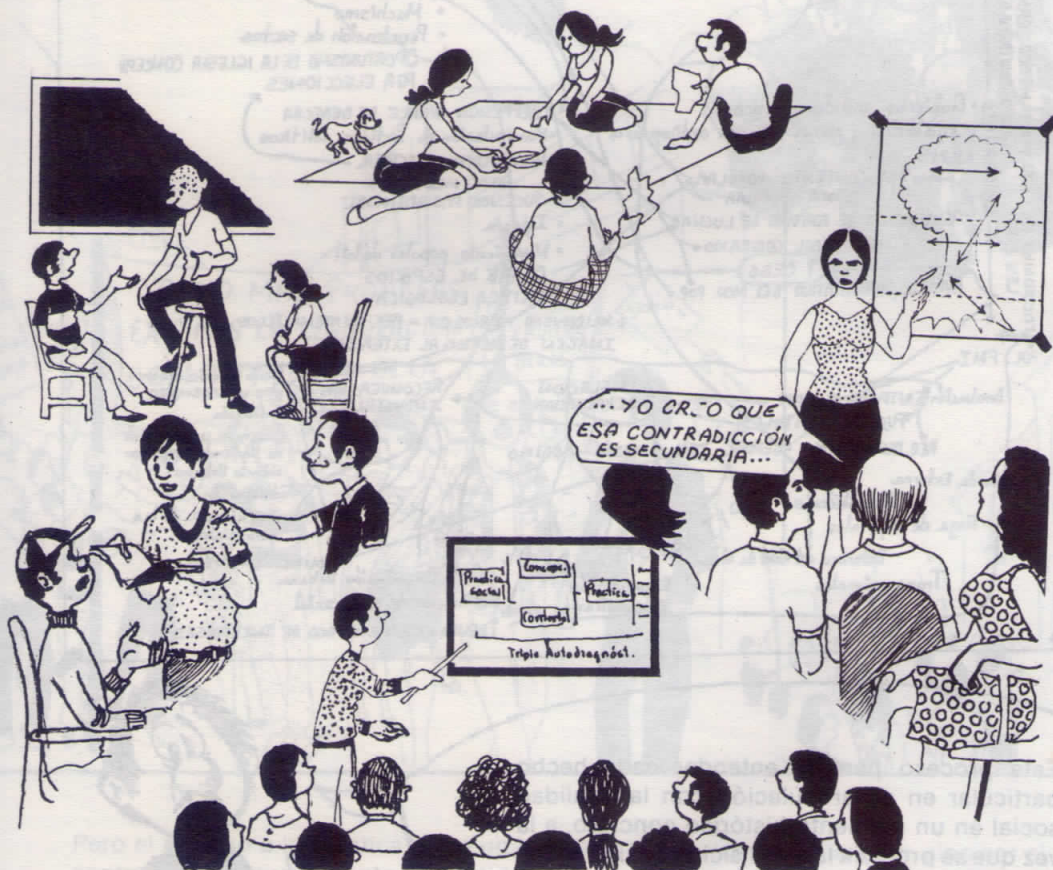


Este proceso continuo implica momentos de reflexión y estudio sobre la práctica sistematizada, con elementos de interpretación e información que permiten llevar dicha práctica consciente a nuevos niveles de comprensión. Es **LA TEORIA A PARTIR DE LA PRACTICA** y no la Teoría "sobre la Práctica".



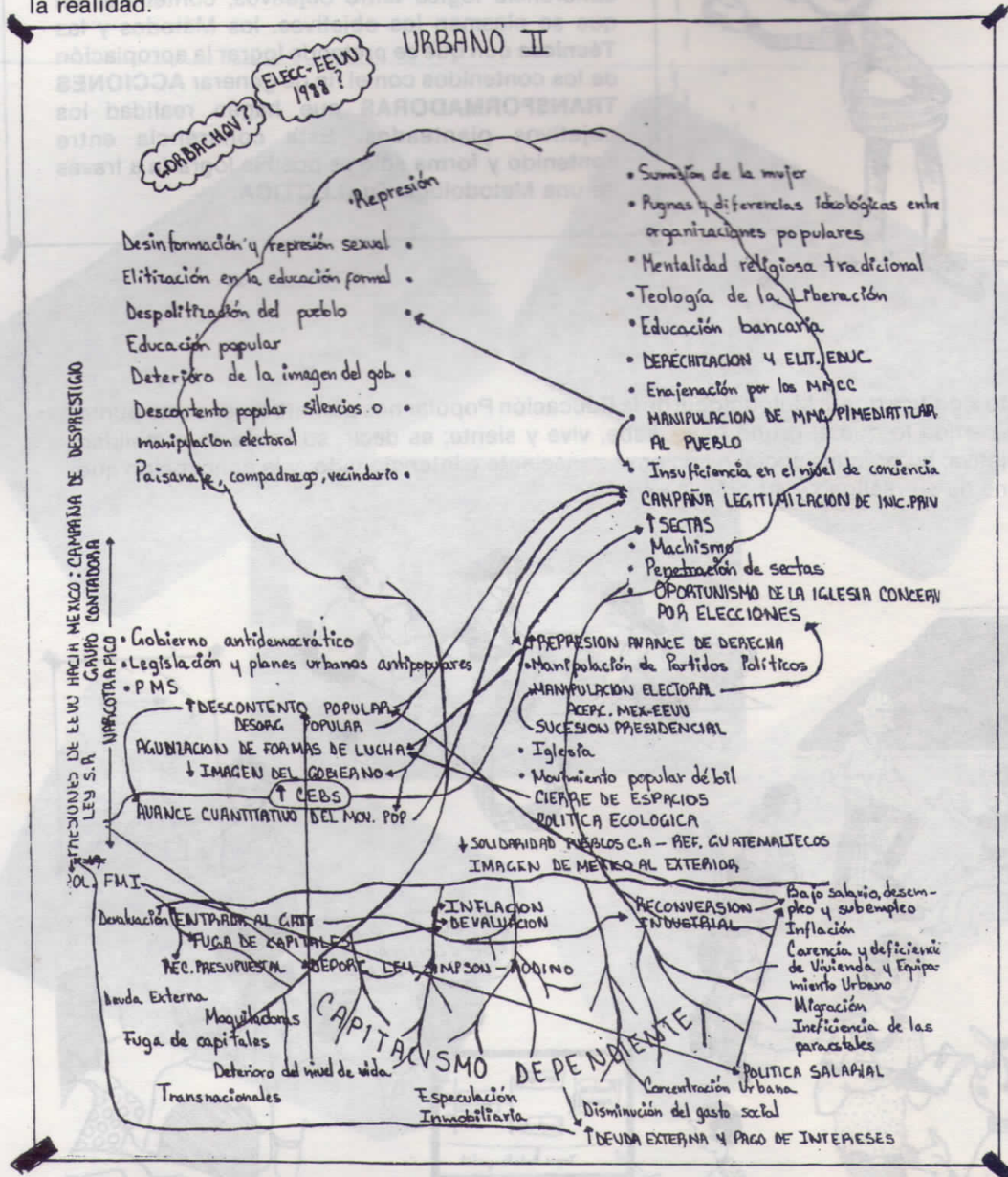
Hablar de un proceso educativo popular es hablar de una forma especial de adquirir conocimientos, de una **METODOLOGIA**, es decir, de una coherencia lógica entre objetivos, contenidos en que se plasman los objetivos, los Métodos y las **Técnicas** con que se pretende lograr la apropiación de los contenidos con el fin de generar **ACCIONES TRANSFORMADORAS** que hagan realidad los objetivos planteados. Esta coherencia entre contenido y forma sólo es posible lograrla a través de una Metodología **DIALECTICA**.

Esto significa que la Metodología de la Educación Popular nos permite tener como punto de partida lo que el grupo hace, sabe, vive y siente; es decir, su contexto o realidad objetiva; su práctica social o accionar consciente e intencionado; y la concepción que tiene de su realidad y su práctica social *



* TRIPLE AUTODIAGNOSTICO

Este punto de partida es el inicio de un proceso de **TEORIZACION** que se puede definir como la reflexión sistemática, ordenada y progresiva que permite ir pasando de la apariencia exterior de los hechos, a sus causas reales, lo cual nos ayuda a ubicar lo cotidiano, lo inmediato, lo individual y parcial dentro de lo social, lo colectivo, lo histórico y lo estructural, llegando paulatinamente a adquirir una **visión totalizadora** de la realidad.



Este proceso permite entender cada hecho particular en su articulación con la totalidad social en un momento histórico concreto, a la vez que se propicia la adquisición de una visión crítica y creadora de la Práctica Social.



El proceso dialéctico se completa con el *Regreso a la Práctica* para transformarla y mejorarla poniendo en juego los elementos adquiridos que suponen una mayor comprensión de la Realidad y de la Práctica del grupo.



Pero el regreso a la práctica no es un hecho final del proceso educativo, sino por el contrario es el **nuevo punto de partida**.

RECOMENDACIONES PARA LA UTILIZACION DE UNA TECNICA:

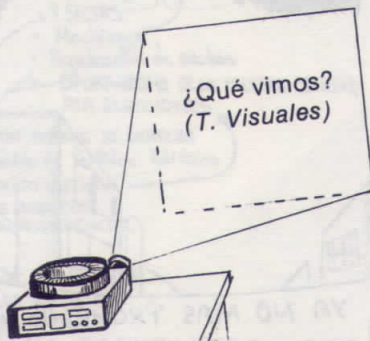
Cuando aplicamos cualquier técnica podemos tener como guía los siguientes pasos que nos pueden ayudar a desarrollar ordenadamente el proceso de discusión y reflexión:

1. Motivación inicial para centrar el tema: que los participantes se ubiquen en el tema que se va a tratar, (en el caso de las dinámicas vivenciales, esta ubicación se debe realizar de forma general para que la dinámica no pierda su fuerza ni espontaneidad).
2. Una vez realizada la dinámica y de acuerdo al tipo de técnica que utilizamos, empezamos por preguntar:

¿Qué escuchamos?
(Técnicas Auditivas).



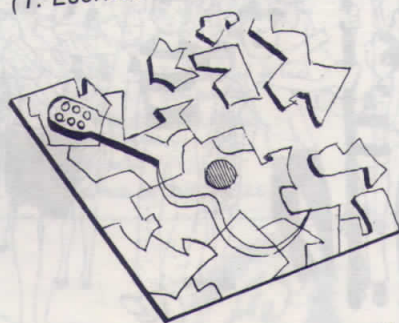
¿Qué vimos?
(T. Visuales)



¿Qué sentimos?
¿Qué pasó?
(T. Vivenciales)



¿Qué leímos o presentamos?
(T. Escritas o Gráficas).



Este paso nos permite un primer ordenamiento colectivo, reconstruyendo o recordando los principales elementos.

3. Una vez realizada la etapa anterior, pasamos a analizar más a fondo los elementos presentes en la técnica: su sentido, lo que nos hace pensar:

¿Qué pensamos sobre los elementos vistos, dichos o vividos?

4. Luego relacionamos todos esos elementos con la realidad misma.

¿Qué relación tiene ésto con la realidad?

¿Cómo se da en nuestro barrio, ciudad, etc.?

En este momento, la técnica que sirvió para motivar, se deja de lado para entrar de lleno a analizar los aspectos de la realidad que interesan.

5. Llegar a una conclusión o síntesis de lo discutido:

¿Qué conclusión podemos sacar?

¿Cómo resumimos lo discutido? ¿Qué aprendimos?

Estas sugerencias sobre el uso de las técnicas, debemos asumirlas con creatividad y de forma flexible. Estos dos elementos importantes nos van a permitir llevar a cabo un proceso educativo que sea participativo, democrático, profundo y sistemático.



6. 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.

Fotocopias para cada lector del cuento "El Mercado" (anexo p.6.6)

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



HARTOS Y SEDIENTOS

I.- OBJETIVOS:

Entender el funcionamiento de la sociedad capitalista.

Reconocer elementos básicos de Economía Política y lucha ideológica.



II.- 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.

III.- ELEMENTOS:

20 personas como mínimo



un buen número de monedas o billetes

Fotocopias para cada lector del cuento "El Mercado" (anexo p.6.6)

NOTA:

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



IV. PREPARACION:

De entre los participantes deben escogerse 2 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 del culto, el pueblo, un auténtico cristiano, un líder.

Y los siguientes actores:

Tres capitalistas

dos sabios

un ministro del 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 del 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.

V.- 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 los 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.

VEASE EL CUENTO...
en la pág. 6.6

REFLEXION:

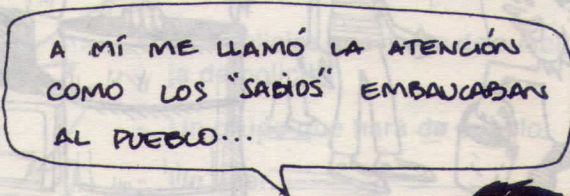
Se debe empezar permitiendo que el grupo exprese lo que generó el cuento dramatizado a nivel vivencial.



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? etc...

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?



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.



Debe irse haciendo, constantemente, durante esta discusión referencias entre el cuento y las situaciones sociales reales que se viven, para que se vayan clarificando, por un lado los mecanismos del 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 el 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, DN. 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:

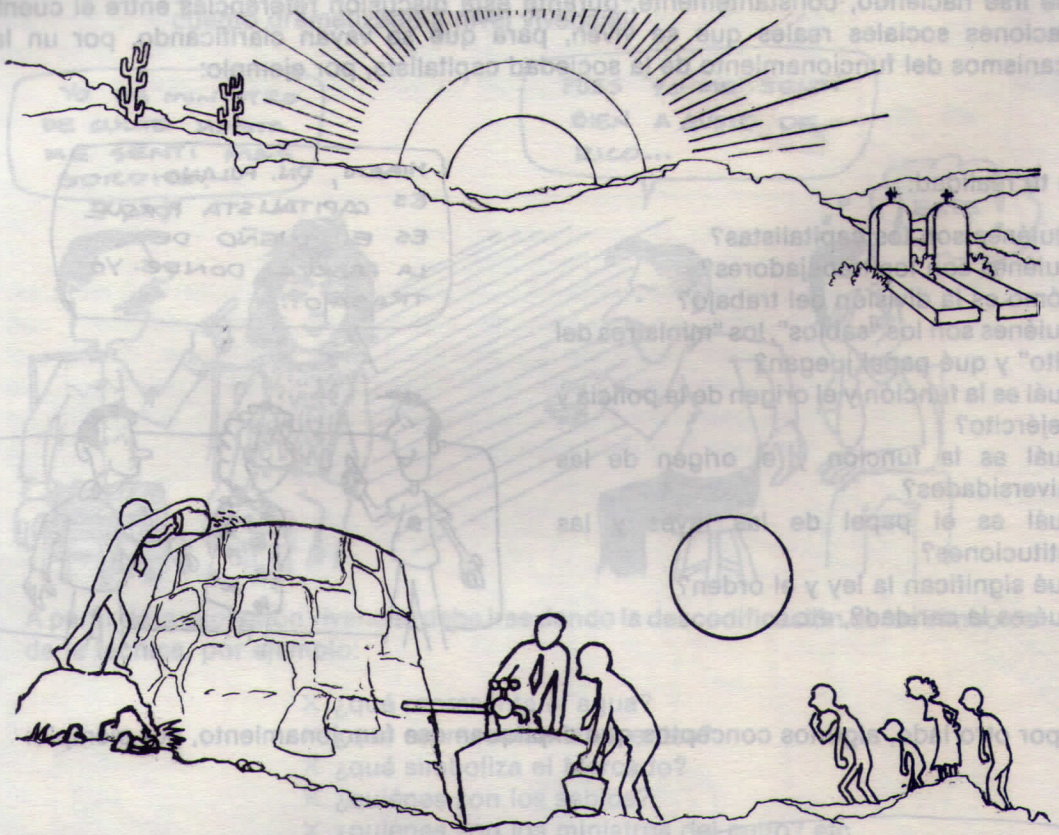
CLARO, SON CAPITALISTAS
PORQUE SE APROPIAN
DE LO QUE NOSOTROS
PRODUCIMOS.

- ¿Cuál es el origen de la acumulación del "agua"?.- Acumulación originaria del capital.
- ¿porqué los capitalistas son capitalistas?.- Clase social.
- ¿qué es lo único que posee el pueblo?.- Fuerza de trabajo.
- ¿qué es la ganancia o plusvalía?
- ¿porqué se producen las crisis económicas en el Capitalismo?, etc...



VII. 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, esta en las diferentes relaciones que guardan entre sí dentro de una Estructura Social.



"EL MERCADO"

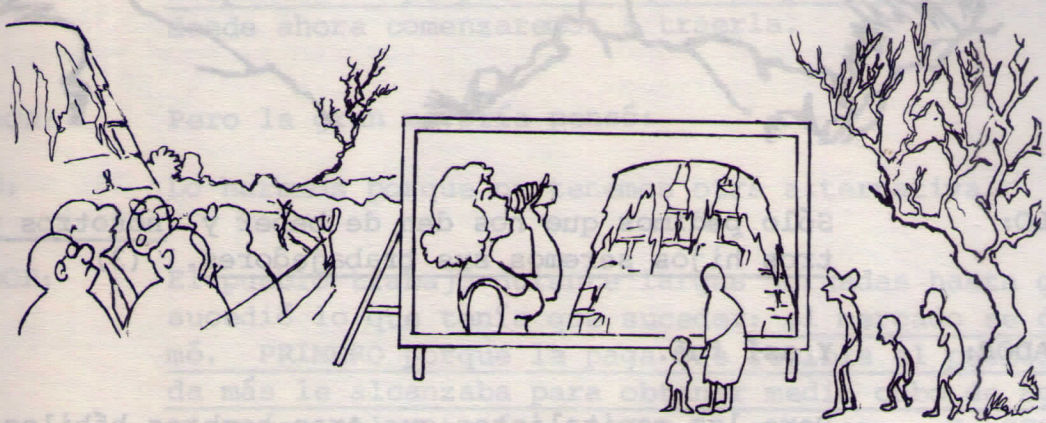
(CUENTO)

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". (1)

Y sucedió que el pueblo fué 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 costa do 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 (2) y así tendrán agua.

NARRADOR: Y el pueblo respondió:

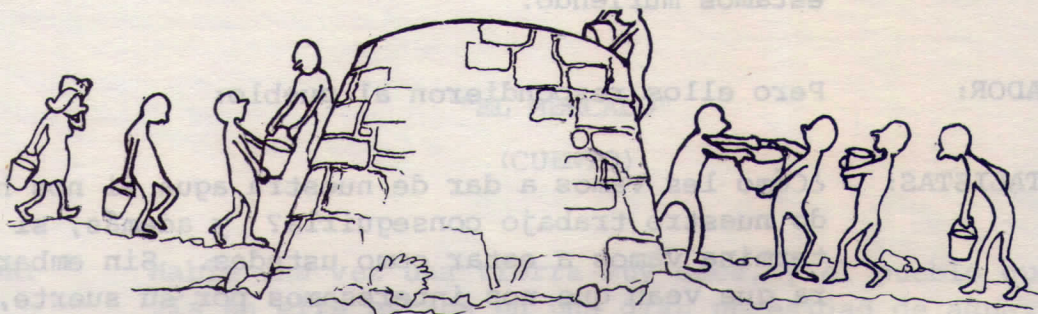




PUEBLO: Sólo pedimos que nos den de beber y nosotros y nuestros hijos seremos sus trabajadores. (3)

NARRADOR: Y así fué.

Pero los capitalistas que eran hombres hábiles, ante esta situación favorable, organizaron al pueblo que era ya siervo suyo: (4)



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 fué reunida en un mismo sitio y allí construyeron un gran depósito para guardarla. Este depósito se llamó EL MERCADO (5)

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. (6)

NARRADOR: Ante ésto, una parte del pueblo respondió:

PUEBLO: Aceptamos la propuesta porque nos parece buena (7) y desde ahora comenzaremos a traerla.

NARRADOR: Pero la gran mayoría pensó:

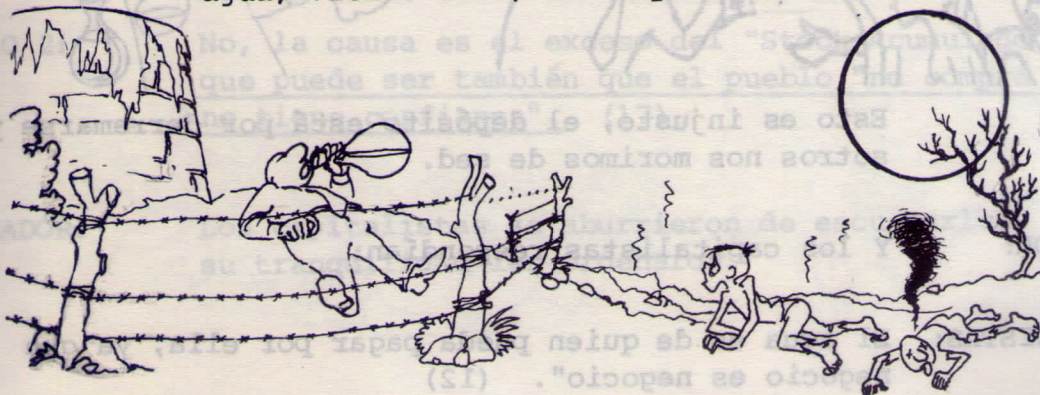
PUEBLO: Lo haremos porque no tenemos otra alternativa.

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 ellos traían un cubo completo. Y SEGUNDO porque el pueblo eran muchas personas y los capitalistas eran pocos y no podrían beber más que los demás. (8)

NARRADOR: Los capitalistas dijeron:

CAPITALISTAS: Miren, el agua se derrama; ya no traigan más agua, siéntense, esperen y tengan paciencia, pues el depósito está lleno. (9)

NARRADOR: Entonces comenzó a haber mucho desempleo. El pueblo no recibía su paga, y por lo tanto no podía comprar agua, viéndo ésto, 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. (10)

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. (11)

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". (12)

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 (3) 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. (14) Por ésto 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. (15)

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

SABIOS:

La causa es la sobreproducción. (16)

SABIO 2:

No, la causa es el exceso del "Stock Acumulado", aunque puede ser también que el pueblo "no compra porque no tiene confianza". (17)

NARRADOR:

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

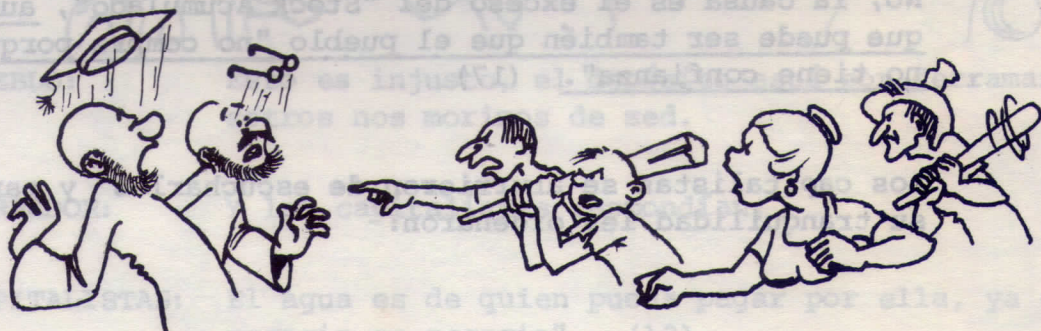


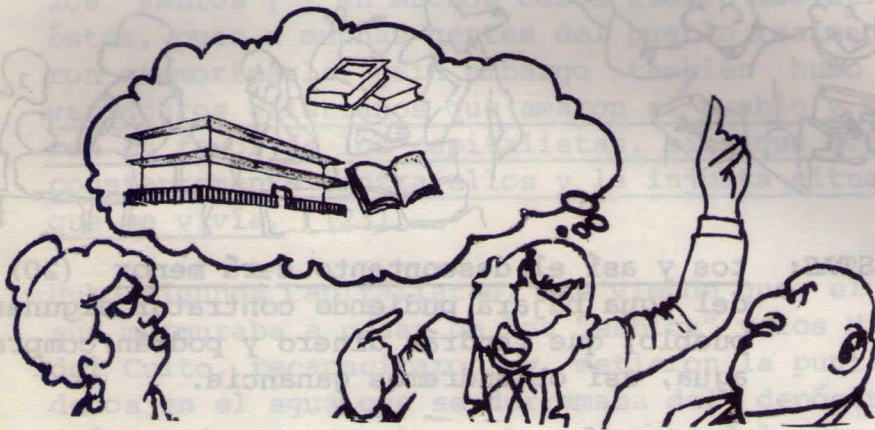
CAPITALISTAS: Vayan con el pueblo y explíquenle el porqué de la crisis, haber si así nos dejan en paz; y si pueden convéncenlos de que es necesario que nos compren el agua.

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; (18) 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:

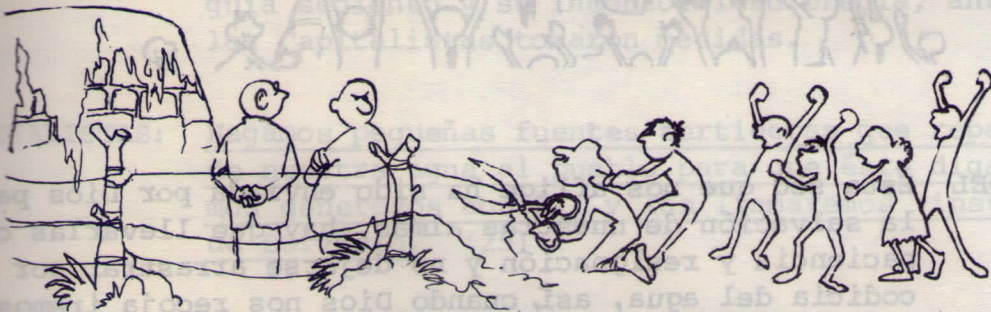




PUEBLO: ¡Fuera de aquí! cabezas inútiles; nuestra escasez viene de su abundancia. (19)

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, ésto tenemos que hacerlo, aunque gastemos agua de nuestros depósi-





CAPITALISTAS: tos y así el descontento será menor (20) 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. (21)

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

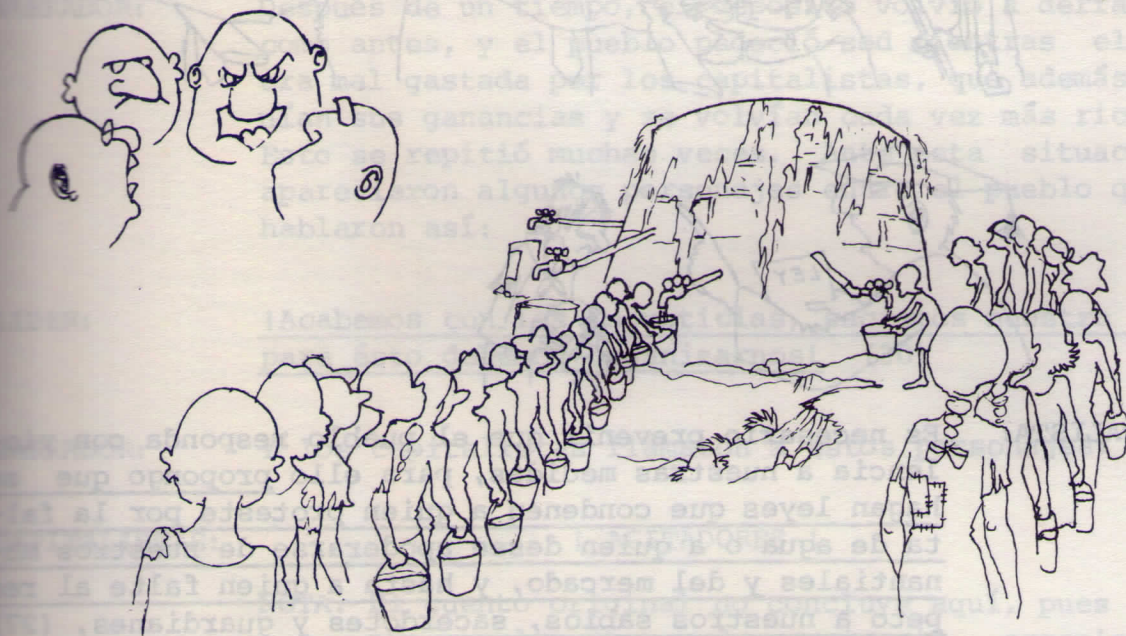


MINISTROS DEL CULTO: Esta sed que nos aflige ha sido enviada por Dios para la salvación de nuestras almas, hay que llevarlas con paciencia y resignación y no dejarse arrastrar por la codicia del agua, así, cuando Dios nos recoja iremos a un país donde no habrá sed y sí agua en abundancia. (22)

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. (23)

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 ésta acción la llamaron Caridad, estas gotas eran extremadamente amargas. (24)



NARRADOR:

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

CAPITALISTAS:

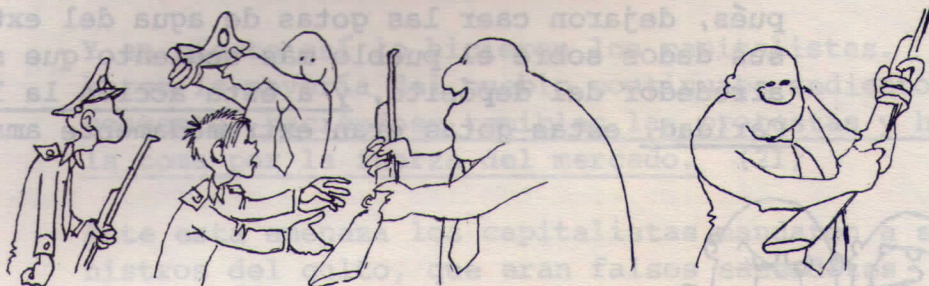
Hagamos pequeñas fuentes surtidoras que repartan algo de nuestra agua al pueblo para que éste diga que somos generosos con él, y las llamaremos instituciones de Servicio. (25)

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. (26) 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 mantamientos y del mercado, y hasta a quien falte al respeto a nuestros sabios, sacerdotes y guardianes, (27) Y en general, a quien proteste contra la ley y el orden; con ésto, 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.

NARRADOR: Los Capitalistas se dedicaron a derrochar el agua en grandes jardines y piscinas, bañándose ellos, sus aliados, sus mujeres e hijos. (28)

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. (29)

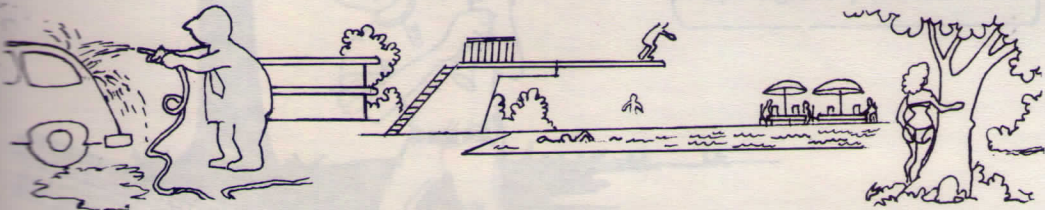
NARRADOR: Después de un tiempo, el depósito volvió a derramarse como antes, y el pueblo padeció sed mientras el agua era mal gastada por los capitalistas, que además obtenían sus ganancias y se volvían cada vez más ricos. - Esto se repitió muchas veces. Ante esta situación - aparecieron algunos personajes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

LIDER: ¡Acabemos con las injusticias, saciemos nuestra sed! para ésto debemos organizarnos! (30)

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.





7. técnicas de análisis económico

1.- OBJETIVO: a) Permitir una primera aproximación al análisis del proceso económico de una sociedad de mercado, considerando la Producción y Consumo, poniendo énfasis en el intercambio.

b) Propiciar el debate y el análisis sobre cómo se desarrolla el proceso económico y, particularmente dentro de él, los fenómenos visibles y sentidos como la oferta y la demanda, inflación, desempleo y sus efectos en los diferentes sectores que integran la economía.

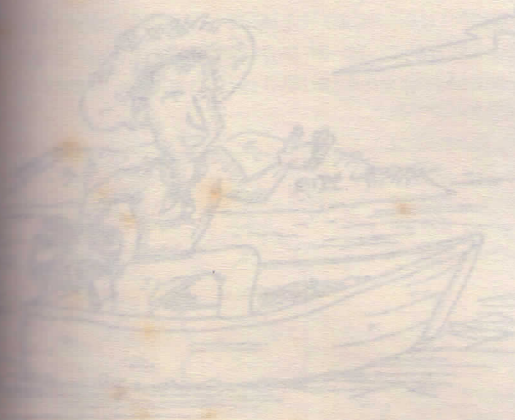
c) Motivar hacia el análisis sobre las distintas posibilidades de organización, tanto de productores y consumidores para enfrentar dichos problemas, así como en beneficio de quienes repercute la acción organizativa.

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.

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.

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 tomarse 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.





LAS ISLAS



I.- 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.



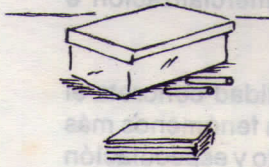
Por este motivo, la dinámica puede tener muy distintos resultados según la actuación de los participantes. No hay un final mejor que otro, lo que salga en el proceso del juego deberá retomarse para la discusión. En este sentido, deberá dejarse lo más libremente posible la toma de decisiones en la dinámica,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



II.- 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.-
HILLO: \$ 50.-

BARCOS
\$ 200.- %

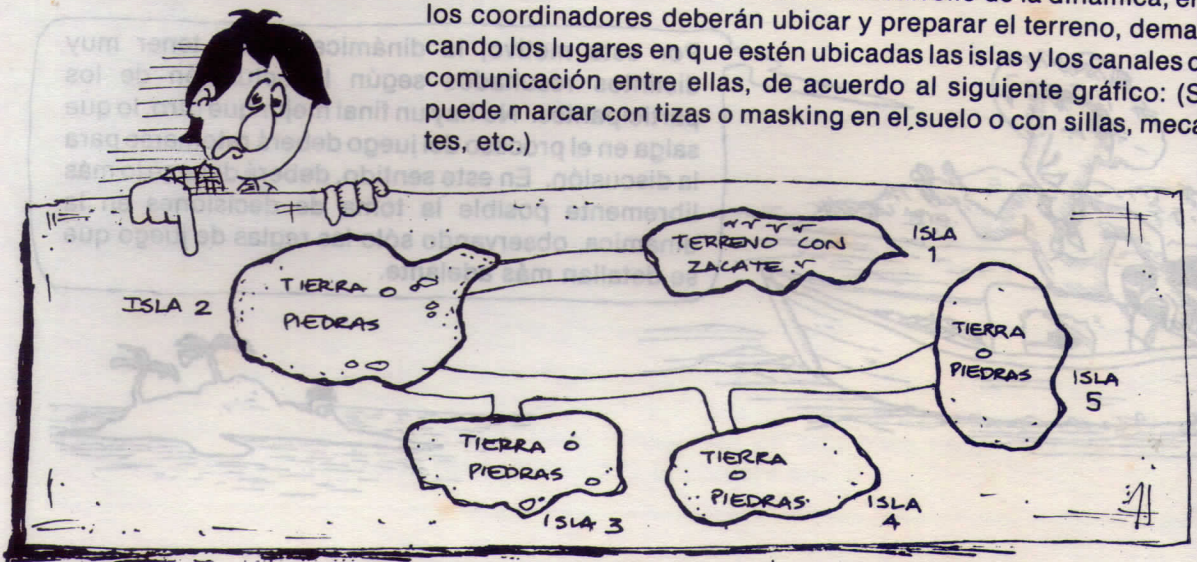
Manojos de zacate, pajillas o popotes, de diversos tamaños.

Personajes:



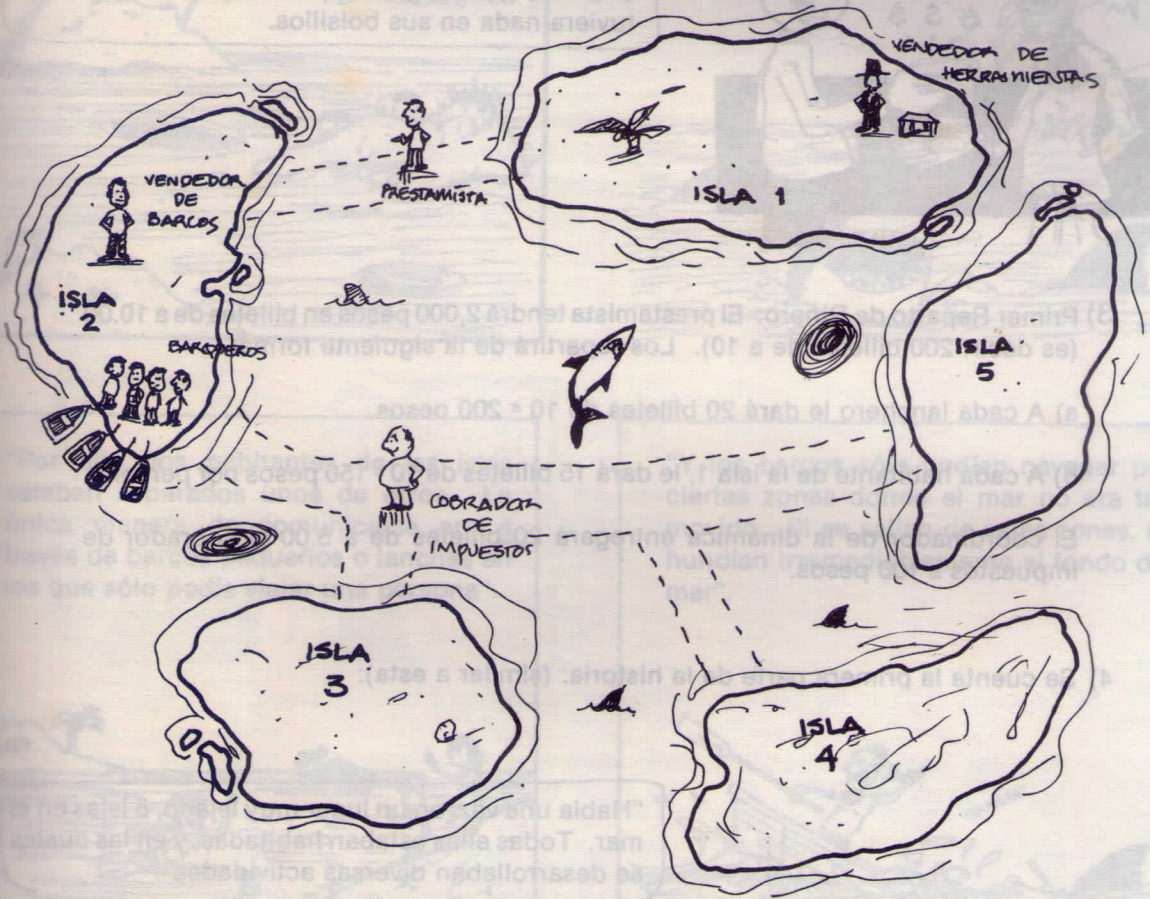
- 1 vendedor de barcos (Eventualmente pueden añadirse observadores que deberán anotar lo que ven, sin intervenir en el juego)
- 1 prestamista
- 1 vendedor de herramientas
- 1 cobrador de impuestos
- 4 barqueros o lancheros
- 32 habitantes de las islas

III.- PREPARACION: 1) Preparación del terreno: Previo al desarrollo de la dinámica, él 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, mecate, 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.



II.- ELEMENTOS:



Previamente, se ha conversado con uno de los lancharos 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 lancharos. 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 lancharo 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 esta):

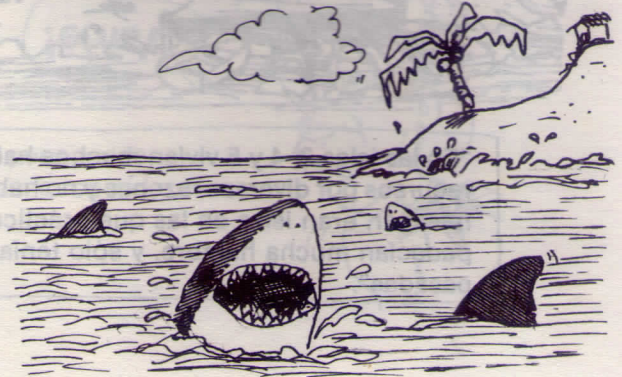


"Había una vez, en un lugar muy lejano, 5 islas en el mar. Todas ellas estaban habitadas, y en las cuales se desarrollaban diversas actividades".

"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."



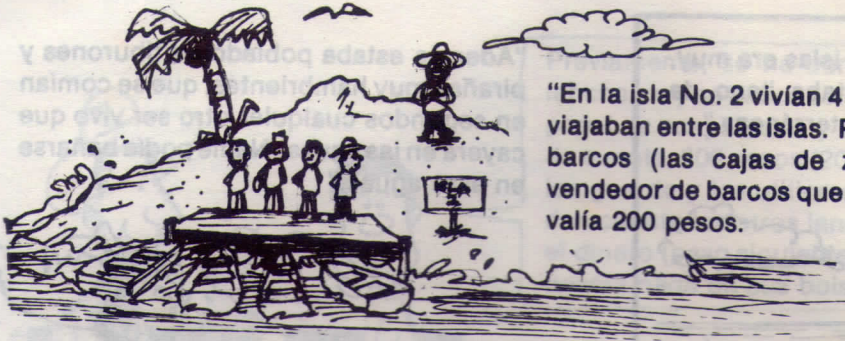
"Por ello, los habitantes de las islas estaban separados unos de otros. La única manera de comunicarse era a través de barcos pequeños o lanchas en los que sólo podía viajar una persona".



"Y los barcos sólo podían navegar por ciertas zonas donde el mar no era tan movido. Si se salían de estas zonas, se hundían irremediabilmente 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 empacarlo 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”.



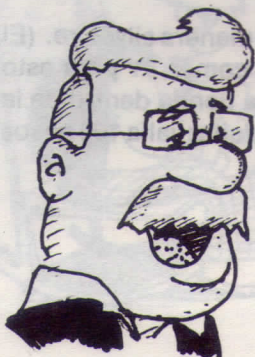
5) Segundo reparto de dinero y compras de barcos y herramientas.

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.

¡GLUP!



"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".

PERMITEME DECIRTE
COMO PUEDES SER
LIBRE : 19 PARA MÍ,
UNO PARA TÍ.

"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).



"PAQUETE
MODELO"



"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".

III.- 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 a 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".



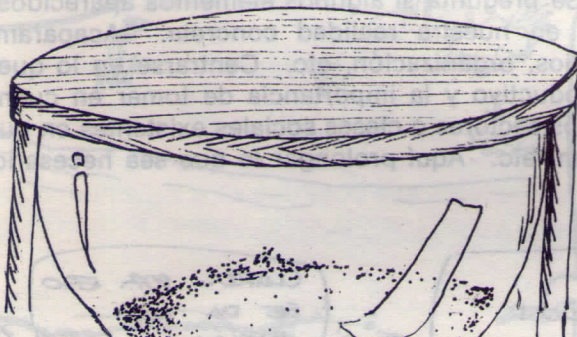
"Tienen 30 minutos para ver quienes logran vivir".
Estos 30 minutos representan un mes en la vida real.

IV.- DESARROLLO:

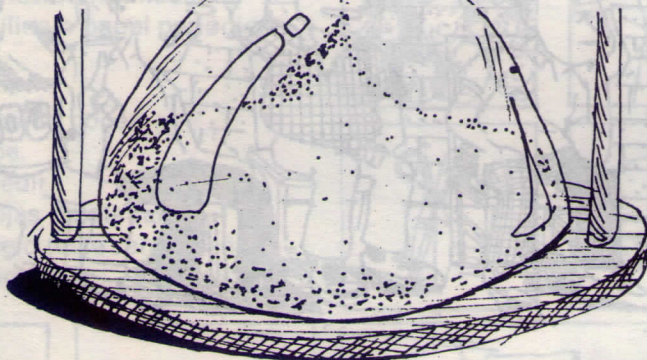
Aquí el coordinador debe estar atento para declarar ahogado o comido por los tiburones al que se salga de los límites, y deberá estar animando permanentemente a la competencia. Debe crear un ambiente de competencia individual en todo momento.



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".

V.- REFLEXION:

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

La discusión se realizará en 3 niveles:

- 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.
- 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.
- 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.



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 DEL CAPITALISMO



I.- OBJETIVO:

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

II.- 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 como se dan dichas relaciones en la sociedad.

Se requiere un trabajo previo de elaboración de material.



III.- PARTICIPANTES: Pueden ser 10, 20 o 40, lo óptimo son 40.

IV.- 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 número de cada jugador.

Rol: No.:

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)

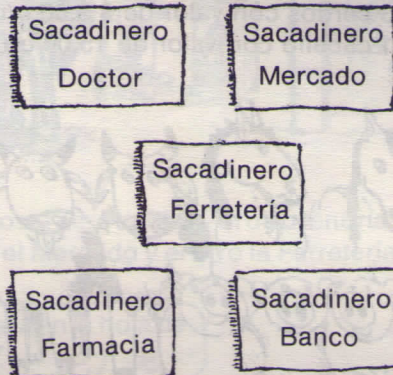


Además los Gafetes de: Autoridad, Policía y Banco.



Que serán de las personas que dirijan el juego.

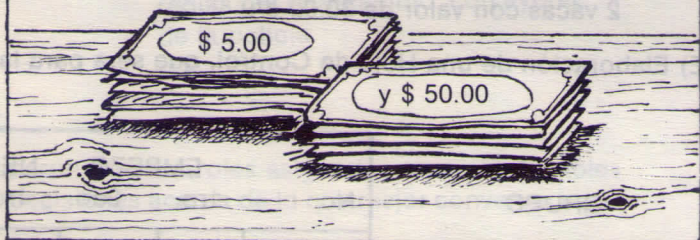
B) 5 letreros que digan "SACADINERO" agregándole a cada uno lo siguiente:



C) Dinero:
en total 870.00

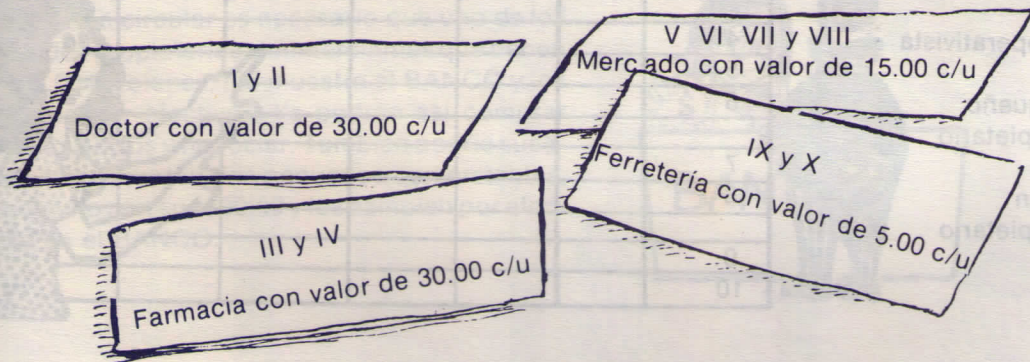


En billetes de

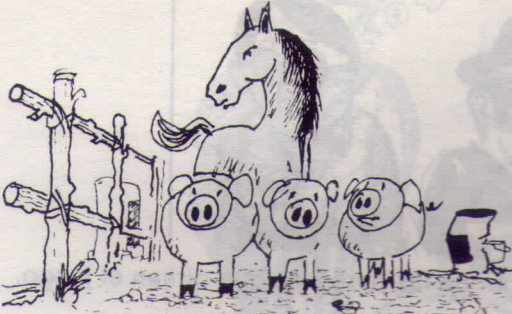


D) También habrá Necesidades y Bienes con los cuales se hará el intercambio.

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



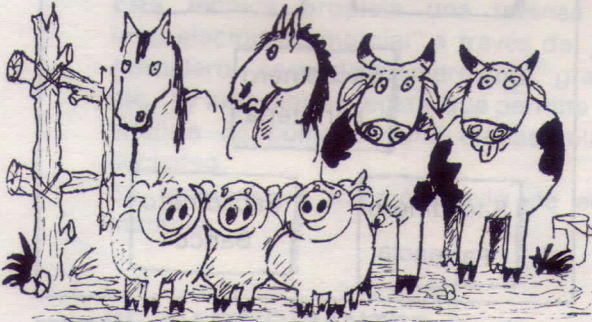
- Los Bienes se distribuirán en pequeñas bolsitas, de acuerdo al rol representado, es decir:



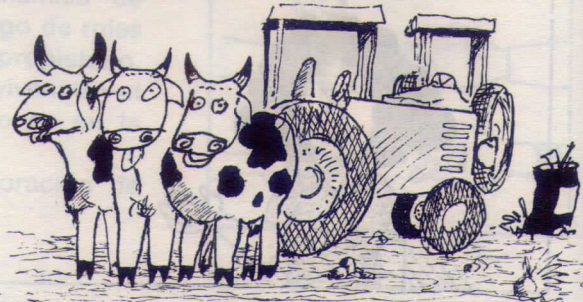
Para cada Jornalero:
 3 cerdos con valor de \$ 5.00 c/u
 1 caballo con valor de 15.00 c/u



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

GRUPO	No.	EMPEZO		NECESIDADES		TERMINO	
		1ro.	2do.	1ro.	2do.	1ro.	2do.
Jornalero	1						
	2						
	3						
Cooperativista	4						
	5						
Pequeño Propietario	6						
	7						
Gran Propietario	8						
	9						
	10						



V.- PREPARACION:

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, 1 será 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 en la 1era. y 2da. etapa.
- Las necesidades que le tocaron en la 1era. 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 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 a la Ferretería quedará preso. Las autoridades total o parcialmente expropiarán los bienes a quienes cometan algún delito en el juego. (Deben mantener estos bienes en su poder).



VI.- 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 que 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.

VII.- REFLEXION:

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 fué 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 e nuestra vida cotidiana?
- × ¿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?



VIII.- SUGERENCIAS:

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



- 2.- 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.



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

- 4.- Para ésto 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, asatendientes, fraccionadores, casa, tabiguera, camión materialista, etc.

I.- OBJETIVOS:

Intercambiar los conocimientos que los participantes tienen de pueblos, ciudades, regiones y reforzar lo que hemos aprendido de las realidades de cada país, región o pueblo, durante el evento educativo.

8. técnicas de análisis Político

II.- MATERIAL:

Tarjetas con los nombres de ciudades, regiones o nombres geográficos que queramos analizar.

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 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 repartirán los nombres. Este trabajo se lo colocarán en el pecho de tal manera que todos puedan verlo.

LA GUERRA NAVAL



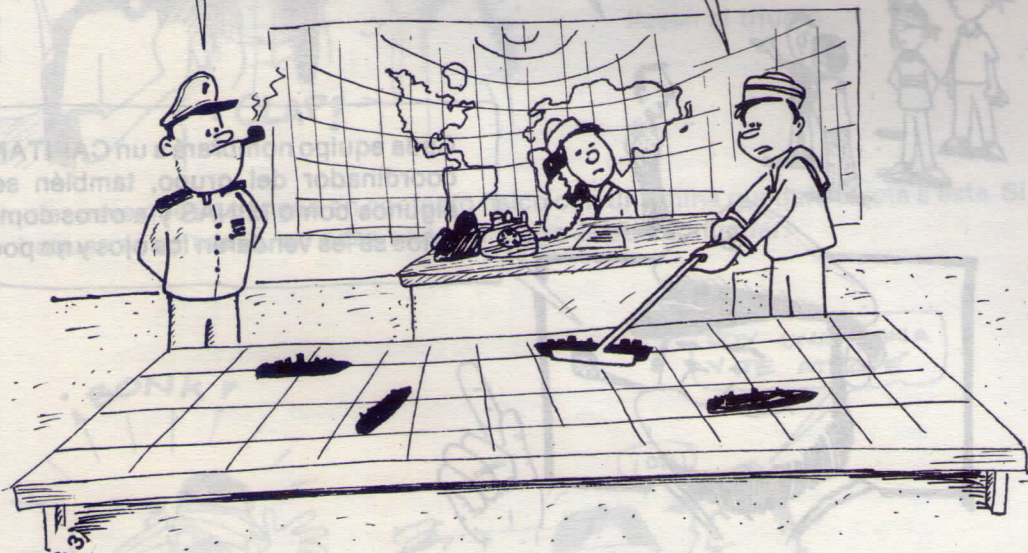
I.- OBJETIVO:

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



II.- 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 inductoramente sobre lo que son las Tácticas y Estrategia.



III.- MATERIAL:

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

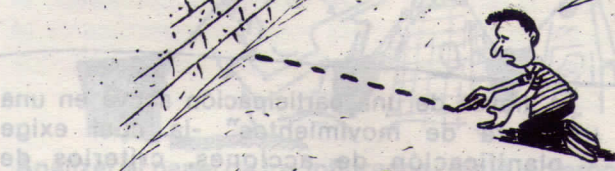
IV.- PREPARACION:

- ¿Qué significa...
- ¿Qué significa...
- ¿Qué significa...
Es necesario reflexionar el papel de...
eligieron...
nó7, etc.

Se integrarán 2 equipos



En el espacio donde se juegue la dinámica deben de marcarse DOS ZONAS, y asignarle 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 CAPITAN que será el coordinador del grupo, también se elegirán algunos como MINAS y a otros como NAVES. éstos se les vendarán los ojos y no podrán hablar.



Cada equipo tendrá que colocar a 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 inmovibles 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 VEZ QUE
APLAUDA QUERRÁ
DECIR QUE VAN
A CHOCAR



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.

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

¡BONK!



SOY UNA MINA
Y TE ATRAPÉ

¡OH!

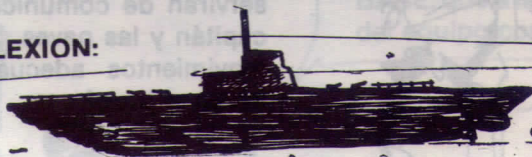


V.- DESARROLLO: A una señal convenida se inicia la guerra naval, con las voces de mando de cada capitán intentando sortear los obstáculos representados por las minas, a través de las señales auditivas acordadas con su equipo.

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



VII.- REFLEXION:



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, como conocemos y tomamos en cuenta las tácticas y estrategias del enemigo?.

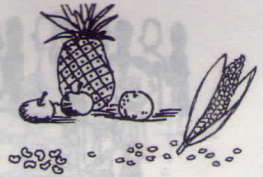




EL OBJETIVO

I.- 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.

II.- MATERIAL: Mecate o cuerda gruesa de unos 10 metros de largo.
Tres pañuelos para vendar los ojos.



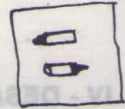
Seis mecates cortos y delgados de un metro cada uno para amarrar los pies.

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.

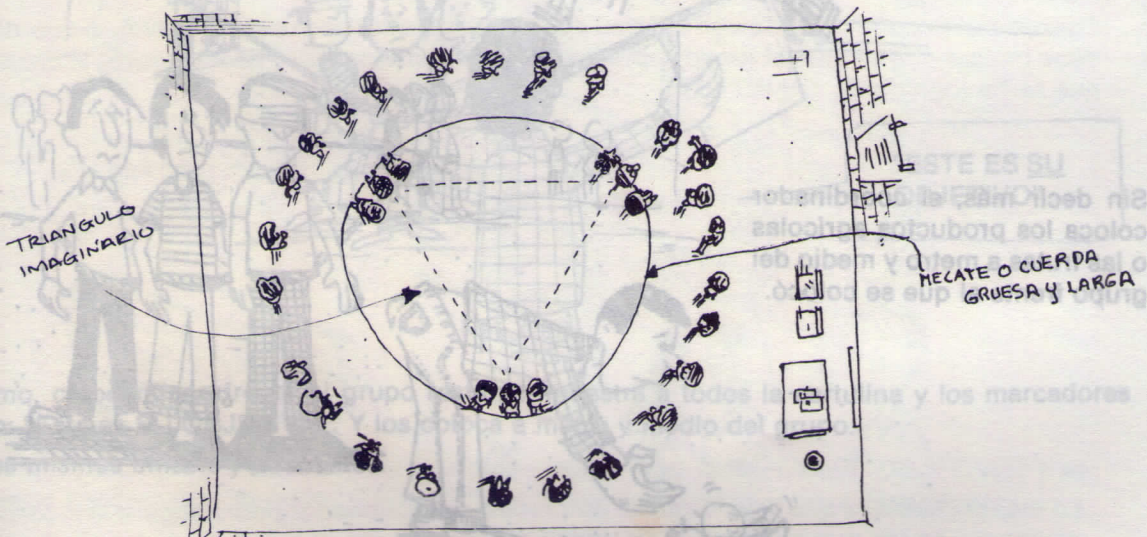


Un pedazo de cartulina (de igual tamaño que las tablas) y algunos marcadores, que simbolicen a los intelectuales.

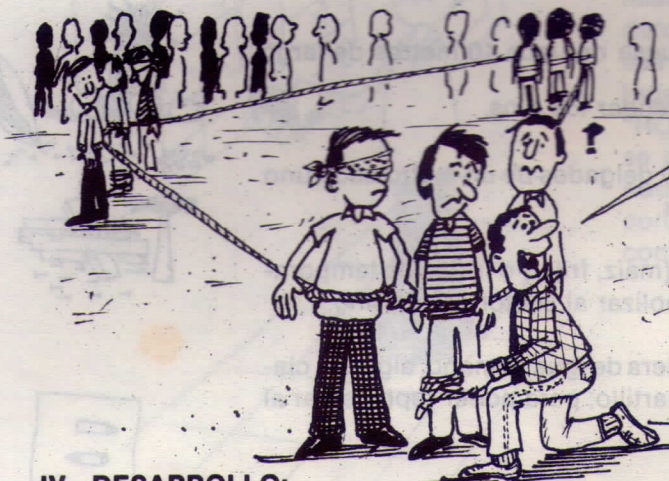


III.- PREPARACION:

- 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.

IV.- 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 solo 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 solo 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.

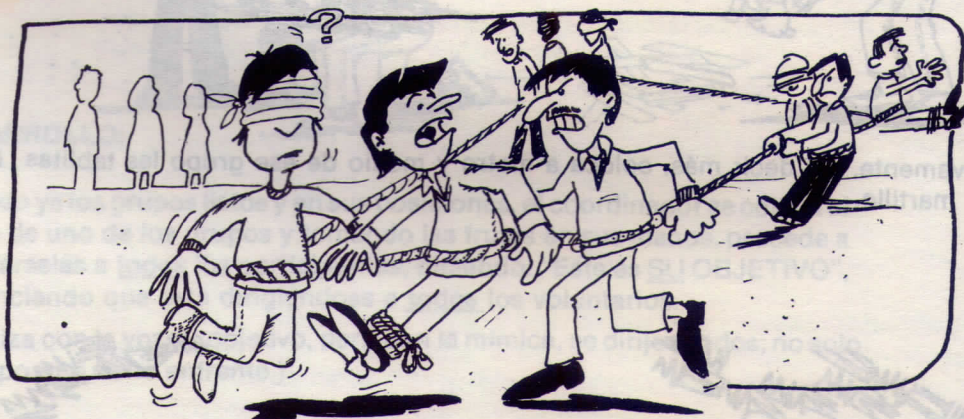
Después, dirigiéndose a todos dice:



Bien ahora se trata de que consigan **EL OBJETIVO**, no pueden hablar y tienen solo 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 enfrente), 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 concenso 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 lentamente 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.

V.- REFLEXION:

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 re-construyendo la dinámica para analizar el significado de las diferentes etapas o momentos, o de los símbolos utilizados (frutas, mecates, clavos, etc...)

¡AHORA LO
ENTIENDO, PARA CUMPLIR
EL OBJETIVO DEBIMOS
HABER NOS UNIDO LOS
TRES GRUPOS!



NO, ESO LO HICIMOS
PERO NO FUE SUFI-
CIENTE.

× 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...

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

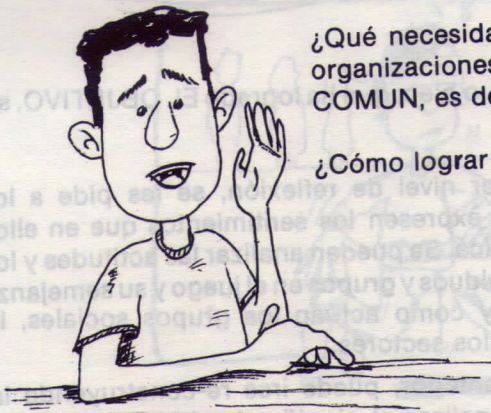
Entre otros puntos que pueden analizarse están los siguientes:

¿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?...



VI.- RECOMENDACION:

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.



LAS FRASES

I.- 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.

II.- MATERIAL: Un juego de frases (escritas cada una en una hoja) que representen los distintos 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,

por ejemplo:

PARA CAMPESINOS



PARA POBLADORES



III.- 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:



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.

IV.- REFLEXION:

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



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.

la pesca de los clichés

I. OBJETIVO:

Reflexionar sobre los
comportamientos aceptados
Los clichés pueden ser

9. técnicas de análisis Ideológico

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

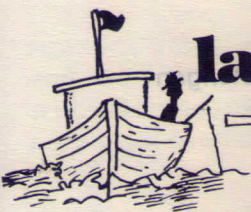
Estas técnicas pretenden ayudar a introducirnos en el análisis de la superestructura ideológica y cultural particularmente para entender los mecanismos de dominación en este campo de la vida social.

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

II. 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 arzuelo.
- un recipiente para poner los pescaditos.

la pesca de los clichés

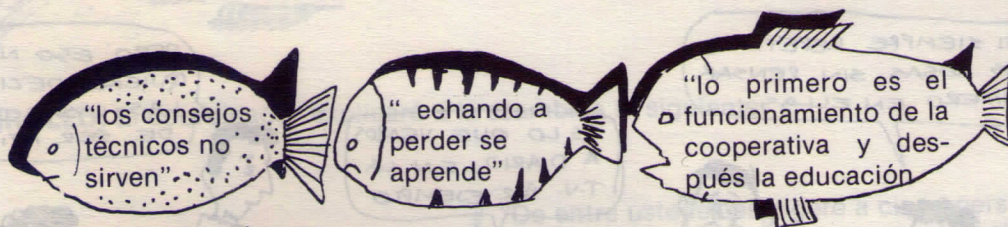


I. OBJETIVO: Reflexionar sobre los estereotipos y concepciones simplistas, comunmente aceptadas por la colectividad.

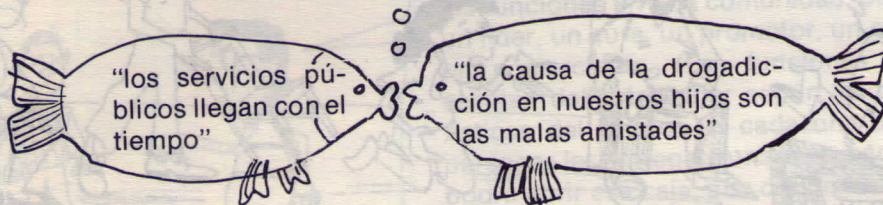
Los clichés pueden ser de temas generales, por ejemplo:



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

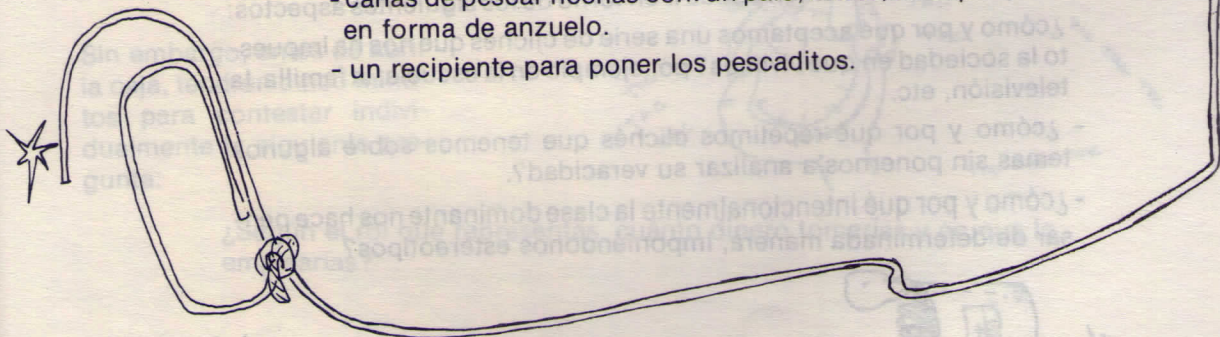


O en un grupo de colonos:



II.- MATERIALES:

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



III.- DESARROLLO:

1.- Se pide a los participantes que vayan a pescar al recipiente. Cuando obtengan un pescado deberán formar grupos de 5 o 6 personas.



2.- En el grupo cada participante va a reflexionar sobre él.



3.- Después cada grupo comunicará sus conclusiones en el plenario.



IV.- DISCUSION:

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?

