

Nivel de dificultad: 3

Edad recomendada:

> 10 años.

Intención educativa:

- Valorar cómo la forma en que decidimos gestionar los recursos condiciona las posibilidades de desarrollo de las personas.
- Darnos cuenta de cómo la violencia estructural afecta a unos y a otros de forma indiscriminada y aleatoria en función de parámetros como el país de nacimiento o el estrato social familiar.
- Visualizar las causas y también las consecuencias de la violencia estructural.
- Reflexionar sobre cómo podemos mejorar nuestros hábitos de consumo y nuestra organización social para reducir la violencia estructural.

Resumen: Hacemos tres grupos y cada uno debe lograr cruzar un río sin caer al agua. Para hacerlo, disponen de hojas de periódico que les servirán de puente. Las condiciones de partida varían de un grupo al otro... Habrá que ver las de llegada.

Fuente: Escola de Cultura de Pau.
Juegos de paz. Caja de Herramientas para educar hacia una cultura de paz. La Catarata. Madrid, 2009.

Desarrollo

- Simulad las orillas de un río con una anchura suficiente para que el juego funcione (en función del espacio que tengáis y el número de personas que seáis).
- Formad tres equipos. Cada equipo se coloca en una orilla del río, separados prudencialmente de los demás. Explicad que el objetivo de cada grupo es cruzar el río sin mojarse y con el mínimo tiempo posible. Para hacerlo, disponen de hojas de periódicos (simulan piedras, maderas o un puente). Cada grupo tiene el mismo objetivo, pero con unas condiciones diferentes (consignas y número de hojas de periódicos), que están definidas en las fichas de cada rol.
- Repartid las fichas de los roles y las hojas de periódico a cada grupo. Al grupo 1 y 3 les dais mucho papel, más del que necesitan. Al grupo 2 los dais muy poco, lo justo para que puedan pasar con grandes dificultades. Los dejáis organizarse y preparar una estrategia durante 2-3 minutos.
- A la de tres comienza el juego.

Valoración y conclusiones

Una vez los tres grupos hayan atravesado el río, mirad cómo ha quedado la sala, cómo ha actuado cada grupo y los conflictos que han podido surgir.

¿Cómo os habéis sentido? ¿Qué ha pasado durante el juego? Es importante recuperar el sentimiento de satisfacción o de frustración que unos u otros pueden sentir para empatizar con las personas que sufren la violencia estructural.

¿Cómo es el camino que ha dejado cada uno? ¿En qué caso se ha generado más basura? ¿Creéis que el hecho de tener más recursos (en este caso, más papeles) hace que se produzca más basura? Es fácil observar cómo la política de gestión de los recursos que cada grupo tenga tiene consecuencias sobre las personas y el medio.

¿Por qué creéis que algunos grupos tenían más papeles que los otros? ¿Qué creéis que representa eso? En el mundo actual, ¿los recursos condicionan el desarrollo?

¿Hay algún grupo que haya tenido algún conflicto con otro? ¿Cómo ha surgido?

¿Cómo se ha resuelto?

¿Cuál era la consigna de cada grupo? ¿Encontráis en ello similitudes con la vida real?

¿Qué creéis que se podría hacer para reducir las desigualdades entre los grupos? ¿Qué podemos hacer para consumir de manera más respetuosa con el medio ambiente y con los países empobrecidos?

Otras indicaciones

En la evaluación tenéis que ser capaces de vincular lo que ha pasado con temas como el desarrollo, el respeto al medio ambiente, la democracia o la transformación de conflictos: pueden pasar cosas como

Tiempo: 40 minutos.

Tipo: Juego movido.

Grupo: Gran grupo distribuido en tres grupos.

Material:

- Hojas de periódico.
- Algún elemento para indicar la llegada (cuerda, tiza o lo que tengáis a mano).
- Fichas de los roles de cada grupo (ver anexo).

que un grupo robe papeles a otro y el otro le haga frente (conflicto armado), que un grupo recoja los papeles que el otro abandona (uno vive de los residuos del otro), que unos salten de un puente al otro (migraciones ilegales), etc. Entonces, podemos enlazar todo ello con ideas como:

- Generar residuos provoca violencia estructural en forma de contaminación: tanto para quienes los reciben (deterioro ambiental, pérdida de recursos, problemas de salud, etc.) como para quienes fabrican los productos no recuperables después de ser consumidos (se dañan materias primas innecesariamente y se genera contaminación industrial).
- Poder consumir desmesuradamente quiere decir que los productos son baratos, por tanto, se hacen a costes laborales muy bajos y en zonas con legislaciones ambientales y de prevención laboral muy laxas. Las materias primas también tienen que ser baratas, tenemos preguntarnos de dónde pueden haber salido y a qué precio, a menudo proceden de países ricos en recursos naturales, pero empobrecidos económicamente, con gobiernos poco democráticos y una gran desestructuración social. En más de un país el control de los recursos ha llevado a generar conflictos armados. En estas condiciones, la violencia estructural alcanza niveles muy altos. Los conflictos armados actuales son un buen ejemplo de cómo la violencia estructural genera violencia directa.
- Y, a su vez, los conflictos armados generan nuevas violencias estructurales. Cuando se inicia un conflicto armado, buena parte de los recursos se redistribuyen y se centralizan en inversiones para la guerra (compra de armas, mantenimiento de los ejércitos, etc.), por lo tanto, son dinero que no se dedica a inversiones sociales. Entonces, servicios como la sanidad o la educación se ven gravemente perjudicados, en detrimento de la ciudadanía, que ve aumentado su sufrimiento por más violencias estructurales.

Propuestas de acción

Escoged una lucha social que pida una distribución más equitativa de la riqueza (trabajadores de empresas que reclaman más derechos sociales, etc.). Visitadlos para que os expliquen sus demandas y dadles apoyo de la forma que os parezca más conveniente.

Anexo Cruzar el río

Grupo 1

Vuestro objetivo es que todo el grupo cruce el río en el mínimo tiempo posible. Para cruzar el río lo tenéis que hacer avanzando sobre papeles de periódico. Si alguien os pide papeles, podéis decidir si se los queréis dar o no. Si alguien intenta robaros o atacaros, os podéis defender. Si alguien pisa el suelo, debe volver a empezar.

Grupo 2

Vuestro objetivo es que todo el grupo cruce el río en el mínimo tiempo posible. Para cruzar el río lo tenéis que hacer avanzando sobre papeles de periódico. Podéis robarle hasta 3 hojas de papel al grupo 1. ¡Solo 3 hojas y solo del grupo 1! Si alguien pisa el suelo, debe volver a empezar.

Grupo 3

Vuestro objetivo es que todo el grupo cruce el río en el mínimo tiempo posible, concentrados en no pisar fuera del papel y sin deteneros. Para cruzar el río lo tenéis que hacer avanzando sobre papeles de periódico. Solo podéis utilizar 6 hojas de todas las que tenéis, son suficientes papeles para hacerlo muy bien. El resto las guardáis para no malgastarlas. No podéis dejar ningún papel en el río, tenéis que hacer llegar las 6 hojas a la otra orilla junto con vosotros. Si alguien pisa el suelo, debe volver a empezar.