

1. Actividad

Dinámicas Norte-Sur.

2. Objetivos

- Conocer y vivenciar situaciones desfavorables en la obtención de recurso, acceso a servicios básicos para el desarrollo humano.

3. Edad / Etapa

- Ed. Primaria.

4. Desarrollo

ANEXO

5. Duración

- 3 sesiones de 45 min.

6. Participantes

- Alumnos y alumnas de Ed. Primaria.

7. Recursos

- ANEXO

8. Observaciones

9. Centro de referencia

- GSD El Escorial.

Dinámicas Norte-Sur – Ed. Primaria.

1 CICLO	TEMA	SESION1
	EL AGUA	<p>1.Comienza la sesión introduciendo a los alumnos en la temática del agua, para ello le contamos la siguiente adivinanza:</p> <p style="text-align: center;">Es líquida y transparente y sale fría o caliente. Cae del grifo al lavabo y con ella yo me lavo</p> <p>2.Cuento digital: La gota de Cucho (RECURSO DIGITAL).</p> <p>3.Realizar dos equipos: Cucho(grupo A) y Kia(grupo B) para iniciar la reflexión. Actividad 3 del cuento(En anexo y en recurso digital)</p> <p>4.Reflexión: en el pasillo pondremos en papel continuo un muro donde pongamos las reflexiones de las sesiones.</p>
		SESIÓN 2
		<p>1.Utilizando los grupos de las sesiones anteriores, iniciamos la clase facilitando el acceso al agua al grupo de Cucho, y negando el acceso al grupo de Kia. Los alumnos de Cocho tendrán vasos llenos de agua, y los de Kía vacíos, consiste en dar una solución al problema para que el grupo de Kía pueda tener agua.</p> <p>2. Los hacemos preguntas para que lleguen a una solución para que desaparezca la desigualdad en la obtención del recurso.</p> <p>3. Varios alumnos de la clase tendrán que representar mediante gestos acciones cotidianas relacionadas con el uso responsable del agua. Para ello se darán unas tarjetas que representen dichas acciones.</p> <p>4. Reflexión: en el muro de las reflexiones.</p>
		SESIÓN 3
		<p>Se llevará a cabo al concluir la sesión de EF, ese día los alumnos no tendrán acceso al aseo. Para ello el profesor/a, tendrá que explicarles que en el día de hoy no hay agua, tienen que buscar una solución para el aseo.</p>

2° CICLO	TEMA	SESIÓN 1
	RELACIONES NORTE-SUR	<p>1. Video: El niño que quitó la sed a medio millón de alumnos</p> <p>2. Reflexión: en el pasillo pondremos en papel continuo un muro donde pongamos las reflexiones de las sesiones.</p>

		SESIÓN 2
		<p>1. Se divide a la clase en tres grupos con desigualdad de recursos. (información detallada en el anexo).</p> <p>http://www.letra.org/spip/IMG/pdf/1_2_juego_relaciones_comerciales.pdf</p> <p>2. Reflexión en el muro: debido a la realización de la actividad es posible que se necesite parte de la siguiente sesión para realizar la actividad).</p>
		SESIÓN 3
		<p>1. Conclusiones en el muro del día anterior(reflexión sobre el juego de las relaciones norte-sur)</p> <p>2. Vídeo de Ecoescuelas: "Razones para creer".</p>

	TEMA	SESIÓN 1
3 CICLO	RELACIONES NORTE-SUR	<p>1. Video de Server Suzuki. (Recurso digital)</p> <p>http://www.youtube.com/watch?v=ESfYKDqJzCU</p> <p>2. Reflexión: en el pasillo pondremos en papel continuo un muro donde pongamos las reflexiones de las sesiones.</p>
		SESIÓN 2
		<p>1. Juego de las relaciones Norte-Sur: tareas explicadas en el anexo.</p>
		SESIÓN 3
		<p>1. Muro de opiniones: reflexión del juego de las relaciones Norte-Sur.</p> <p>2. Vídeo de Ecoescuelas: "Razones para creer".</p>

DETALLE ACTIVIDAD PRIMER CICLO.



El grupo A contesta las siguientes preguntas:

- ¿Qué sale del grifo o la ducha de Cucho? ¿Mucha o poca?
- ¿Limpia o sucia?
- ¿Qué hay dentro de la piscina de Cucho? ¿Mucha o poca?
- ¿Limpia o sucia?

El grupo B contesta las siguientes preguntas:

- ¿Hay grifo o ducha en casa de Kía? ¿Y piscina?
- ¿Qué tiene que hacer Kía para conseguir agua?
- El agua que consigue ¿está limpia o sucia?

Otras preguntas que se pueden realizar:

-Si Kía tiene que ir varias veces a por agua al cabo del día, ¿tendrá tiempo para ir al colegio?

-Si los niños no van al colegio, ¿qué ocurre?

DETALLE ACTIVIDAD SEGUNDO CICLO.

Juego de las relaciones Norte-Sur.

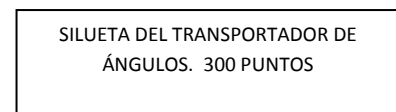
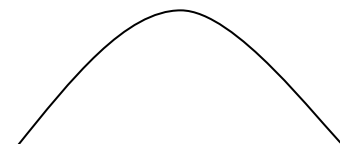
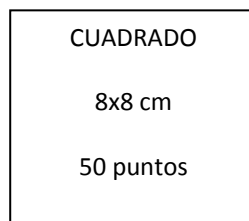
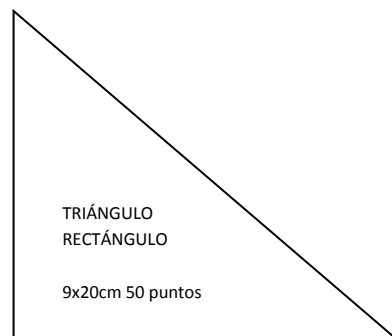
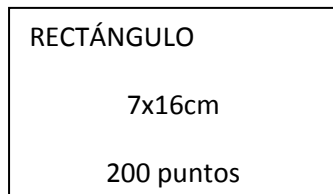
El juego se desarrolla alrededor de una tarea que simboliza aspectos de los problemas asociados con el desarrollo en los países más pobres, lo contrario de lo que vivimos en los países desarrollados.

1.-Presentación: la clase se dividirán en 3 grupos, Grupo A: con 3 integrantes, Grupo B: con 6, y grupo C: con el resto de la clase. Lo ideal es que ellos elijan los grupos, pero que sea el profesor el que decida.

Cuando los grupos estén formados, se les darán las bolsas con el material, con la condición de no abrirlas hasta que se dé la señal.

2.-Juego: consiste en producir la mayor riqueza posible a partir del material dado y de los intercambios que se realicen. Los materiales que tienen que producir son figuras geométricas bidimensionales, con un tamaño en concreto y con un valor asociado.

3.- Desarrollo del juego: (25 min.) Cuando abren las bolsas se dan cuenta de lo que cada uno tienen, y se comienza a desarrollar el juego. **Hemos de comentarles algunas reglas: que no se levante más de una persona por grupo, que alguien se encargue de ser el banquero (este papel lo asumirá algún componente del grupo A, o profesor), y otras reglas que aseguren que la dinámica evoluciona según lo que se quiere transmitir.**



4.-MATERIAL:

GRUPO A: 2 TIJERAS, 2 REGLAS, 1 COMPÁS, 1 FOLIO, 6 BILLETES Y 4 LÁPICES

GRUPO B: 10 FOLIOS, 1 REGLA, 1 ROLLO DE PAPEL DE CELO Y 2 BILLETES

GRUPO C: 5 FOLIOS Y 2 BILLETES

5.-Planteamiento de preguntas y puesta en común de sus impresiones y sus respuestas (10 minutos):

Cuando se ha contado el número de figuras que cada equipo ha producido, se plantean progresivamente una serie de preguntas que dirijan el debate, para poder sacar conclusiones de la dinámica. Dichas preguntas podrían ser:

- ¿Qué grupos han obtenido más puntos?
- ¿Han sido los intercambios de materiales iguales o desiguales?
- ¿Han sido intercambios conflictivos o pacíficos? ¿Por qué?
- ¿Qué productos han obtenido mayor valor de cambio? ¿Por qué?
- ¿Qué representa el material utilizado: los folios, tijeras, lápices, reglas, celo...?
- ¿Opináis que el juego representa la realidad y relaciones entre países? ¿Por qué?
- ¿Sabrías que países se pueden asemejar a los grupos A, B y C, respectivamente?
- ¿Cuál es la relación de estos países con la materia prima y la tecnología, simbolizada por los folios, lápices, reglas y tijeras?
- ¿Son todos los países de cada grupo iguales entre sí? ¿Habría algunos subgrupos dentro de cada uno?

DETALLE ACTIVIDAD TERCER CICLO.

Juego de las relaciones Norte-Sur.

El juego se desarrolla alrededor de varias tareas, cada tarea simboliza un aspecto de los problemas asociados con el desarrollo en los países más pobres, lo contrario de lo que vivimos en los países desarrollados.

Al comienzo del juego, los participantes individualmente son designados como "DESARROLLADOS" y "SUBDESARROLLADOS". Más de la mitad de los participantes son asignados a esta última categoría (subdesarrollado). El propósito principal de cada participante es ganar tantos puntos como les sea posible por tarea. Lo importante en relación con las tareas es que los jugadores "subdesarrollados" ganen mucho menos puntos que los jugadores desarrollados, y que además para conseguir ese poco dinero cuenten con muchas más dificultades. Esta discrepancia muestra las diferencias entre el trabajo y los ingresos de los trabajadores en los países ricos y en los países pobres. El sistema parecerá terriblemente injusto a los competidores, pero esto es intencional y es parte del juego.

Dependerá de los profesores que éste parezca lo más injusto posible. Los jugadores subdesarrollados no tienen una oportunidad justa, no hay equidad. Esto puede hacerse descalificando a aquellos que traten de quejarse o retirando a algunos que no hagan bien su trabajo. Los líderes continuamente deben manifestar que está injusticia es la cruda realidad para mucha gente en los países pobres. Cuando todos los grupos hayan terminado las actividades, se les hará una subasta de manera que los participantes puedan gastar sus puntos tan arduamente ganado.

Por supuesto, los postores desarrollados son los únicos que disponen de recursos para obtener comida, incluso pueden obtener toda la comida. El subastador debe ser injusto a propósito.

Después de la subasta, todos los participantes deberían sentarse y discutir lo que han experimentado ellos durante el juego. ¿Cuál es la relación entre el juego y la realidad? ¿Nos gusta esta realidad? En caso negativo, ¿cómo podemos cambiarla? Estas y otras preguntas deben discutirse en el aula o en un foro del colegio moderado por los profesores. Esta sesión de evaluación es muy importante y debe ser tratada a fondo.

Es necesario registrar la puntuación de las pruebas.

JUEGO 1: MARCAR A LOS ALUMNOS

Servirá para organizar los grupos, prepararles para entrar en el juego, "picar" a los participantes, especialmente a los subdesarrollados. Aquí se preparará a los grupos, se marcará a alumnos y alumnas de los países subdesarrollados, grupo muy numeroso, $\frac{3}{4}$ partes de la clase.

JUEGO 2: SUMINISTRO DE AGUA

Reflexión. En los países desarrollados tener acceso y obtener gran cantidad de agua corriente es un derecho. Esta situación es totalmente diferente en muchos de los países subdesarrollados. Con frecuencia el agua corriente no existe, es escasa o sucia y está contaminada, siendo fuente de transmisión de enfermedades de todo tipo que imposibilitan a la gente vivir con unos mínimos. La obtención de agua corriente limpia

y potable para toda la población es de vital importancia para el desarrollo.

Materiales juego 2:

- Un cubo con una etiqueta que diga "PLAGAS y ENFERMEDADES", otro sin etiqueta
- Vasos
- Cucharillas
- Envases de un litro de capacidad
- Agua

ACTIVIDADES: el trabajo con el suministro de agua consiste en sacar el agua de los cubos y depositarla en los envases de un litro. La puntuación es acorde con la cantidad de agua que se pueda sacar en unos minutos. Los jugadores desarrollados utilizan vasos y el cubo de agua potable, mientras que los subdesarrollados utilizan las cucharillas y el cubo de plagas y enfermedades. Un envase lleno de agua tiene un valor de 10 puntos, la mitad del envase 5 puntos, y así sucesivamente.

Juego 3: CONDICIONES SANITARIAS

Reflexión. Debido a la mala nutrición, a la carencia de higiene de las instituciones sanitarias y a tratamientos médicos inadecuados (entre otras muchas razones), los estándares de salud son muy bajos en los países subdesarrollados. Por otro lado, hay pocos médicos y servicios de salud, por lo que los habitantes tienen que recorrer distancias enormes para ir a un médico o a un hospital. También es difícil para la población pagar el precio del tratamiento.

Materiales juego 3:

- Conos, cada uno pintado con una cruz roja y la palabra "DOCTOR".
- Aros de plástico
- Sillas

Actividades: los doctores están representados por los conos, y se repartirán en dos grupos. A los participantes se les entregan aros de plástico, que deberán usar para tratar de alcanzar al doctor. A los jugadores desarrollados se les da una silla para sentarse colocada a un metro de los doctores. Los jugadores subdesarrollados tienen que mantenerse de pie y a tres metros de los doctores. A los jugadores desarrollados se les da 10 puntos por cada aro acertado, pero a los jugadores subdesarrollados se les da 5 puntos por aro acertado.

Juego 4: CONDICIONES ALIMENTARIAS

Reflexión. La alimentación en todo el mundo está distribuida desproporcionadamente entre los países desarrollados y subdesarrollados. La razón de esta desproporción se debe a que la producción y la distribución no se corresponde con las necesidades, sino que están determinadas por consideraciones económicas.

Materiales :

- 1 paquete (una pelota) para los jugadores subdesarrollados
- 6 paquetes (6 pelotas) para los jugadores desarrollados
- Una pista dibujada en el suelo de cuatro carriles de pocos metros de largo para

el país desarrollado y una pista con curvas y de unos 10 metros para el país subdesarrollado.

Actividades: a los participantes se les da un minuto para que carguen los paquetes (todos al mismo tiempo) desde la partida hasta la meta. Todos los paquetes han de cargarse en la cabeza. Cada vuelta que de un jugador serán 10 puntos en los países desarrollados y 5 en los subdesarrollados.

Cabina 5: CONDICIONES DE TRABAJO

Reflexión. El trabajo es mucho más complicado y precario en países subdesarrollados que en los desarrollados. El trabajo es duro, las condiciones difíciles y los salarios muchos más bajos que en los países desarrollados.

Materiales:

Papel de periódico

Tijeras

Actividades: Cada jugador tratará de cortar el papel en tiras. Los jugadores de los países desarrollados tendrán tijeras y mucho papel, los jugadores de los países subdesarrollados tendrán que cortar sin tijeras el escaso papel asignado. Por cada tira de papel bien cortada se darán 5 puntos.

Cabina 6: EDUCACION

Reflexión. La educación es la base de los conocimientos y el entendimiento. Sin está el hombre es incapaz de influenciar y cambiar las condiciones de vida del hombre. En los países subdesarrollados, una gran parte de la población es analfabeta, donde en muchas áreas de los países desarrollados la escuela se adquiere por derecho.

Materiales:

- Un ejemplar del cuestionario A para cada uno de los jugadores desarrollados
- Un ejemplar del cuestionario B para los jugadores subdesarrollados.
- 1 lápiz

Actividades: a cada grupo se le darán 2 minutos para rellenar el cuestionario correspondiente a su categoría.

Los cuestionarios serán tipo test, pero los cuestionarios de los participantes subdesarrollados estarán impresos al revés (en negativo), de tal forma que sea muy complicada su lectura. Para la ocasión, los profesores pueden realizar un cuestionario con preguntas que ilustren el juego, tipo: ¿cuántos niños mueren de hambre en el mundo cada día? ¿Cuál es la renta per cápita en Afganistán? Y similares.

Si el jugador subdesarrollado es mujer, se le dirá que no puede participar ya que en muchos países subdesarrollados las mujeres no tienen el mismo tipo de educación que los hombres. Después de los dos minutos, el profesor hace que corrige el cuestionario de cada jugador. Los jugadores desarrollados reciben 10 puntos por cada respuesta correcta. Los jugadores subdesarrollados reciben 2 puntos por cada respuesta correcta.

SUBASTA

AL FINAL DE LA SESIÓN SE REALIZARÁ UNA SUBASTA (VER UNA PELÍCULA, JUEGO...) ENTRE EL PAIS SUBDESARROLLADO Y EL DESARROLLADO. SE PUJARÁ CON LOS PUNTOS OBTENIDOS POR UN PRODUCTO. DE ESTA FORMA LOS ALUMNOS Y ALUMNAS PODRÁN COMPRENDER COMO SON LAS RELACIONES ECONOMICAS A NIVEL MUNDIAL.