



Leo y el misterio del laberinto



En el año 2000, las Naciones Unidas firmaron la Declaración del Milenio, en la que se comprometieron a cumplir los 8 Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM), como un primer paso para reducir la pobreza extrema a la mitad en el 2015.

Para exigir a los países que cumplan sus compromisos, más de 400 organizaciones miembros de la Coordinadora estatal de ONGD, entre ellas Intermón Oxfam, nos hemos sumado a la campaña "Pobreza Cero".



Dirección de la colección: Raquel León

Consejo asesor: M^a Àngels Alié, Carme Batet, Mireia Claverol, Núria Ensesa, Marga Florensa, Israel García, Joan Pere Guzmán, Laura Martí, M^a Jesús del Olmo, José Palos, Desiderio de Paz, Ferran Polo, Patricia Quijano, Maria Rico, Teresa Riera, M^a Lluïsa Ruiz.

Traducción: Anadelia García

Coordinación de la autoría: Gemma Bello y Montse Riera

Coordinación de la producción: Elisa Sarsanedas

Diseño cubierta e interiores: Estudi Lluís Torres

1.ª edición: junio 2006

© Fundació Catalana de l'Esplai

Autoras: Susagna Escardíbul, Ariadna Cañameras, Yolanda Giménez y Montse Ginés

© Ilustraciones: Oriol Vidal

© Intermón Oxfam

Roger de Llúria, 15. 08010 Barcelona

Tel. 93 482 07 00. Fax 93 482 07 07.

E-mail: info@IntermonOxfam.org

ISBN: 84-8452-428-0

Depósito legal: B-36.990-2006

Impresión: Gràfiques Castellbisbal

Impreso en España

3

Presentación

3

Ficha técnica

4

Dinámica del juego

5

Descripción de las pruebas

11

Relación de materiales

gráficos

12

Orientaciones didácticas

1. Presentación



“Hola chicos y chicas, soy Leo y éstos son mis amigos y amigas. ¡A través de este juego que os presentamos estamos a punto de vivir juntos una gran aventura!”

Mis amigos y yo queremos compartir con todos vosotros lo que hemos aprendido sobre el problema de la pobreza en el mundo, para que desde ahora mismo podamos combatirla.

Un día no muy lejano seguro que conseguiremos eliminar la palabra pobreza de nuestros diccionarios”.

Con esta gincana pretendemos que los chicos y chicas se acerquen a la realidad de extrema pobreza en que viven millones de personas en todo el mundo con la intención de tomar conciencia de ello y hacer una reflexión crítica.

De la mano de Leo y sus amigos y amigas y a partir de diversas pruebas lúdicas, los chicos y chicas descubrirán cuáles son las principales carencias que caracterizan el concepto de pobreza absoluta, al mismo tiempo que deberán establecer relaciones comparativas con sus estilos de vida.

2. Ficha técnica

- **Tipo de juego:** gincana
- **Edades:** chicos y chicas entre los 8 y los 12 años
- **Duración de la actividad:** entre 1 h 30 min y 2 h
- **Número de participantes:** recomendamos que el grupo no sea superior a los 30 chicos y chicas
- **Espacio:** preferentemente espacio abierto y amplio
- **Objetivos educativos generales:**
 - Descubrir de manera lúdica y vivencial las principales carencias que describen una situación de pobreza absoluta.
 - Tomar conciencia de la existencia de esta realidad en todo el mundo y ser críticos.
 - Reflexionar sobre los estilos de vida propios: oportunidades, modelos de consumo, ciudadanía, etc.
 - Conseguir que los chicos y las chicas se comprometan con sus actitudes en el entorno próximo.
- **Objetivos específicos de la gincana:**
 - Identificar cuatro de las principales carencias que comparten los países que se encuentran en situación de extrema pobreza: salud, alimentación, higiene, trabajo y educación.
 - Descubrir el lugar (continente) que les ha tocado investigar.
 - Conocer el alcance del problema a escala mundial.

3. Dinámica del juego

Breve resumen de la ambientación

Los chicos y chicas leerán un mensaje de correo electrónico del padre de Leo en el que les invita a investigar sobre unos determinados lugares de la Tierra. Con la ayuda de un mapa que tiene forma de laberinto, el grupo, convertido en periodistas y dividido en equipos, deberá superar cinco pruebas para obtener varias pistas que le conduzcan a descifrar el nombre del lugar que les ha tocado investigar.

En realidad, recibirán diversa información sobre la situación de extrema pobreza de un continente en concreto. **Averiguar el nombre del continente en cuestión será el objetivo final de cada uno de los equipos.**

Inicio y preparación

Reunido todo el grupo, la persona que dinamiza la actividad introduce el juego a partir de la lectura del mensaje de correo electrónico que les ha enviado el padre de Leo. Este mensaje presenta la historia que ambienta a todo el juego y expone el reto que los chicos y chicas deben superar.

Una vez se ha leído el mensaje, es el momento de organizar el grupo distribuyéndolo en 5 equipos de 5 a 6 miembros. A cada equipo se le asigna un personaje de los amigos de Leo. La ilustración de este personaje actúa como identificador de los diferentes grupos y estará presente durante todo el juego a través de los materiales específicos que recibe cada equipo.



Preparación del espacio

- Disponed un punto central en el que se situará la persona que dinamiza el juego. Los grupos se tienen que dirigir a este punto para realizar las pruebas.
- Distribuid por el espacio las tarjetas de las 5 pruebas.
- Preparad bien todos los materiales que necesitéis para hacer las pruebas (descritos en las pruebas).

Reparto del material que cada grupo necesita para empezar a jugar

- El mapa del laberinto.
- Bolígrafos, uno para cada participante.
- Los carnets de periodistas en los que se indica el orden de realización de las pruebas.

A continuación, cada grupo examina los materiales que tiene y rellena los datos personales del carnet de periodista.

Desarrollo del juego

Se tienen que superar 5 pruebas relacionadas con los ámbitos siguientes: salud, alimentación, trabajo, higiene y educación. Cada ámbito se ilustra con un icono que lo identifica. Recordemos que el orden de realización de las pruebas se indica en los carnets.

Para poder realizar una prueba, cada grupo tiene que localizar en el laberinto el ámbito de la prueba que le toca hacer. Seguidamente se marca con bolígrafo el camino correcto. El resul-

tado se muestra al educador o a la educadora y, si el itinerario es el correcto, van a buscar la tarjeta de prueba que corresponde al ámbito. Después, se explica la prueba que debe superarse.

Una vez superada la prueba, el/la educador/a entrega la tarjeta que contiene las pistas y el grupo anota sus observaciones y comentarios en el carné. Las pistas contienen información relacionada con cada ámbito y con el continente que cada equipo investiga: África, Europa, Asia, América y Países del Pacífico.

Es interesante introducir algún elemento competitivo para animar el juego. Dad la consigna de que las pistas son altamente secretas y que un grupo podría perder el juego si otro equipo lograra adivinar, antes que aquél, el lugar del mundo que investigan.

Final del juego

El juego finaliza cuando todos los equipos consiguen superar las pruebas, reunir las pistas y averiguar el lugar del mundo que han estado investigando.

A partir de ahí, se abre el espacio para la reflexión y el debate. Cada equipo comparte con los demás compañeros/as sus valoraciones sobre el continente que ha investigado y las observaciones que ha anotado en el carné durante el juego.

Naturalmente, los chicos y chicas llegarán a la conclusión de que hay muchas similitudes entre las carencias que se describen en cada continente y que la información que han extraído de las pistas apunta a que en todo el mundo hay situaciones de extrema pobreza.

Para tener una visión global del tema, la persona que dinamiza la actividad cuenta con el recurso de un mapamundi, que recoge gráficamente las zonas en las que el problema de la pobreza es más grave. Mediante este recurso, y teniendo en cuenta la madurez del grupo, se puede iniciar un debate sobre las diferencias Norte-Sur, las dificultades, las consecuencias de los modos de consumo del Norte, las alternativas como el comercio justo, etc.

Finalmente, el juego concluye con la posibilidad de rellenar entre todos el carné de periodistas colectivo. Se trata de anotar las reflexiones finales o los aspectos que se consideren más relevantes y reservar un espacio en el aula para colgarlo. El carné colectivo actúa como recordatorio de la experiencia. Asimismo, su presencia también tiene el efecto de detenernos durante un instante ante la dura realidad en la que viven otros chicos y chicas como nosotros.

4. Descripción de las pruebas

Planteamiento general

Las pruebas son 5 y se relacionan con los siguientes ámbitos: salud, alimentación, trabajo, higiene y educación. La realización de cada prueba implica tres pasos:

Primer paso: averiguar el significado del icono que representa el ámbito de la prueba. El/la dinamizador/a explica la importancia de este ámbito para el pleno desarrollo de la persona (encontraréis algunas orientaciones en el apartado de *Mensajes iniciales*).

Segundo paso: lectura de la prueba y realización. Una vez superada la prueba, se entrega la tarjeta que contiene las pistas. Todas las tarjetas de pistas contienen dos tipos de información:

1. Información sobre el ámbito y el continente que les ha tocado investigar.
2. Gandhi, el perro de Leo, da una pista (una o varias letras) sobre el nombre del continente.

El equipo de **Leo** investiga **África**

El equipo de **Noa** investiga **Europa**

El equipo de **Leila** investiga **Asia**

El equipo de **Eric** investiga **América**

El equipo de **Gustavo** investiga los **Países del Pacífico**

Tercer paso: espacio para la reflexión y el debate. La reflexión tiene que servir para que el grupo tome conciencia de las carencias que se describen y, sobre todo, para que se establezcan relaciones de transferencia con los estilos de vida propios (encontraréis algunas orientaciones en el apartado de *Orientaciones para la reflexión*).

Finalmente, los/las chicos/as anotan las observaciones y las reflexiones personales en el carnet, así como la pista que les ha facilitado Gandhi.



Ámbito: salud

Mensajes iniciales

“La salud es el estado completo de bienestar físico, mental y social y no sólo la ausencia de enfermedad”.

“La salud implica una responsabilidad individual, de cuidar del propio cuerpo en todas sus dimensiones, pero también una responsabilidad colectiva de cuidar a los demás, de solidaridad con los que no tienen salud”.

La prueba. Juego cooperativo

Estáis afectados por un virus muy peligroso y contagioso, y la única manera de combatirlo es conseguir una vacuna muy efectiva llamada tenotep. Obtendréis esta vacuna si sois capaces de construir entre todos y todas una fila de más de 15 metros sólo con prendas de ropa que lleváis puestas en este momento.

Una vez realizada la prueba el/la dinamizador/a de la prueba les da personalmente la vacuna dándoles besitos. Tenotep = besito.

Pistas

Equipo de Leo

En este lugar del mundo que investigáis millones de niños y niñas enferman e incluso mueren antes de cumplir los 5 años debido a las enfermedades y a la imposibilidad de conseguir medicamentos y asistencia médica. **Pista de Gandhi: “A”**

Equipo de Noa

En este lugar del mundo que investigáis, una madre gitana no sabía que sus hijos pequeños tenían que vacunarse para que no se contagiaran de enfermedades infantiles mortales. A veces no tienen la información necesaria o tienen dificultades para acceder a la sanidad. **Pista de Gandhi: “E”**

Equipo de Leila

En este lugar del mundo que investigáis cerca de 4,6 millones de personas viven con el sida y casi la cuarta parte son jóvenes entre los 15 y los 19 años. Las dificultades para conseguir medicamentos y asistencia médica provoca que sus condiciones y esperanza de vida sean muy bajas. **Pista de Gandhi: “-”**

Equipo de Eric

En este lugar del mundo que investigáis las tasas de mortalidad infantil han disminuido en los últimos años, pero todavía hay miles de chicos y chicas que enferman debido a la falta de vacunas, la desnutrición y las dificultades para acceder a la sanidad.

Pista de Gandhi: “A”

Equipo de Gustavo

En este lugar del mundo que investigáis miles de niños y niñas enferman e incluso mueren antes de cumplir los 5 años debido a las infecciones que cogen al beber agua en mal estado, la desnutrición y las dificultades para conseguir vacunas y asistencia médica.

Pista de Gandhi: “PAÍSES”

Orientaciones para la reflexión

¿Qué pensáis de esta realidad? ¿Cómo os hace sentir? ¿Por qué creéis que se ha llegado a esta situación? Cuando os ponéis enfermos, ¿qué hacen vuestros padres? ¿A veces nos hemos puesto enfermos porque hemos comido demasiado chocolate, golosinas, etc.? ¿Qué podemos hacer para ser más responsables con nuestra salud?



Ámbito: alimentación

Mensajes iniciales

“Las personas necesitamos ingerir alimentos y agua para vivir...”.

“Si queremos crecer sanos y no enfermar, necesitamos comer de todo: carne, verduras, fruta y que estos alimentos estén en buen estado”.

“Una alimentación inadecuada altera el desarrollo intelectual de la persona”.

La prueba. Juego de habilidad

Como sabéis, el agua es imprescindible para vivir y desgraciadamente un bien escaso en el planeta. Sólo el 3% del total de agua del planeta es dulce. Por eso debemos ser muy responsables y no despilfarrarla. Demostrad vuestra habilidad transportando toda el agua de un vaso a otro sin que caiga ninguna gota al suelo con la ayuda de unas pajitas. Disponéis de un minuto para conseguir superar la prueba.

Para realizar esta prueba hay que disponer del siguiente material: dos vasos y pajitas de plástico (1 por cada chico/a).

Pistas

Equipo de Leo

En este lugar del mundo que investigáis a menudo podemos ver gigantescas colas de personas que esperan pacientemente para conseguir las raciones de alimentos que las organizaciones de ayuda humanitaria les dan cada quince días: 50 kilos de arroz y 8 litros de aceite. **Pista de Gandhi: “R”**

Equipo de Noa

En este lugar del mundo que investigáis aparentemente parece imposible que haya gente que pase hambre. En cambio, en todas las ciudades existen organizaciones que diariamente reparten alimentos a personas que por un motivo u otro no tienen suficiente dinero para sobrevivir. **Pista de Gandhi: “R”**

Equipo de Leila

En este lugar del mundo que investigáis se detecta una pequeña mejora en los niveles de nutrición de la población en general gracias a la educación sobre hábitos alimentarios, la mejora de los servicios sanitarios y el acceso al agua potable. No obstante, el índice de población que sufre desnutrición es muy alto y se tiene que seguir luchando para erradicar la pobreza. **Pista de Gandhi: “S”**

Equipo de Eric

En este lugar del mundo que investigáis millones de niños y niñas entre los 0 y los 5 años tienen un peso inferior al normal por falta de ingerir los alimentos necesarios para crecer sanos y fuertes. **Pista de Gandhi: “M, R”**

Equipo de Gustavo

En este lugar del mundo que investigáis existen playas paradisíacas de aguas cristalinas y arena blanca. Pero también existe otra realidad: cerca del 33% de la población sufre desnutrición crónica por falta de ingerir todos los alimentos necesarios para conseguir una vida saludable. **Pista de Gandhi: “PA”**

Orientaciones para la reflexión

¿Qué pensáis de esta realidad? ¿Cómo os hace sentir? ¿Por qué creéis que se ha llegado a esta situación? ¿Cómo os sentiríais si al abrir la nevera de vuestra casa no hubiera ningún alimento y tuvieseis mucha hambre? ¿Comemos siempre lo que nos conviene? ¿Cómo podemos ser más responsables con nuestra alimentación?



Ámbito: trabajo

Mensajes iniciales

“Tener la posibilidad de trabajar y ganar un sueldo digno permite mejorar las condiciones de vida de las personas”.

La prueba. Juego cooperativo

Acabáis de crear vuestra empresa, la editorial Rainbow, que se rige por los principios del comercio justo. Estáis muy satisfechos porque ya tenéis editada la primera colección de cuentos para niños invidentes. Ahora hay que distribuirla por las librerías. Cogeréis un transporte público muy especial. El grupo forma una fila y el primero lleva en las manos un lote de libros. Todos, excepto el último de la fila, tienen que llevar los ojos tapados. El último de la fila es el conductor y tendrá que llevar al grupo por un recorrido (previamente señalizado) hasta llegar a la librería. El grupo permanecerá en silencio y avanzará según las indicaciones que dé el/la chico/a que guía.

El grupo deberá acordar las indicaciones antes de empezar. A modo de ejemplo: un golpecito en la espalda es hacia la derecha; dos, hacia la izquierda; un ligero tirón de pelo, avanzar en línea recta, etc.

Material necesario: tiza para marcar el recorrido, pañuelos para tapar los ojos y un lote de libros.

Pistas

Equipo de Leo

El lugar del mundo que investigáis es muy conocido por su riqueza natural y variedad de fauna. Pero también existe otra realidad: cerca del 50% de la población tiene que vivir con menos de 1 euro al día. **Pista de Gandhi: “F”**

Equipo de Noa

En este lugar del mundo que investigáis más del 80% de la población tiene acceso a un trabajo y a un sueldo digno. Sin embargo, cada día los periódicos se hacen eco de la situación de miles de personas que no tienen trabajo y malviven en la calle: “los sin techo”. **Pista de Gandhi: “U, P”**

Equipo de Leila

En este lugar del mundo que investigáis muchos chicos y chicas como vosotros se ven obligados a trabajar para ayudar a sus familias, pero mientras trabajan no pueden ir a la escuela. **Pista de Gandhi: “A”**

Equipo de Eric

En este lugar del mundo que investigáis la vida de muchos niños y niñas no está llena de libros y juegos sino que se pasan el día picando piedras para ganar un sueldo y así contribuir a la economía familiar para poder sobrevivir. **Pista de Gandhi: “E”**

Equipo de Gustavo

En este lugar del mundo que investigáis miles de familias tienen que sobrevivir con menos de un euro al día. Naturalmente, con ese dinero no les llega ni siquiera para poder alimentarse. **Pista de Gandhi: “DEL”**

Orientaciones para la reflexión

¿Qué pensáis de esta realidad? ¿Cómo os hace sentir? ¿Por qué creéis que se ha llegado a esta situación? ¿Vuestros padres se han quedado alguna vez sin trabajo? ¿Acostumbramos a gastar el dinero en cosas que necesitamos mucho o poco? ¿Somos poco o muy consumistas? ¿Qué deberíamos hacer para ser más responsables con nuestro consumo?



Ámbito: higiene

Mensajes iniciales

“La higiene es fundamental para prevenir enfermedades y llevar una vida saludable”.

“Los buenos hábitos higiénicos estimulan el desarrollo de la autonomía personal, el cuidado del cuerpo...”.

La prueba. Juego de observación

Leo y su hermana han invitado a sus amigos a su casa. Después de comer están descansando un rato. Fijaos bien en esta escena e identificad las acciones que protagonizan nuestros amigos y que no son demasiado higiénicas. Tenéis un minuto para superar la prueba.

Las acciones incorrectas son: Leila se está lavando los dientes y tiene el grifo abierto; Eric se está comiendo un caramelo y ha tirado el envoltorio al suelo; hay un anorak en el suelo; Gustavo está acariciando a Gandhi y a la vez comiendo un pastelillo.

Material necesario: “ficha acciones incorrectas”.

Pistas

Equipo de Leo

En este lugar del mundo que investigáis, Fátima, una chica como vosotros, necesita casi cuatro horas para encontrar el río más cercano del que coger agua. El peligro es que el agua puede estar contaminada y provocar graves enfermedades. **Pista de Gandhi: “I, A”**

Equipo de Noa

En este lugar del mundo que investigáis muchas personas se han visto obligadas a emigrar a otros países a causa de los conflictos armados o de la imposibilidad de encontrar trabajo. Es gente muy pobre que acaba viviendo en las afueras de las ciudades en chabolas y sin agua corriente. **Pista de Gandhi: “A”**

Equipo de Leila

En este lugar del mundo que investigáis muchas escuelas no tienen las instalaciones necesarias para proporcionar agua potable y servicios, lo cual es un peligro para la salud de los estudiantes y representa un obstáculo para su educación. **Pista de Gandhi: “A”**

Equipo de Eric

En este lugar del mundo que investigáis para muchos pueblos el río era la única fuente de agua. Como consecuencia de ello, muchas enfermedades eran transmitidas por esa agua y enfermaban muchos niños, niñas y familias. **Pista de Gandhi: “C, A”**

Equipo de Gustavo

En este lugar del mundo que investigáis, chicos y chicas como vosotros han aprendido que lavarse las manos después de ir al servicio es muy importante para prevenir las infecciones por lombrices. Muchos niños y niñas han sufrido esta enfermedad y les ha afectado en su crecimiento. **Pista de Gandhi: “CJ”**

Orientaciones para la reflexión

¿Qué pensáis de esta realidad? ¿Cómo os hace sentir? ¿Por qué creéis que se ha llegado a esta situación? ¿Cómo os sentiríais si no os pudierais duchar durante meses? ¿Acostumbramos a cuidar nuestra higiene todos los días? ¿A veces somos un poco perezosos? ¿Qué deberíamos hacer para ser más cuidadosos con nuestra higiene personal?



Ámbito: educación

Mensajes iniciales

Transmitir la importancia del valor de la educación como instrumento de progreso personal y social.

La prueba. Juego de relación

¿Sabías que en el mundo se hablan cerca de 6.800 lenguas diferentes distribuidas entre más de 220 países y que sólo en Asia se hablan más de 2000? Si queréis superar esta prueba tendréis que relacionar correctamente la mitad de las frases con su país. Disponéis de 30 segundos para conseguirlo.

Material necesario: "ficha de las lenguas".

Soluciones: la frase elegida es el lema de la campaña: POBREZA CERO

Marruecos	لَا نريد الفقر	Lengua: árabe
Argentina	Pobreza cero.	Lengua: español
Brasil	Pobreza zero.	Lengua: portugués de Brasil
Burkina Faso	Pauvreté zéro.	Lengua: francés
Holanda	Geen armoede.	Lengua: holandés
Islas Fiji	Zero poverty.	Lengua: inglés
India	Garibi suño.	Lengua: indi
China	離開貧窮	Lengua: chino

Pistas

Equipo de Leo

En este lugar del mundo que investigáis, conocemos la historia de Um Jummah. Ella tiene 11 años y todos los días recorre a pie una distancia de 10 kilómetros para recoger paja, que después su familia venderá en el mercado. Nunca ha ido a la escuela. Donde vive nuestra amiga sólo el 1% de las niñas va a la escuela. **Pista de Gandhi: "C"**

Equipo de Noa

En este lugar del mundo que investigáis prácticamente todos los chicos y las chicas van a la escuela y aprenden un montón de cosas. Hay chicos y chicas a los que les cuesta un poco más porque acaban de llegar de otros países y no conocen el idioma, las costumbres... **Pista de Gandhi: "O"**

Equipo de Leila

En este lugar del mundo que investigáis cerca de 60 millones de personas son analfabetas; eso quiere decir que no saben leer ni escribir. **Pista de Gandhi: "I"**

Equipo de Eric

En este lugar del mundo que investigáis muchos chicos y chicas dejan de ir a la escuela porque se ven obligados a trabajar para ayudar a la familia o porque tienen que cuidar de sus hermanos pequeños. **Pista de Gandhi: "I"**

Equipo de Gustavo

En este lugar del mundo que investigáis los chicos y las chicas van a la escuela con muchas ganas de aprender. El problema es que muchas veces no disponen de material escolar para poder escribir, colorear, recortar, etc. **Pista de Gandhi: "FICO"**

Orientaciones para la reflexión

¿Qué pensáis de esta realidad? ¿Cómo os hace sentir? ¿Por qué creéis que se ha llegado a esta situación? ¿Ir a la escuela es importante? ¿Por qué? ¿Qué deberíamos hacer para ser más responsables con nuestra educación?

5. Relación de materiales gráficos



Ficha mensaje electrónico-carta de presentación: texto de motivación e introducción al juego.



Fichas de mapa del laberinto: encontraréis 5 mapas, que son los tableros de juego. Fijaos en que cada mapa está identificado con un personaje diferente de Leo y sus amigos. Ese personaje es el identificador del equipo.



Fichas de carnés individuales de periodistas: encontraréis 5 fichas de carnés diferentes, cada una de ellas identificada por un personaje del grupo de Leo y sus amigos. En total hay 32 carnés individuales.



Fichas de pruebas: encontraréis 5 tarjetas correspondientes a los cinco ámbitos temáticos de las pruebas: salud, alimentación, trabajo, higiene y educación.



Fichas de pistas: encontraréis 5 fichas diferentes, que contienen las pistas específicas que hay que dar a cada grupo. Recordad que cada equipo investiga un continente diferente y, por tanto, las pistas están relacionadas con él.



Ficha carné de periodista colectivo: un único carné para todo el grupo participante.



Ficha de acciones incorrectas: material necesario para poder realizar la prueba de higiene.



Ficha de las lenguas: material necesario para poder realizar la prueba de educación. Deberéis recortar las tarjetas por el lugar indicado.



Ficha del mapamundi: recurso complementario para la reflexión y finalización del juego. Elaborado a partir de los datos que facilita el Informe sobre Desarrollo Humano 2005, publicado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD).

6. Orientaciones didácticas

Pistas para guiar la parte de reflexión y finalización del juego

La parte final del juego es un elemento importante y es necesario prever un tiempo para hablar y debatir las conclusiones sin prisas.

Los chicos y chicas no saben si están investigando países o continentes o ciudades... y mucho menos si todos investigan lo mismo o no. Aprovechad esta ventaja para mantener el interés competitivo hasta el final del juego.

Pedidles a los chicos y chicas que expliquen cómo se han sentido al leer las pistas, para captar el impacto emocional. Recordad que durante todo el juego se requiere un cierto ejercicio de empatía y los niños y niñas más sensibles pueden acusarlo.

El objetivo del juego es identificar las principales carencias que describen las situaciones de extrema pobreza. La gincana sólo aporta información con relación a las necesidades más básicas: salud, alimentación, trabajo, higiene y educación; pero, naturalmente, no son las únicas. Si los chicos y chicas se muestran receptivos, habladles de otras necesidades y proponedles que busquen las similitudes y las diferencias con sus estilos de vida.

Se aportan datos de todos los continentes porque creemos que es interesante romper con los estereotipos de que sólo hay pobreza en determinados lugares del mundo. Es cierto que, mediante el mapamundi, comprobaremos que las carencias están más agudizadas en unos países que en otros. No obstante, también al lado nuestro hay realidades de extrema pobreza que debemos conocer y denunciar.

La simbología del laberinto

Hemos elegido el laberinto porque contiene muchas connotaciones análogas al problema de la pobreza. Seguro que todos nosotros hemos vivido la experiencia de adentrarnos en un laberinto y nos hemos perdido. Encontrar la salida no es fácil y una y otra vez vamos a parar al mismo punto de partida.

Y así como en un laberinto los caminos se encuentran y actúan como vasos comunicantes, la pobreza extrema abarca todos los ámbitos de la persona, agravando, cada vez más, las condiciones de vida. La erradicación de la pobreza, el único camino para conseguir un mundo más justo, es una tarea colectiva de la que todos debemos sentirnos responsables. En el umbral del nuevo milenio, el compromiso para alcanzar este objetivo debe ser la brújula que nos oriente en el laberinto.

Pero el símbolo del laberinto también nos aporta un mensaje esperanzador, existe una salida. Si bien la gincana no trabaja este aspecto, sí podéis aprovechar los recursos que aporta la campaña "Pobreza cero" para documentaros y poner ejemplos a los chicos y chicas de experiencias positivas y progresos.

La gincana en el marco de la campaña

El recurso de la gincana se ha elaborado partiendo de la idea de que es una herramienta independiente o complementaria a los materiales de primaria. Ahora bien, se trata de un juego y lo que realmente pretende es divertir. No obstante, es un juego didáctico, con unos objetivos educativos bien definidos. Es importante que el/la educador/a conozca bien el tema que se aborda y la dinámica de funcionamiento para profundizar e ir un poco más allá.

Fuentes consultadas

www.unicef.org
www.accioncontraelhambre.org
www.enredate.org
www.mundosolidario.org
www.intervida.org
<http://hdr.undp.org/reports/global/2005/espanol>