

Guía didáctica

Guía didáctica

La propuesta didáctica que presentamos está dirigida al alumnado de educación secundaria. Las actividades pueden ser de utilidad para el área de sociales, de ética, tutorías, etc., así como para cualquier docente interesado en el tema. Los objetivos de esta propuesta son los siguientes: conocer el impacto de las armas en las sociedades del sur y del norte, analizar críticamente la cultura de la violencia y proponer alternativas para trabajar a favor de cultura de paz.

AUTORA: SIBILA VIGNA

Actividad nº 1:

Análisis de imágenes

Objetivo: Introducir el tema de la violencia a través de tres imágenes que remiten a los siguientes contextos: la guerra, los niños/as soldados y la violencia en los campos de fútbol. Conceptualizar la violencia a partir del análisis de las fotografías y de las ideas previas del alumnado.

Orientaciones: El análisis de las imágenes puede hacerse a partir de las siguientes preguntas: ¿qué veís en las imágenes?, ¿qué tienen en común las personas que aparecen en ellas?, ¿en qué país o región creéis que se han tomado estas fotografías?, ¿qué sentimientos os produce la contemplación de las mismas?. Posteriormente, en grupos, se realizará el ejercicio propuesto en la actividad 2. Las historias elaboradas se pondrán en común y se comentarán en el grupo clase. Luego se hará una lluvia de ideas cuyos resultados se anotarán en la pizarra a partir de las siguientes preguntas: ¿qué entendemos por violencia?, ¿la violencia sólo puede ser física?, ¿qué otras formas de violencia conocéis?

Actividad nº 2:

La cultura de la violencia

Objetivo: Conocer los conceptos de violencia directa, estructural y cultural e incorporarlos como elementos de análisis a utilizar en las próximas actividades. Conceptualizar la “cultura de la violencia”.

Orientaciones: Retomar el concepto de violencia elaborado en la actividad anterior y hacer una lista en la pizarra con todas las situaciones de violencia que aparecen en el cómic. Comentar la similitud o no de estas situaciones con la vida real. Preguntar acerca del mensaje que el dibujante ha querido transmitir. Posteriormente se leerá la definición de los tres tipos de violencia y se buscarán ejemplos de cada uno de ellos en el cómic. Existen numerosos ejemplos de violencia directa: el militar apaleando a una persona, el enfrentamiento entre policía y manifestantes, una persona asesinada cubierta por un periódico, el chico enfrentándose con piedras a un militar; la violencia estructural está representada por las numerosas situaciones de injusticia que se observan: mientras unos/as comen y beben en abundancia, otros/as revuelven en la basura, no tienen qué comer, piden limosna, etc; y la violencia cultural, que son las ideas y los conceptos que sirven para justificar la violencia, la injusticia y la pobreza, se representa en el cómic a través de las actitudes de “los ricos” que asumen la situación como normal y continúan haciendo su vida como si nada ocurriera. En la actividad 6 se puede facilitar en análisis de la frase preguntando a la clase: ¿cómo entenderíais esta frase en las siguientes situaciones? a) tu país tiene un conflicto con otro país, b) tienes un conflicto con un compañero/a de clase.

Analizar qué implicaciones puede tener el pensar/ actuar de esta manera y preguntarles qué opinan sobre la siguiente cuestión: como personas y como sociedades, ¿tenemos predisposición a resolver los conflictos en forma violenta o en forma pacífica?

Para llegar a una conceptualización de la cultura de la violencia podemos empezar definiendo qué entendemos por cultura y a partir de allí preguntar cuáles son los elementos distintivos de la cultura de la violencia. Para esta actividad será útil recordar los ejemplos vistos en el cómic, en las imágenes de la primera actividad y hacer referencia a los noticieros de los últimos días.

Una vez consensuada una definición se puede avanzar un paso más en la reflexión preguntando: ¿qué escenario mundial prevéis para los próximos años si la cultura de la violencia sigue desarrollándose en nuestras sociedades?

Actividad nº 3:

Mundos virtuales

Objetivo: Analizar cómo se transmite la cultura de la violencia a través de los medios de entretenimiento y de información.

Orientaciones: Dividir la clase en cinco grupos. Cada grupo debe analizar uno de los siguientes ámbitos: videojuegos, videoclips, películas, dibujos animados y noticias de la TV. Determinar entre todos/as la cantidad de material a analizar. Por ejemplo: 6 videojuegos, 6 videoclips, 6 películas, 6 películas de dibujos animados y las primeras 5 noticias de tres noticieros diferentes (pueden ser de diferentes cadenas o de diferentes días). Cada grupo rellenará una parrilla para el ámbito analizado que encontrarán en “Recursos Actividad 3”. La misma se puede rellenar en el ordenador (Microsoft Excel) o se puede imprimir y rellenar a mano. La columna de Observaciones y comentarios se puede utilizar para destacar qué tipo de violencia predomina en el ámbito analizado (por ejemplo: violencia directa: física o psicológica, estructural, cultural). Es importante acordar que solamente se anotarán aquellos productos (videojuegos, videoclips, etc) que presenten una cantidad considerable de violencia. Una vez obtenidos el total de los datos, se rellena la parrilla resumen en clase (en la ficha del alumno) y se comentan los resultados.

Con las preguntas 8, 9 y 10 se pretende reflexionar sobre la transmisión de cultura de la violencia: si la cantidad de violencia transmitida por los medios es, en general, muy superior a la violencia que percibimos en nuestro contexto cotidiano ¿qué función y resultados puede tener la difusión de estos valores coherentes con una cultura de violencia?, ¿la violencia “vende”?, ¿la transmisión de estos valores “normaliza” la violencia?.

No se trata de “satanizar” los videojuegos, videoclips, películas, etc. sino de introducir herramientas para el consumo de los mismos. Un

videojuego, por ejemplo, puede contribuir al desarrollo de habilidades, ser entretenido, educativo, creativo, pero también puede transmitir valores y contenidos que fomenten una cultura de la violencia contraria al respeto de los derechos humanos y de la solidaridad entre las personas. Para ampliar esta temática recomendamos www.ai-cat.org/educadors/es

Actividad nº 4

Mundo real

Objetivo: Aproximarse, a través del análisis de dos testimonios, a la violencia en el mundo real y a su impacto sobre las víctimas. Introducir el tema de la incidencia de las armas en el agravamiento de la violencia directa.

Orientaciones: Se leerá el primer testimonio y se comentará brevemente la situación en Colombia. En este país existe un conflicto armado de más de tres décadas de duración en el cual se ven implicados diversos actores, entre ellos los paramilitares (civiles armados), el ejército, la guerrilla, el gobierno, los sectores vinculados a la droga, Estados Unidos, etc. En este contexto, la población civil es la que más sufre las consecuencias del conflicto y las presiones provenientes de los diferentes grupos armados. Se preguntará a los alumnos/as qué otros ejemplos conocen de conflictos armados en la actualidad. A continuación pasaremos a un breve estudio de los conflictos armados en el mundo actual. Para ello descargaremos de recursos: actividad 4.1. Mapa conflictos armados. A partir de la observación del mapa localizaremos en qué países y regiones se producen la mayor parte de los conflictos. Se puede iniciar la reflexión sobre el por qué estos conflictos se concentran en determinadas zonas, cuales son sus consecuencias... Analizar si estos conflictos son inevitables, de que otras maneras podrían solucionarse (negociaciones de paz), rehabilitación post bélica etc....

Posteriormente se leerá y comentará el segundo testimonio, preguntando al alumnado si cree que en nuestro país existe algún tipo de violencia en los institutos. Luego se comentará el problema de la violencia urbana en nuestro país. Se puede pedir que aporten ejemplos concretos y que opinen sobre la relevancia del problema. Para complementar este apartado se puede descargar Recursos: actividad 4.2.: datos de contextualización y finalmente se contestarán las preguntas 11, 12 y 13.

Actividad nº 5

¿Quién sale ganando con la violencia armada?

Objetivo: Descubrir quiénes se benefician directamente de la violencia armada.

Orientaciones: Se leerá la información del recuadro y el gráfico y se comentará por qué creen que la información sobre el comercio de armas no es transparente. Se descargará el recurso: actividad 5 mapa de compradores y vendedores y a partir de la observación se destacará que, además de los intereses estratégicos (ningún país quiere dar a conocer a sus "posibles enemigos" el armamento que tiene) existen otros motivos que se descubrirán con la lectura y

comparación de los mapas descargados. Una larga lista de países ricos, entre los que se encuentran los miembros del Consejo de Seguridad de la ONU, obtienen importantes beneficios económicos de la venta de unas armas que, sistemáticamente, alimentan conflictos armados en los cuales mueren millones de personas. Preguntar por qué creen que sería importante lograr una mayor transparencia en el comercio de armas.

Actividad nº 6

¿Un arma en casa?

Objetivo: Reflexionar acerca del falso paradigma: seguridad = armamento.

Orientaciones: Una vez leído el texto "Un arma en casa" y aclaradas las dudas sobre el mismo, se divide la clase en dos grupos. Un grupo estará a favor de la propuesta de comprar armas y otro en contra. Para facilitar la discusión se puede entregar a cada grupo las argumentaciones correspondientes (recursos: actividad 6). Asimismo, se pedirá a los grupos que elaboren argumentos propios. Una vez iniciado el debate, ambos grupos se irán turnando en el uso de la palabra para intentar convencer al grupo contrario. Los argumentos vertidos durante el debate se irán anotando en la pizarra. Cuando se considere agotado el tema, se dará por terminado el juego y se pedirá su opinión personal (abandonando el papel que les tocó jugar).

Actividad nº 7

Cultura de violencia / cultura de paz

Objetivo: Reflexionar acerca del aprendizaje de la violencia y de la paz. Conceptualizar la cultura de paz.

Orientaciones: La pregunta 20 pretende reflexionar acerca del origen de la violencia. En un mundo en el que no existieran las armas seguramente las personas encontrarían otras formas de ejercer la violencia. Para erradicar la violencia hace falta "algo más". La frase propuesta sobre la pregunta 21 refleja la necesidad de aprender y educar para la paz. Aunque muchas personas afirmen lo contrario, la violencia no es connatural a la naturaleza humana: ninguna otra especie animal hace la guerra, ni mata por otros motivos que no sean los de satisfacer sus necesidades básicas. Una vez respondidas las preguntas 20 y 21 se elaborará una definición en el grupo clase de cultura de paz.

Actividad nº 8

Caminando hacia la paz

Objetivo: Conocer y elaborar algunas propuestas de acción vinculadas a los temas trabajados.

Orientaciones: Se propone a los alumnos/as leer y comentar los recuadros informativos y a partir de allí, realizar una lluvia de ideas sobre posibles acciones a realizar. Finalmente se puede consensuar la puesta en marcha de alguna de las iniciativas presentadas.

Para saber más...

Para saber más...

Bibliografía

Vidas destrozadas. La necesidad de un control estricto en el comercio internacional de armas. Informe de la campaña *Armas bajo Control*. (Disponible en la web y en las sedes de ambas ONG) Amnistía Internacional e Intermón Oxfam (2003)

Alerta 2003! Informe sobre conflictos, derechos humanos y construcción de paz. Escola de Cultura de Pau de la UAB
Barcelona: Icària Editorial.

Guerras del siglo XXI.

Ignacio Ramonet (2002)
Barcelona: Mondadori

El abecé de la paz y los conflictos

Lederach, J. P.
Los libros de la Catarata. Madrid, 2000.

Educar para la paz. Una propuesta posible

Seminario de Educación para la Paz de la Asociación pro Derechos Humanos:
Los Libros de la Catarata (colección Edupaz), Madrid, 2000.

Páginas web:

Páginas web:

Campaña *Armas bajo control* para reducir el coste humano de las armas en: www.armasbajocontrol.org

Campaña *Para la paz: basta de investigación militar!* en: www.noalainvestigacionmilitar.org

Escola de Cultura de Pau de la UAB:
www.pangea.org/unescopau

Gernika Gogoratuz – Centro de Investigación por la Paz: www.gernikagogoratuz.org

Seminario Galego de Educación para la Paz:
www.sgep.org

Centro de Investigación para la Paz: www.fuhem.es/cip/
Recursos de educación para la paz, el desarrollo y la interculturalidad: www.pangea.org/edualter

Fundación por la paz: www.fundacióperlatau.org
www.iansa.org (en inglés)


***Bowling for Columbine* de Michael Moore, y propuesta didáctica para trabajarla en internet**
www.bowlingforcolumbine.com

Recursos didácticos:

Recursos didácticos:

Maleta pedagógica de Intermón Oxfam *Por una vida digna, adiós a las armas*. (propuesta para primaria y secundaria): www.intermonoxfam.org

Material didáctico para trabajo educativo sobre videojuegos: Amnistía internacional, sección española



**Visita nuestra web
y descarga el
¡¡global express!!**

www.IntermonOxfam.org/educar/global

Global Express pretende generar preguntas entre los alumnos y las alumnas sobre lo que cuentan los medios de comunicación. Se trata de promover una visión crítica de la realidad que les permita comprender el estado del mundo y, en especial, la situación del mundo en desarrollo.

Global Express es una iniciativa de: Centrum voor Mondiaal Onderwijs (Holanda), Curriculum Development Unit (Irlanda), Centro Educazione Mondialità (Italia) e Intermón Oxfam (España).
Global Express está financiado por la AECl