

CHOOSE YOUR LIDER



UN PROJECTE DE

COL-LABORA



ÍNDEX

| | |
|--|----|
| PRESENTACIÓ | 3 |
| 1. CHOOSE YOUR LIDER. Un videojoc sobre drets humans | 5 |
| 2. ITINERARIS | 12 |
| 2.1 LA DEFENSA DE RÍO VERDE | 13 |
| 2.2 LA COMUNIDAD DE SANTA MARÍA | 19 |
| 2.3 MEJORA LA VIDA DE LA COMUNA | 23 |
| 3. BIBLIOGRAFIA | 29 |
| 4. CRÈDITS | 30 |

GUIA DIDÀCTICA REALITZADA PER CLARA MARTÍ I SAMUEL SEBASTIAN

* Guia didàctica redactada en femení inclusiu.

PRESENTACIÓ

La greu situació en què es desenvolupa la tasca de defensa dels drets humans al món es reflecteix en el constant augment d'assassinats de defensores i defensors de drets humans. En les dues dècades transcorregudes des de l'aprovació per les Nacions Unides de la Declaració dels i les Defensors i Defensores de Drets Humans “han segut assassinades 3.500 defensores i defensors”.

El dret a la terra, a l'entorn i els drets dels pobles indígenes continuen sent els més perillosos de defensar causa de l'explotació dels recursos naturals per a la seua comercialització i els interessos de multinacionals a les regions, els sistemes polítics corruptes, governs febles i les condicions de pobresa.

El treball incansable realitzat per les persones defensores al llarg de la història es materialitza en els avanços socials, polítics i econòmics de les nostres societats, de manera que la seua feina ha de ser visibilitzada i formar part dels processos d'aprenentatge en l'àmbit formal i informal. Des del **Programa Valencià**

de Protecció Integral i Acollida a Defensors i Defensores de Drets Humans, volem contribuir a aquest propòsit amb el videojoc **Choose Your Lider**.

El videojoc **Choose Your Lider** és una aposta per acostar les persones joves a la problemàtica dels drets humans i la tasca que realitzen les i els defensors, endinsant-se en els codis i llenguatges en els quals es manegen. És un senzill videojoc en què la jugadora assumeix el paper de líder d'una comunitat en la qual es vulneren diferents drets, i a l'hora de prendre decisions ha de ser conscient del paper que compleix dins de la comunitat a la qual pertany i analitzar l'impacte de les seues accions per al col·lectiu i les possibles respostes dels que vulneren de forma sistemàtica els seus drets humans. Les realitats de les comunitats, els pobles i les persones defensores són difícils de resumir en unes quantes pantalles d'un videojoc, perquè són històries de lluita per la llibertat, el bon viure i la vida digna, la protecció de la mare terra, la igualtat i la pau, però amb aquesta eina de sensibilització esperem que les i els joves s'animen a indagar i buscar

més informació sobre els processos de defensa dels drets humans i a participar en la protecció i suport a les i els defensors.

La guia didàctica és una proposta per a què el professorat pugua utilitzar el videojoc com a eina d'aprenentatge i treballar a l'aula temes que no apareixen en els llibres de text i considerem fonamentals per a una educació integral.

El Programa Valencià de Protecció Integral y Acollida a Defensores y Defensores de Drets Humans és una iniciativa impulsada per deu organitzacions: **Atelier ONGD, CEDSALA, Colectivo Sur Cacarica, Colectiva de Mujeres Refugiadas, Exiliadas y Migradas, Entrepobles, Intersindical Valenciana, Mundubat, Periféries i Sodepau** i gestionat per **CEAR-PV** i l'associació **Entreiguales València**. Té com a objectiu oferir un entorn segur a persones defensores de drets humans que pertanyen a comunitats, organitzacions i moviments socials, que veuen amenaçada la seua vida i integritat pel treball que desenvolupen, contribuint a disminuir el risc, enfortir capacitats i difondre l'agenda de defensa seus drets.

El videojoc i la guia didàctica han segut possibles gràcies al finançament de l'**Institut Valencià de la Joventut**.

1. CHOOSE YOUR LIDER

Un videojoc sobre drets humans

a) Videojocs seriosos

Un videojoc seriós (de l'anglès *serious game*) és un videojoc dissenyat de manera que, al costat del mateix entreteniment, transmet missatges o idees rellevants sobre diversos aspectes no relacionats amb la indústria dels videojocs i que entren dins de l'àmbit de l'ètica, com ara la política, la religió o la guerra, per posar exemples.

En particular i de forma relacionada amb aquest projecte, podríem dir que els videojocs seriosos se centren particularment en aspectes socials o relacionats amb la vulneració dels drets humans i ho fan plantejant dilemes ètics o qüestionaments sobre els valors socials, els prejudicis existents o mostrant les desigualtats socials. Les solucions que plantegen els videojocs seriosos són a través del diàleg, la reflexió i la consideració del ben comú per damunt dels interessos individuals. Normalment estan dissenyats per a tindre lloc en sessions conjuntes que permeten compartir les experiències entre totes les

jugadores, conjuntament amb la professora o les encarregades de coordinar la sessió.

Els videojocs seriosos tenen nombroses avantatges: afegeixen dinamisme, motivació i competitivitat entre els estudiants, són socialment inclusius i es poden adaptar als diferents nivells de progrés i coneixement. D'aquesta manera, comprenen tot un seguit de possibilitats que van des de l'entreteniment individual fins la elaboració de noves estratègies d'aprenentatge, l'educació en valors i la reflexió social en l'àmbit educatiu, ja siga formal o informal.

b) L'estratègia de la gamificació

Hem comprés la definició de videojocs seriosos com jocs dissenyats amb intenció pedagògica, emparada sota una idea clau resumida en: "aprenem jugant". Aquesta ferramenta interactiva queda sustentada en altre concepte imprescindible com el de "gamificació", entés com el procés d'utilitzar el pensament i la mecànica del videojoc per resoldre problemes i atraure els usuaris en entorns no lúdics. La Gamificació de l'Educació implica utilitzar aquests elements com incentius, retroalimentació

immediata, recompenses, i més per a l'ensenyament a classe, amb l'objectiu de motivar als estudiants en el procés didàctic. També, aplica el pensament del disseny de videojocs (*gamedesign thinking*) a activitats diàries per a motivar els estudiants per a convertir-les en experiències amenes que faciliten la resolució de problemes.

Tant els jocs seriosos com la gamificació quan s'apliquen en l'àmbit de l'educació persegueixen objectius complementaris d'assimilació i motivació, i es mostren com una oportunitat a les noves generacions digitals a assolir l'èxit en l'ensenyament mitjançant eines contemporànies. Malgrat aquesta qüestió, hi ha una diferència entre els dos conceptes: d'un costat, els *serious games* resulten jocs complets en els quals l'objectiu principal no és només la diversió sinó també l'adquisició de noves estratègies de pensament, utilitzant-se així en diferents disciplines de l'educació adreçades a joves i adults per tal d'iniciar, millorar i facilitar l'aprenentatge en una única finalitat bàsicament didàctica. En canvi, la gamificació s'utilitza com a estratègia, tècnica i mètode per a millorar els processos d'aprenentatge, sense la necessitat de crear un joc complet en si mateix,

sinó amb la inclusió de determinades mecàniques de joc per tal de fer l'educació més divertida i motivadora.

La seua tasca és identificar aquells aspectes susceptibles de ser resultar significativament atractius en per tal d'aconseguir una vinculació especial amb els usuaris, incentivar un canvi de comportament o transmetre un missatge o contingut. És a dir, crear una experiència significativa.

c) Avantatges i desavantatges dels videojocs

Actualment els videojocs es troben instal·lats en una gran quantitat de llars com a recurs d'oci entre els grups de joventut, motiu pel qual s'ha debatut sobre els seus beneficis i perjudicis especialment pel que fa al seu desenvolupament: es parla de com afecten a la concentració, la socialització i fins i tot a la concepció de la violència dels més petits, donant peu a elaborar certes consideracions que desacrediten l'ús dels videojocs. Algunes de les crítiques establertes radiquen en que propicien l'aïllament social i la soledat, aïllant al públic jugador de la realitat pel seu caràcter virtual, creant possibles addiccions, estimulants la violència, l'agressivitat, promovent un estil de vida sedentari i fins i tot, malalties

associades, com problemes musculars, ansietat, estrès o manca d'atenció.

Però, gràcies al considerable augment en l'àmbit de la investigació en aquest camp, estan començant a enderrocar-se alguns dels prejudicis que envolten el seu ús, matizant algunes qüestions i posant en rellevància la seua potencialitat. En primer lloc, hem de partir que, amb un promovent un espai de jugabilitat adequat i responsable, a l'igual que amb qualsevol altre element de lúdic de la vida quotidiana, els videojocs no només no són nocius sinó que tenen efectes positius tant a nivell intrapersonal com a nivell social i interpersonal, justificant la seua implementació com a eina educativa. En el cas dels menors, amb l'acompanyament adult i el seu assessorament, proporcionant un punt de vista crític i de qüestionament cap a la realitat construïda, es poden fer costat a les seues possibles limitacions i punts dèbils.

Allò més cert és que els videojocs són populars entre un públic molt ample, englobant tot tipus de franges socials i sent especialment d'ús massiu entre les persones adolescents i joves de mitjana edat, població molt procliu a l'ús de la tecnologia. També són potents agents

socialitzadors, estimulen la cooperació, la col·laboració i el treball en equip amés del pensament no lineal i la lògica múltiple. Desenvolupen diferents habilitats en l'individu, d'acord amb la pròpia natura del videojoc, i la capacitat de resiliència, ensenyant a recuperar-se després d'un fracàs.

d) El concepte de Choose Your Lider

L'objectiu principal del videojoc és el de sensibilitzar a un sector de la joventut al voltant de la situació de certes comunitats llatinoamericanes que es troben en una situació d'especial vulnerabilitat, ja que un o diversos membres estan sent amenzados a causa de la seua ideologia, activisme, orientació sexual i/o religiosa, etc.

Choose your lider pren una frase habitual dels videojocs, **Choose your fighter**, i li dóna la volta amb un sentit pacifista, en comptes d'escollir una lluitadora, les jugadores podran triar una lideresa que denuncie la situació de la seua comunitat i treballe per tal d'aconseguir la pau en un dels tres itineraris proposats: **La defensa de Río Verde, La Comunidad de Santa María i Mejora la vida de La Comuna**. A partir d'ací es

desenvolupa un videojoc en format de Quiz, a mode de test o concurs en el qual es premien les decisions que tinguen un benefici directe en la comunitat. El mecanisme de jugabilitat està desenvolupat en l'apartat f) Jugabilitat i en cadascú dels tres itineraris del videojoc que es tracten després.

e) Adaptació de la realitat al llenguatge dels videojocs seriosos

Els tres itineraris de **Choose your lider** estan relacionats amb casos reals en què la unió d'una o diverses comunitats amb la finalitat d'un bé comú va aconseguir, en tot o en part, un benefici social. Així, el primer itinerari, **La defensa de Río Verde**, està inspirat en la lluita de la comunitat de Río Blanco a Hondures en la qual la comunitat es va organitzar per tal d'impedir la construcció d'una hidroelèctrica que perjudicaria l'equilibri natural de l'entorn. El segon itinerari, **La Comunitat de Santa María**, està inspirat en la Comunitat de Sant Josep d'Apartadó a Colòmbia, una comunitat que va resistir de manera pacífica dels atacs tant de militars com de paramilitars. Finalment, **Mejora la vida de La Comuna**, es refereix a

les experiències de comunitats camperoles en grans ciutats colombianes i, en particular, la de Suba-Hunza.

L'adaptació d'aquestes experiències a un videojoc ha requerit en primer lloc del canvi en la idea de lider. En la pràctica real, l'exercici de la defensa dels drets humans es realitza de forma col·lectiva i les decisions es prenen de baix a dalt, de tal forma que la persona defensora dels drets humans sempre aten a les decisions de la comunitat. Per tal d'afavorir la jugabilitat del videojoc, hem plantejat un lideratge individual, amb el qual la jugadora es poguera sentir identificada, però afavorint sempre les decisions que beneficien a la comunitat. En segon lloc, hem treballat en el canvi de noms i llocs amb la finalitat de no perjudicar les persones esmentades i també per tal d'adaptar d'una manera més dinàmica tots els esdeveniments en què s'inspira el videojoc, respectant sempre els fets originals en els quals s'inspira. Igualment, el videojoc ha segut verificat per expertes en la defensa dels drets humans amb la finalitat de mantindre la versemblança i el respecte a la realitat social tractada. En tercer lloc, cal tindre en compte que els videojocs, en particular els que com aquest no permeten jugar en xarxa, estan basats en la individualitat de la persona que els

juga. Per aquesta raó, s'ha conjugat aquest punt amb el fet que les decisions que prenga la jugadora durant tot el joc estiguen sempre basades en el bé comú de tal manera que es premien les decisions que afavoreixen la comunitat i no a una persona concreta. Finalment, aquest videojoc ha requerit d'un important treball d'investigació així com la participació de diverses expertes. Les fonts utilitzades es troben al final de la guia amb la finalitat que, si així ho desitja, l'educadora pugui aprofundir al voltant de les realitats en les quals es basa **Choose your lider**.

f) Jugabilitat

La idea d'el videojoc és que pugui jugar-se d'una forma senzilla i sense coneixements previs. El **mètode Quiz** permet que qualsevol jugadora que es descarregue el videojoc pugui jugar sense cap problema. Al principi del joc, la jugadora pot triar entre els tres itineraris assenyalats: **La defensa de Río Verde**, **La Comunidad de Santa María** i **Mejora la vida de La Comuna**. Els tres itineraris segueixen la mateixa mecànica: Es proposa una determinada situació i tres possibles respostes, una resposta té la màxima puntuació (10 punts), una altra té una puntuació intermèdia (5 punts) i la restant és la pitjor

valorada (0 punts). Els dos primers itineraris contenen 20 preguntes mentre que l'últim, **Mejora la vida de La Comuna**, té 10 preguntes amb la finalitat que es puguin realitzar sessions compartides de menor durada. A la fi de cada joc, la jugadora podrà veure un comentari en relació a la puntuació obtinguda així com els encerts i les millores de les seues decisions. La finalitat del joc no és obtenir la millor puntuació, per aquesta raó no hi ha cap rànquing ni s'estableix cap competició, l'important en el joc és reflexionar al voltant de les decisions preses per la jugadora de forma conseqüent i responsable. La major puntuació de les decisions sempre està basada en el que resulta millor per a la comunitat mentre que les pitjors valorades es basen en el perjudici que pot patir la comunitat en el cas que la jugadora prengui aquesta decisió. Per aquesta raó també en moltes ocasions s'assenyala a la jugadora que ha de reflexionar millor al voltant de la seua decisió pel bé de la comunitat. Finalment, cal tindre en compte que els tres itineraris plantejats al videojoc són diferents per la qual cosa, la lògica que regeix cada itinerari no sempre s'aplica en els altres dos. Per exemple, l'itinerari de la Comunidad de Santa María està basat en els principis de resistència

pacífica i resiliència davant l'agressió violenta mentre que La defensa de Río Verde està basat en els conceptes d'activisme i compromís en la defensa del territori i del medi ambient I. Per aquesta raó, s'han plantejat situacions semblants en els itineraris però la resolució difereix segons la lògica que s'aplique.

g) Sessions de Choose your lider

El videojoc està plantejat per a què l'experiència pugui ser compartida en l'àmbit educatiu.

Les sessions poden ser d'una hora o de mitja hora:

- Les sessions d'una hora es poden realitzar amb els dos primers itineraris. El temps per a resoldre les preguntes és de 40 minuts i després es pot organitzar un debat de 20 minuts.

- El tercer itinerari, de 10 preguntes, es pot resoldre en 20 minuts i el debat pot durar al voltant de 10 minuts.

En aquesta guia es trobaran suggeriments i orientacions per a cadascuna de les sessions en funció de l'itinerari escollit. En termes generals, la part dedicada al debat està basada en com les alumnes han aplicat els conceptes de responsabilitat, conseqüència dels actes, solidaritat i solidaritat amb la resta de la comunitat.

h) Altres videojocs seriosos

Choose your lider està pensat per a què qualsevol persona a partir de 14 anys pugui iniciar-se en els videojocs seriosos. Per aquesta raó és un joc que no requereix cap habilitat prèvia per jugar i el seu desenvolupament és senzill i no competitiu.

A partir d'aquesta primera experiència, les jugadores poden continuar desenvolupant el seu interès pels videojocs seriosos amb els següents videojocs:

- 12 de setembre: Un món de joguets. Joc que s'ha exhibit en museus i galeries de tot el món i que el professorat l'ha utilitzat com una eina per debatre sobre terrorisme.

- Papers Please. Un inspector de duanes d'un Estat fictici decideix qui entra i qui no al país.

- Concordia. Un videojoc seriós sobre drets humans per a joves elaborat per la Fundació Fernando Buesa.

- Manrais. Relacionat amb l'anterior, aquest videojoc posa en valor la declaració universal dels drets humans i amés conté una guia didàctica.

També cal destacar els següents exemples de festivals de videojocs seriosos:

- Games for Change
- GameLab Barcelona
- Fun&Serious Game Festival

2. ITINERARIS

Els dos primers itineraris estan plantejats al voltant de 20 preguntes i el tercer per a una sessió més breu de 10 preguntes. L'alumnat té l'opció d'escollir una de les tres i, en funció de el resultat, obtindrà 10, 5 o 0 punts:

- a) 10 punts per a les respostes que beneficien l'estratègia de la comunitat de defensa l'entorn natural.
- b) 5 punts per a les respostes que encara que afavoreixen la comunitat, no siguen del tot satisfactòries.
- c) 0 punts per a les respostes que perjudiquen a la comunitat.

Finalment, la jugadora trobarà una explicació en funció de la puntuació final obtinguda i que varia entre la màxima puntuació (de 151 a 200 punts/ 76-100 en el tercer itinerari), la mitjana-alta (de 101 a 150 punts/ 51-75 en el tercer itinerari), la mitjana- baixa (de 51 a 100 punts/ 26-

50 en el tercer itinerari) i la més baixa (de 0 a 50 punts/ 0-25 en el tercer itinerari).

Com s'ha assenyalat anteriorment, no és l'objectiu principal que les jugadores aconseguisquen la màxima puntuació sinó que reflexionen al voltant de per què han pres determinades decisions i les seues conseqüències per aquesta raó la puntuació final no apareixerà en el videojoc.



TRABAJA JUNTO A UNA
COMUNIDAD
LATINOAMERICANA

2.1 LA DEFENSA DE RÍO VERDE

a) Origen

La defensa de Río Verde és un itinerari basat en la lluita de la comunitat de Río Blanco per tal de defensar el seu entorn natural enfront de la construcció de la represa hidroelèctrica Agua Zarca en el riu Gualcarque per part de l'empresa Desarrollos Energéticos (DESA). Aquesta defensa s'ha saldat amb l'assassinat de diverses líderesses comunitàries entre les quals es trobava la periodista Berta Cáceres. A Hondures, la implementació del model extractivista, que es posa en pràctica amb molta força des del 2000, s'ha enfortit amb l'aprovació de marcs jurídics i normatius (polítiques públiques excloents, racistes i discriminatòries) que posen a disposició, a través de figures com ara les concessions, les riqueses naturals per a la seua explotació i usdefruit. Per aquesta raó, ha cobrat rellevància aquest interès cap a la concessió de territoris i els seus rius per a l'explotació minera, la construcció de preses hidroelèctriques i la construcció de les Zones d'Ocupació i Desenvolupament Econòmic (ZEDES).

La situació a més es va agreujar pel colp d'estat de 2009 que va tindre, entre d'altres conseqüències, l'augment de les polítiques públiques de concessions dels béns naturals. La lluita per la defensa territorial de poblacions indígenes com ara la de riu Blanco, juntament amb altres moviments socials i organitzacions de defensa de drets humans i ambientals, la urgent necessitat de debatre amb el govern, la inclusió en les polítiques de concessions a Hondures, de la figura de la consulta prèvia, lliure i informada a les comunitats indígenes i no indígenes. La concessió de recursos naturals és un tema que sempre ha generat malestar, descontentament i el sorgiment i creació d'estructures d'oposició a les comunitats com riu Blanco, les que es van veure obligades a organitzar-se per defensar els seus territoris. L'assassinat de la Berta Cáceres, co-fundadora del Consejo Cívico de Organizaciones Populares e Indígenas de Honduras (COPINH), va visibilitzar dues situacions importants: el desemparament o indefensió en què continuen exercint el seu treball les i els defensors de drets humans i ambientals a Hondures, i el paper d'aval i còmplice que exerceix l'Estat, a través dels seus governs, amb els grups de poder de país, a favor del capital nacional i

transnacional. Tot i que la Berta Cáceres comptava amb mesures cautelars emeses per la Comissió Interamericana de Drets Humans (CIDH), el govern no va saber o no va voler implementar un adequat i eficient mecanisme de resguard de la seua seguretat, la qual estava precedida per moltes amenaces a morts rebudes fins i tot, per part d'empleats i representants de l'empresa DESA. L'Estat hondureny ha segut incapaç de donar respostes contundents en relació amb la investigació i els resultats sobre l'autoria intel·lectual de l'crim de Berta Càceres, a l'igual que la presumpta vinculació de DESA, amb l'assassinat. El crim de Cáceres va tindre un impacte mundial sense precedents i encara que ha generat un moviment inusitat a nivell nacional i internacional. Lluny de generar la dispersió i l'abandó de la lluita per part de la comunitat de río Blanco, va aconseguir el ressorgiment de les diverses manifestacions d'indignació d'aquesta població, i un punt de partida també per a la construcció d'una nova estratègia de lluita i cohesió entre els moviments socials i camperols al país. Un cas específic és l'Articulación hondureña “Berta Cáceres”, una plataforma que té el repte de construir consensos interns entre els diversos moviments i organitzacions que la conformen,

per tal de mobilitzar la ciutadania al voltant de la lluita pel respecte dels territoris i els recursos naturals.

b) Desenvolupament de l'itinerari

Els temes tractats en aquest itinerari són fonamentalment la solidaritat entre les persones, la consideració de l'entorn natural com un element de protecció màxima i del territori com el lloc en el qual es donen les relacions que permeten la conservació de la vida i la pervivència dels pobles. La pèrdua de por a les reivindicacions legítimes, l'empoderament individual i col·lectiu i, com s'ha assenyalat, la responsabilitat individual en la presa de decisions que afecten a un col·lectiu, un element fonamental a l'hora dels treballs en equip. Com a exemples per a entendre la mecànica de el joc, hem triat els següents:



L'opció més valorada és la segona, ja que implica una reivindicació que no només afecta a la comunitat de Río Verde sinó també a la resta de comunitats amb la qual cosa es apel·la a la solidaritat entre comunitats i el drets a les reivindicacions legítimes. L'opció mitjana és la que es basa només en les reivindicacions de la pròpia comunitat la qual cosa és molt legítima però no resulta solidari amb la resta de comunitats. Finalment l'opció menys valorada és la de sol·licitar ajudes a el govern ja que com s'ha assenyalat en el videojoc i hem vist en els fets en els quals s'inspira, el govern no està per la labor d'ajudar a les comunitats a defensar el seu entorn.



En aquest cas, l'opció més ben valorada, la segona, i es basa en què el benefici propi mai ha d'estar per damunt del benefici de la comunitat. Es fomenta així la resiliència enfront d'oportunitats que poden beneficiar a curt termini però a llarg termini acabaran perjudicant tant a la jugadora com a la resta de la comunitat. Aquesta resposta és la contrària que la pitjor valorada, l'A, que fomenta la desunió i la divisió entre les comunitats.



En aquest cas, la solució més valorada, la primera, està basada en la solució real que va prendre la comunitat per defensar l'entorn de Riu Blanc. Es fomenta la solidaritat i a més es realitza una protecció eficaç de l'entorn natural, mentre que les altres dues solucions no tenen tanta eficàcia, com la B, o com succeïa en el cas anterior, no es considera bona opció sol·licitar ajuda als que precisament han posat en perill l'entorn natural.

c) Propostes per a la sessió de videojocs seriosos

Com ja s'ha assenyalat, la sessió comunitària al voltant de el videojoc és ben senzilla:

- Les jugadores podran jugar durant 40 minuts i, un cop hagen acabat, posaran en comú tot el que han reflexionat i après.

- La posada en comú es basa en els següents punts:

En primer lloc, què coneixem prèviament de Llatinoamèrica i les comunitats indígenes? Alguna vegada heu sentit parlar d'elles? Hi ha alguna alumna d'origen llatinoamericà? En segon lloc, la protecció del medi ambient a Espanya i Llatinoamèrica, és diferent? I si és així, quina penseu que és la raó? Us uniríeu a la defensa el medi ambient si visquéreu allà? Als vostres territoris existeixen problemes medioambientals? Quines persones treballen per a canviar eixa situació? Us animaríeu a participar en la defensa del medi ambient? Tant se val el

lloc on viviu. En tercer lloc, les protestes legítimes. Alguna vegada heu presenciat una injustícia i no heu fet res? Per quina raó? O alguna vegada heu protestat per alguna raó legítima i ningú us ha fet cas? Penseu que la unió i la solidaritat entre les persones pot canviar una situació? Per què? Què penseu de la resiliència? D'alguna manera us sentiu persones resilients? Per què? També es pot reflexionar al voltant de el cas de la Berta Cáceres que en el joc es diu Dafne García. Coneixeu persones activistes? I si les coneixeu, quantes d'elles són dones? Fins on penseu que us podríeu comprometre per una causa com el medi ambient? Què penseu de les persones que arriben a donar la seua vida per la defensa d'unes idees legítimes? Finalment, en les conclusions finals, l'alumnat assenyalarà què ha après en el joc i com pensa que pot canviar en la seua forma d'enfocar la vida en el futur en relació a la solidaritat o el compromís amb uns ideals justos.

2.2 LA COMUNIDAD DE SANTA MARÍA

1. Origen

La Comunitat Santa María està inspirada en la Comunitat de San José de Apartadó a Colòmbia. Va néixer el 1997 enmig de la violència, el desplaçament forçat i els assassinats dels seus líders quan un grup de camperoles que volien mantindre's fora del conflicte armat signaren la declaratòria que els identificava com a Comunitat de San José de Apartadó. En comptes d'unir-se a les milers de persones desplaçades de l'país, aquesta població va crear una experiència pionera a Colòmbia: una comunitat que es va declarar neutral davant el conflicte armat i va rebutjar la presència de tots els grups armats al seu territori. Tot i declarar-se aliens al conflicte armat i amb una defensa de la no violència, la comunitat ha segut un blanc d'innombrables agressions des de la seua creació fins ara, incloen desplaçaments forçats, assassinats, massacres, bloqueigs econòmics, etc. Malgrat l'estigmatització, les amenaces i les difamacions contínues, la comunitat va aconseguir una certa estabilitat gràcies al seu reconeixement internacional, que des de

l'any 2000 ha demanat a l'Estat colombià a través de la Cort Internacional de Drets Humans que «prenga les mesures necessàries per tal de protegir la vida i la integritat de tots els membres de la comunitat». En l'actualitat encara és un model inspirador i alternatiu de vida comunitària. La comunitat subsisteix amb els seus propis conreus amb els quals les habitants poden alimentar-se. Igualment, aquest treball en defensa de la terra es tradueix en la recuperació dels conreus tradicionals de la regió i l'exportació de cacau sota els estàndars de comerç just a Europa. Tot aquest treball es una forma de mostrar l'autorganització de la comunitat així com la seua unitat i resistència enfront dels grups armats i econòmics de la zona.

b) Desenvolupament del itinerari

Els temes tractats en aquest itinerari són fonamentalment el valor de les defenses pacífiques, l'establiment de xarxes humanes com a base de recolzament front la violència, l'esperit de superació col·lectiu intercomunitari, la presa de decisions en moments de presió, o la denúncia de vulneracions per part de grups opressius.

Com a exemples per a entendre la mecànica de el joc, hem triat els següents:



Malauradament negociar amb el govern és com negociar amb l'exèrcit... a més, com a Comunitat no aneu a acceptar una altra cosa que la desaparició dels llocs de guàrdia, cosa que el govern sens dubte no accepta. Tot i que la segona és una altra decisió molt difícil, sens dubte és important per mantenir la integritat de la comunitat i per a tots els membres és important trobar un espai lliure d'armes i de violència. La reducció de l' perímetre de comunitat permet que us pugueu quedar en el mateix lloc però saps que a llarg termini no serà possible mantenir la comunitat allà: hi ha menys terres, menys recursos, o menys espais per a les persones. Tot i que la comunitat ha millorat, sens dubte és imprescindible sortir de la Zona Humanitària perquè la comunitat estigui ben proveïda. L'última idea resulta ben aollida per la comunitat ja que fomenta el sentiment d'unió i més les famílies a sortir de la zona se senten segures, de manera que la millor opció és la tercera.



Pel que fa a la primera opció, 'ningú et diu que no! promoure els valors de les comunitats de pau i en particular de la vostra a través d'una universitat és la millor idea que hi ha hagut en la comunitat en molt de temps. És, per tant, la que millor puntuació té. D'altra banda, la idea de la universitat amb valors solidaris sens dubte convenç a alguns membres de la comunitat però altres no veuen del tot clar que sigui una universitat com qualsevol altra ja que consideren que hi ha molts valors de la comunitat que no s'ensenyen a les universitats. La comunitat pensa que la idea de la universitat és vital per seguir amb el projecte de la comunitat. A més en aquesta universitat es podrien fer estudis sobre la memòria de la comunitat, sobre feminisme, etc.

c) Propostes per a la sessió de videojocs seriosos

Com ja s'ha assenyalat, la sessió comunitària al voltant de el videojoc és ben senzilla: Les jugadores podran jugar durant 40 minuts i, una vegada hagen acabat, posaran en comú tot el que han reflexionat i après.

La posada en comú es basa en els següents punts:

En primer lloc, què coneixem prèviament de Colòmbia i les comunitats de pau? Alguna vegada heu sentit parlar d'elles? Cas que no, podeu buscar què son, per què neixen i, a grans trets, com és el conflicte intern que viu Colòmbia.

En segon lloc, el patiment d'estructures de violència. Què sabem del militarisme i d'allò que implica? Donem la nostra opinió.

En tercer lloc, l'opció d'apostar per la no violència. Alguna vegada heu tingut un conflicte? Amb qui? Com l'heu solucionat? Com eren les parts implicades? La no violència era una opció? Què penseu de la resolució

col·lectiva dels conflictes? Què us sembla? Quan tenim una pressió, una angoixa, una decisió que ens costa prendre..., la compartim amb la resta d'amigues? Quines avantatges trobeu en resoldre de forma comunitària els problemes? Igualment, feu el mateix quan teniu un conflicte amb altra persona? Ho resolgeu de forma individual o col·lectiva? També es pot reflexionar al voltant de el cas de Luis Eduardo Guerra. Quin és el vostre prototip de persona lluitadora? Quina classe de vida duen? Tenen formació específica? Què es necessita per tal de ser un líder pacifista?

Finalment, en les conclusions finals, l'alumnat assenyalarà què ha après en el joc i com pensa que pot canviar en la seua forma d'enfocar la vida en el futur en relació a la violència i la importància de treballar col·lectivament.

2.3 MEJORA LA VIDA DE LA COMUNA

1. Origen

Durant la segona meitat de segle XX, Bogotá inicià un procés de creixement desproporcionat per al qual els ens governamentals no van estar preparats. La planificació de la ciutat no ha respost a les necessitats dels que arriben a poblar la ciutat i l'oferta urbanística és exclouent per als que no tenen la capacitat adquisitiva per adquirir habitatge. Els pobladors urbans han migrat del camp a la ciutat de forma tan intensa que avui dia el 70% de la població habita les ciutats, i només el 30% ha aconseguit resistir la violència política i la violència armada en els camps. Contrari a la idea de progrés i desenvolupament en els pols urbanístics, les comunitats d'origen camperol vénen a engrossir els cordons perifèrics i escassament aconsegueixen articular-se a el mercat laboral no qualificat i el comerç informal. L'absència de voluntat política i les prioritats governamentals, s'enfoquen a invertir els recursos públics en l'enfortiment de l'aparell militar, se sustenten en un discurs que planteja que les causes de la precarietat econòmica i l'absència

d'oportunitats rau en el poder dels grups insurgents i des d'allà les polítiques governamentals s'orienten a desestructurar les dinàmiques socials organitzades de forma indiscriminada, afectant el conjunt de les comunitats i les seues estratègies tradicionals de supervivència.

Així, els conflictes socials, econòmics i polítics es reflecteixen en una ciutat caòtica, que no respon a les necessitats pràctiques de milers de famílies que es van veure obligades a ocupar sols inadequats per a l'allotjament, i van haver d'impulsar processos d'urbanització espontània basats en l'organització per al desenvolupament d'estratègies d'autogestió comunitària. Aquestes perifèries es van convertir després en pol d'conurbació amb els municipis limítrofs, que a poc a poc han estat annexats a la ciutat, com el cas específic de Suba. La població de Suba es troba al Nord-oest de Bogotá i és una de les 20 localitats que constitueixen el conjunt polític i administratiu de la capital de Colòmbia. Ha crescut exponencialment en les últimes tres dècades, i gran part d'aquest creixement ha tingut com a base d'expansió l'occident de la ciutat, on conviuen tots els

estrats socioeconòmics, i una heterogeneïtat cultural significativa, ja que està habitada per famílies que provenen de diverses parts de país. La seua composició està donada en el sector més occidental, pels que van migrar a la recerca d'un habitatge propi, que va ser consolidada principalment per processos d'autogestió comunitària. Es tracta de processos d'ocupació que prenen a el menys dues formes diferents: la invasió (un grup de famílies «pren una terra» per establir-se i l'autogestió (una família compra un lot de baix preu i inicia l'edificació de casa d'una manera pausada i d'acord amb les seues possibilitats d'inversió per consolidar-la. Aquest procés pot durar fins a deu anys. Aquest últim és un cas recurrent en la localitat de Suba, a la qual han arribat famílies amb escassos recursos que han estat migrants intraurbans o víctimes de processos de desplaçament de regions de conflicte armat. Aquests factors fan que predis no “legalitzats” i sense serveis es converteixin en l'única possibilitat d'adquirir un lloc per suplir la necessitat d'habitatge.

La situació dels joves en Suba representa la quarta localitat en termes de joves a Bogotá. 147.015 joves viuen aquí, és a dir el 9,7% dels joves de la ciutat. La condició de jove implica, en condicions socioeconòmiques desfavorables, una difícil possibilitat d'accedir a l'escenari educatiu, i en conseqüència a un posterior vincle laboral qualificat. Davant d'això, alguns joves s'organitzen al voltant de dinàmiques culturals i productives, però n'hi ha que s'agrupen al voltant d'activitats il·legals com la comercialització de drogues, o la delinqüència comuna. La prevenció per part de les autoritats porta al fet que aquestes es constitueixin en agressores, perseguidores i a l'abús de poder, l'estigmatització d'aquest grup poblacional per considerar-los una amenaça per a la seguretat governamental. S'ha identificat que a la zona nord (Suba i Usaquéen) es presenta un dels més alts percentatges de joves amb educació superior pel que fa a la ciutat, això es deu a l'alt percentatge d'institucions educatives públiques i privades que operen en aquest sector de la ciutat, però alhora té el major percentatge de joves que es retiren de l'escola a l'haver cursat la primària.

b) Desenvolupament de l'itinerari

Aquest itinerari està inspirat en les experiències de barri de Suba, que va ser annexionat a la ciutat de Bogotá, esdevenint un barri amb una gran comunitat jove i indígena amb poques oportunitats per millorar la seua vida. No obstant la unió de joves de diferents orígens i les idees que van posar en comú van ajudar a millorar la qualitat de vida al barri. Encara que segueix havent-hi una gran exclusió social a més de violència militar i policial, gràcies a aquestes activitats la comunitat jove de barri ha estat reconeguda internacionalment pel seu compromís social i la seua solidaritat, i per això, inclusió cultural, la importància de la barreja ètnica, la promoció de valors de respecte, apertura i comprensió, i l'establiment de diàlegs al voltant del paper de la joventut, seràn vitals. Com a exemples per a entendre la mecànica de el joc, hem triat els següents:



La creació d'un partit polític és una idea molt arriscada perquè no sabeu quin resultat pot tenir en les eleccions i els resultats només podran veure a molt llarg termini... comptant que isca bé. Les reivindicacions tenen un èxit relatiu i potser no teniu la visibilitat que necessiteu. La millor és, per tant, l'opció C: Les manifestacions són un èxit! A més s'uneixen veïnes i veïns d'altres barris i organitzeu una gran manifestació. Les vostres protestes han aparegut en tots els mitjans i per fi el govern us farà cas.



La primera opció no és la millor, ja que fa que per perda l'essència de les feines que es fan a La Comuna, que es basa en què els productes es fan en el mateix lloc que es compren i es consumeixen, mentr que la segona opció pot ser interessant però implica tindre unes infraestructures que no té La Comuna, per tant la millor opció és la tercera ja que està basada en el reciclatge i la reutilització de les coses i així es respecta el medi ambient, una de les finalitats més importants de La Comuna.

c) Propostes per a la sessió de videojocs seriosos

Com ja s'ha assenyalat, la sessió comunitària al voltant de el videojoc és ben senzilla, en aquest cas amés, la durada de la sessió és més curta:

- Les jugadores podran jugar durant 40 minuts i, una vegada hagen acabat, posaran en comú tot el que han reflexionat i après.

- La posada en comú es basa en els següents punts:

En primer lloc, què coneixem prèviament d'entorns urbans en Llatinoamerica? Ens recorda en algun sentit a la nostra ciutat? Què tenim en comú en ella? Quines diferències?

En segon lloc, de quina manera nosaltres ens involucrem amb la nostra ciutat? Quins modes de participació coneixem? En tercer lloc, la consideració que tenim de la cultura. Què signifiquen per a nosaltres els nostres avantpassats i la nostra herència cultural? Quin

paper juguen en la nostra identitat? Quins exemples d'herència cultural tenim al nostre abast? Finalment, en les conclusions finals, l'alumnat assenyalarà què ha après en el joc i com pensa que pot canviar en la seua forma d'enfocar la vida en el futur en relació a la intervenció possible a la seua propia ciutat.



SI TOMAS DECISIONES QUE PERMITAN

MEJORAR SU VIDA

3. BIBLIOGRAFIA

1. Videojocs seriosos

https://ca.wikipedia.org/wiki/Videojoc_seriosos

https://cbl.upc.edu/ca/castechdefels/act2016/cursos-per-professorat-de-secundaria-1/gamificacio-i_jocs-seriosos-en-l2019educacio

2. La estrategia de la gamificació

https://cbl.upc.edu/ca/castechdefels/act2016/cursos-per-professorat-de-secundaria-1/gamificacio-i_jocs-seriosos-en-l2019educacio

<https://www.uvic.cat/noticies/metodologies-de-disseny-per-jocs-seriosos>

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicio%CC%81n).pdf)

3. Consideració social dels videojocs

https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2018/hdl_10803_663957/ncm1de1.pdf

* Pàgines consultades el 10 de desembre de 2020

4. CRÉDITS

CHOOSE YOUR LIDER

és un projecte del **Programa Valencià de Protecció Integral y de Acogida a Defensores y Defensoras de Derechos Humanos**

DIRECCIÓ

Samuel Sebastian

GUIÓ

Samuel Sebastian

DESENVOLUPAMENT I PROGRAMACIÓ

Laura Ojeda i Jordi Sos

GUIA DIDÀCTICA

Clara Martí i Samuel Sebastian

UN PROJECTE DE

COL-LABORA



IVAJ Institut Valencià de la Joventut



**valència
defensa**



**GUIA DIDÀCTICA
REALITZADA EN VALÈNCIA
EL MES DE DESEMBRE DE 2020**