

Ágora

Unidad



Descripción

Juego de roles para ampliar la conciencia crítica sobre el choque de intereses entre sistema capitalista y los recursos de nuestro planeta, desde diversos ámbitos: crisis social, crisis de la democracia, influencia de ideologías en políticas públicas, desigualdades.

Conceptos que se trabajan: crisis ecológica/social/política, participación, desigualdades, democracia.

Duración aproximada: 2 horas.

Materiales necesarios: tarjeta características Ágora*, tarjetas partidos políticos*, cartulina, rotuladores.

Desarrollo de la actividad:

El grupo tiene que imaginar que son habitantes de un país llamado Ágora y que cada persona (o grupo, según el número de participantes) forma parte de un partido político. Se les entrega una tarjeta con las características de la Isla y de cada partido político. Tienen un tiempo determinado para crear la identidad de su partido (nombre, lema, bandera...). Tras una breve presentación de cada partido, empieza el juego. Un monitor o monitora debe ser la facilitadora, que es quien va coordinando las rondas.

Resultado elecciones: Partido 1: 9 representantes, Partido 2: 2 representantes, Partido 3: 2 representantes, Partido 4: 2 representantes, Partido 5: 6 representantes.

Primera ronda: Las elecciones municipales han dado unos resultados que equivalen a un número determinado de concejales por grupo político. Quince días después, ha comenzado el primer pleno de la legislatura donde se decidirá si hay nuevo equipo de gobierno o se irán a nuevas elecciones. El grupo político más votado toma la iniciativa y presenta un borrador de presupuestos para un año y algunas medidas extras (este grupo político está compuesto por los monitores y monitoras, salvo el facilitador/a).

Segunda ronda: Cada grupo político se reúne de manera independiente durante 15 minutos. Tienen que crear un presupuesto de acorde con la ideología de su partido y 32 millones de presupuesto, a repartir en las

distintas partidas. También pueden proponer medidas que no se reflejen en el presupuesto. El pleno se vuelve a reunir y cada grupo tendrá 5 minutos para exponer sus presupuestos y sus medidas (expresadas en un cartel).

Tercera ronda: Tras escuchar todas las propuestas, cada grupo político se vuelve a reunir para decidir cuáles de sus partidas presupuestarias y medidas estarían dispuestos a ceder, cuáles serían negociables y cuáles no (líneas rojas). Para ello se pone al lado de cada propuesta puntos con los colores según el semáforo (verde-ceder, amarillo-negociable y rojo-inamovible). Tras 10 minutos, el pleno se vuelve a reunir y el facilitador/a resalta cuáles son las líneas verdes, amarillas y rojas de cada partido.

Cuarta ronda: Se hacen reuniones de partidos a dos para intentar llegar a acuerdos. El orden de los encuentros hace que se vean los partidos con más representación entre sí. Por ejemplo: el 1º más votado con el 2º más votado, el 3º con el 4º, y el 5º observa y se incorpora a hablar con el 4º cuando este termine. Cada encuentro tendrá 5 minutos máximo y habrá siempre un partido libre salvo que se quiera negociar a tres. Tras un máximo de 20 minutos el pleno se vuelve a reunir. Si hay algún partido que cree que, sumando con dos, tres o cuatro partidos logra conseguir la mayoría de 11 concejales para sacar el presupuesto adelante, se lo comunica al facilitador o facilitadora y tendrá 10 minutos para reunirse con esos grupos y llegar a un presupuesto común. Pasado este tiempo, se presenta la propuesta al resto de grupos y se vota. En caso de que exista un presupuesto apoyado por diferentes partidos (sumando más de 11 concejales), habrá equipo de gobierno y presupuestos y medidas aprobadas. En caso de que no haya ningún acuerdo entre partidos que supere los 11 concejales, el resultado del juego es que hay que volver a hacer elecciones.

Quinta ronda: El juego ya ha terminado. A cada participante le ha tocado representar una ideología política que puede que no se corresponda con las suyas propias. Ahora llega el momento del análisis sobre la realidad, en la que queremos que, a partir de la experiencia ficticia del juego, hagan paralelismos con la esfera política real y las posibilidades de participación de la ciudadanía en cuestiones que intervienen de manera determinante en nuestras vidas. Se podrán valorar conceptos como la crisis de participación, la representación política, la influencia de los mercados y los lobbies, así como la influencia de ideologías machistas, feministas, racistas, xenófobas o políticas inclusivas. También podemos valorar el choque de intereses entre sistema capitalista y los recursos de nuestro planeta.