

CRITERIOS



PROXIMIDAD

Apostar por el comercio local (Tiendas de barrio) y proveedores locales (agricultura de KM-0, productos fabricados en tu ciudad/ pueblo)



COMERCIO JUSTO

Equilibrio con el precio que se paga al proveedor y el precio final.

Equilibrio entre la fuerza de trabajo y el precio final.

Equidad en toda la cadena de producción, desde lo que se paga a la persona trabajadora que fabrica un producto hasta el precio final del mismo, sin que haya explotación laboral en ningún punto. Por ejemplo: Que no se pague muy poco a la persona productora cuando están vendiendo el producto final a un precio muy alto.



TRANSPARENCIA

Informar a las personas consumidoras del proceso de producción (De dónde viene el producto, quién lo ha hecho, en qué condiciones, etc.).



INTEGRACIÓN SOCIAL

Bienestar social (educación gratuita, acceso a las necesidades básicas...). Entornos laborales y sociales, que incluyan a todas las personas. De este modo, no fomentar espacios que dificulten aún más nuestras vulnerabilidades (educación pública, acceso a necesidades básicas).



INTERCOOPERACIÓN

Movimientos sociales y consumo ético / responsable (no consumir productos de injusticias sociales).

Iniciativas de Economía Social y Solidaria: Estrechar relaciones entre sí.

Apoyar redes de empresas que tengan comercio justo.

Fomento de las relaciones entre empresas, asociaciones, etc. que trabajen desde la Economía Social y Solidaria, para hacer una red fuerte de apoyo.



PARTICIPACIÓN EN REDES

Vincula sociedad y economía.

La Economía Social y Solidaria trabaja en conjunto a nivel local, nacional e internacional, para tener más incidencia a nivel socioeconómico.



FINANZAS ÉTICAS

El intercambio de bienes y servicios, la moneda social o bancas éticas son prácticas de las Finanzas Alternativas, que transformarán la manera que usamos los recursos económicos.



ECOLOGÍA Y SOSTENIBILIDAD

Apreciando el medio ambiente ya que los recursos son finitos, reduciendo el impacto ambiental de nuestras actividades económicas. (Por ejemplo: no desperdiciar tanta agua, no consumir productos dañinos a nuestro medioambiente, etc.).



GESTIÓN DE RESIDUOS

Reducir, reciclar y reutilizar (las 3 R) lo que consumimos, ya que no tenemos un planeta con recursos infinitos.



EFICIENCIA ENERGÉTICA

Aumento de las energías renovables (eólica, solar, etc.).

Reducir el uso de las no renovables (petróleo, gas, etc.).



HORQUILLA SALARIAL

Igualdad salarial entre todas las personas e igualdad de tareas en los lugares donde no las hay.



DESARROLLO PERSONAL Y PROFESIONAL

Poner a las personas en el centro para lograr mejoras sociales. Formación, mejora social y resolución de conflictos para la igualdad de oportunidades.



EQUIDAD DE GÉNERO

La desigualdad entre géneros hace que un colectivo acumule más riqueza y derechos de otro y este ejerce más poder sobre el otro (el 75% del trabajo no remunerado lo realizan las mujeres de manera cultural). Favorecer la emancipación del 50% de la población, para alcanzar una vida plena para todos y todas.



DEMOCRACIA INTERNA

Fomento de iniciativas económicas (empresas, proyectos...), donde la toma de decisiones sea pactada entre todos los que participan en ella.



SOFTWARE LIBRE

Uso de tecnologías que no vengan de multinacionales. Código abierto (Linux, OpenOffice, Gimp, etc.).



Edita: SETEM CV

Elaboración y redacción: Fractals-Educación Artística

Apoio y revisión a los contenidos: Mayte Bartual García,

Ahmed Mohamed Saleh y Alexandre Tomàs Martínez

Traducciones: Empar Rodrigo Cañete

Diseño: www.creativus.com

Setem



PAMAPAM 

INTRODUCCIÓN

A tu ciudad han llegado unas personas extrañas. Son invisibles, y solo se ven las consecuencias de sus actos. Se valen de la sorpresa, pues llegan cuando hay tranquilidad y sobre ella construyen el caos. Generan injusticias, desequilibrios económicos y hacen que las personas nos enfrentemos y no nos importe pisar al resto.

Nos hemos acostumbrado tanto a su presencia que la hemos naturalizado, no sabríamos decir bien cuándo llegaron, y es por todo esto que son invisibles.

Tus amistades y tú os habéis hartado de esta situación y queréis romper con ella, pero os preguntáis: ¿Cómo podemos acabar con esas personas si no podemos verlas?

Sólo cambiando nuestras formas de vivir podemos librarnos de las personas extrañas, evitando que desequilibren todo y generen injusticias.

Tú junto a tus amistades y el simpático caracol Aya, que os ayudará, tenéis que colaborar para vencer a las personas extrañas y librar al mundo de las garras de sus perjudiciales actos: el capitalismo.

OBJETIVO DEL JUEGO:

- ¡Destruye el capitalismo construyendo Economía Social y Solidaria!

El objetivo del juego Comboia't. Economía Slow es evitar que las Fichas Mundo negativas predominen sobre el tablero -frente a las cartas positivas-. Se consigue la victoria una vez que todas las fichas sobre la mesa estén positivizadas.

Financia:



GENERALITAT
VALENCIANA

TOTS
A UNA
VEU

Comissiória de Participació,
Transparència, Cooperació
i Qualitat Democràtica



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA DE COOPERACIÓ AL DESENVOLUPAMENT I MIGRACIÓ

Esta publicación ha sido realizada con el apoyo Financiero de la Generalitat Valenciana y Ayuntamiento de Valencia. El contenido de dicha publicación es responsabilidad exclusiva de SETEM y no refleja necesariamente la opinión de la Generalitat Valenciana y el Ayuntamiento de Valencia



DISPOSICIÓN DE TARJETAS:

1. Coloca las Fichas Mundo sobre la mesa formando un círculo, una mitad del círculo con 12 fichas en positivo y la otra mitad, con 12 fichas en negativo.
2. En el interior de este círculo colocad los 15 criterios boca arriba, formando un círculo concéntrico. Tras observarlos y memorizarlos durante 30 segundos, colocadlos todos boca abajo.
3. Las tarjetas de pruebas se tendrán que barajar y colocar boca abajo en el centro del círculo para que todas y todos los participantes puedan llegar a ellas. Separad las cartas de la gran prueba, para el final.

DINÁMICA DEL JUEGO:

COMBOIA'T. Economía Slow es un juego colaborativo, eso quiere decir que tenéis que jugar como equipo con un mismo fin: Destruir el capitalismo. Empezará a sacar una carta de prueba la última persona que haya dado un abrazo, y entre todas las personas del grupo tendréis que resolverla. Al finalizar el turno, en el sentido de las agujas del reloj, cogerá carta la siguiente persona, y la anterior prueba será descartada.

La partida termina cuando tu grupo y tú consigáis positivizar todas las Cartas Mundo.

FICHAS MUNDO:

Estas fichas representan la situación de la zona en la que vivís, con una cara positiva y otra negativa. Cuanto más apostéis por la Economía Social y Solidaria, más Fichas Mundo positivizadas habrá sobre la mesa; en cambio, si dejáis que gane el capitalismo, las fichas se irán negativizando.

Dichas fichas se positivizan o negativizan en base a las Cartas de Pruebas.

Cuando muestra la cara positiva indica que las personas jugadoras están ayudando realmente a cambiar el mundo ¡Enhorabuena!

Ajusta la dificultad: Puedes hacer el juego más difícil cuantas más cartas negativices al comenzar ;)

CARTAS DE PRUEBAS:

Por turnos, en el sentido de las agujas de reloj, cada persona tomará una carta y no podrá enseñársela al resto del equipo, que tendrá que resolver la prueba que en ella se encuentre.

Si lo consiguen, se positiviza una carta mundo.

Hay un minuto para resolver cada prueba, que empezará cuando se haya leído el contenido de la carta. Para cronometrar dicho minuto, valdrá con que alguien del grupo use el móvil o un reloj de muñeca.

Dibujo: En la carta habrá un Criterio de Economía Social y Solidaria (ESS), y la persona que coja la carta tendrá que dibujar este criterio y el resto deberá adivinarlo. No se podrán escribir palabras. Si se acierta positivizaremos una Ficha Mundo, y si no se negativizará.

Memoria: La carta plantea un caso práctico. Quien la coge, la lee y el resto del equipo deberá adivinar a qué carta de criterio de ESS hace referencia e intentar averiguar dónde está situada, y levantarla. Si se acierta, se positiviza una Ficha Mundo, sino se negativiza. Una vez encontrado el criterio correspondiente, dejadlo destapado para ir teniéndolo presente.

Pista: Como sois un grupo, cada persona puede memorizar las cartas que tenga más cerca, y así podréis recordarlas todas ;)



Mímica: En la carta habrá escrito algún concepto sobre la Economía Social y Solidaria, la persona que coja la carta tendrá que escenificar este concepto y el resto del grupo tendrá que adivinarlo. No se podrán hacer sonidos. Si acertáis, positivizaréis una carta, y si falláis la negativizaréis.

Pregunta: En la tarjeta habrá una pregunta en relación a los criterios de ESS y su contexto y la respuesta; el que coja la tarjeta tendrá que hacer la pregunta al resto del equipo. Habrá preguntas tanto de verdadero o falso como de elegir entre tres opciones. Si se acierta se positiviza una Ficha Mundo y si no se negativiza.

Aya: El caracol Aya es un bonificador, nos ayudará a positivizar Fichas Mundo. Cada vez que salga un caracol tendrás que coger otra carta del mazo de Cartas de Pruebas. Si superáis la prueba, Aya positivizará tres Fichas Mundo. Si se falla la respuesta, se negativiza una ficha.



¿POR QUÉ SE LLAMA AYA?

Aya es un adinkra. Los adinkras son símbolos comunes en varias culturas y civilizaciones del oeste de África. Representan de un modo filosófico diversos conceptos, con una intención educativa, de significados muy diferentes.

Aya significa "Helecho". Símbolo de resistencia y resolución. El helecho crece en lugares con dificultades. Representa la capacidad de superar las adversidades.

En caso de que Aya aparezca de forma consecutiva, haced tantas pruebas como veces haya aparecido.



Vulnerabilidad: Las personas extrañas quieren separaros y no os harán la vida fácil. Si te sale una tarjeta de Vulnerabilidad, en esa ronda habrá gente del equipo que no podrá participar y por tanto su voz no será escuchada, o se os preguntará por vuestros hábitos. Las condiciones vendrán estipuladas en la propia tarjeta.

Refuerzo: Las personas unidas somos más fuertes. Por eso si te sale tarjeta de Refuerzo, y cumples la afirmación que en ella se indica, podrás positivizar una Ficha Mundo.

PRUEBA GRUPAL FINAL:

En caso de que seáis más de 12 personas jugando, podéis utilizar varios juegos simultáneamente en diferentes grupos de 4 a 12 personas, y realizar esta gran prueba final.

Para la prueba final, se jugará en gran grupo, ya que las pequeñas acciones tienen mayor impacto si estamos organizadas.

Se tomarán las 5 cartas de prueba final, incluyendo las que ya se han utilizado en caso de que sea necesario, y tendrán que ser resueltas por el gran grupo.

Si acierta alguien, se positivizarán fichas mundo en cada uno de los grupos, si se equivoca, se negativizarán.

Puede contestar quien sepa la respuesta o hacer consenso entre todos y todas.