

TURISMO RESPONSABLE PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LAS ESCUELAS

Autor: Roberto Varone
Traducción del italiano: Paola Sarti

Texto original: *Viaggiare a passo leggero*. Torino: CISV. 2002

Copyright: Roberto Varone

Introducción

Las actividades didácticas que aquí se presentan tienen como objetivo mostrar las diferentes caras de la actividad turística.

Se pueden trabajar todas las actividades o seleccionar sólo aquellas más adecuadas a las características del alumnado o a los intereses de la clase.

En la primera sección se presenta un paquete de formación que consta de cinco actividades. Entre ellas, encontramos dos juegos de rol: *Welcome to Gamwana* y *Bafa Bafa*. El primero incide en la responsabilidad del viajero, las consecuencias de sus acciones y los impactos de la industria turística. El segundo simula el encuentro entre dos grupos culturales diferentes, situación muy común en el turismo; el objetivo del juego es reflexionar sobre los mecanismos psicológicos que intervienen en los encuentros interculturales (estereotipos, prejuicio, etnocentrismo, etc.). El objetivo de esta sección es favorecer cambios en el comportamiento del viajero en su visita a otros países y culturas, para así formar turistas responsables.

La segunda sección consiste en un juego de rol inspirado en el acontecimiento de la *Copa América 2007* de Valencia. El juego tiene como objetivo confrontar diferentes modelos de desarrollo turístico y conocer sus diferentes impactos.

Primera sección

ACTIVIDADES DIDACTICAS SOBRE TURISMO RESPONSABLE

En esta sección encontraremos cinco actividades didácticas sobre turismo responsable dirigidas al ámbito escolar y a alumnos y alumnas de entre 15 y 19 años. Con oportunas modificaciones, algunas también pueden dirigirse a niños y niñas de primaria.

ACTIVIDAD 1- El pasaporte del viajero

Antes de introducirnos de lleno en el mundo del turismo, se invita a los alumnos/as a rellenar el "pasaporte del viajero" (Anexo 1). Una vez con sus pasaportes, han de pasear por el aula mostrándolos a los demás compañeros/as y comentándolos.

Se trata de una actividad útil para el (re)conocimiento recíproco, que permite al monitor/a conocer las experiencias del alumnado en el ámbito del turismo (algunos/as habrán salido de viaje con los padres, tal vez al pueblo de origen de la familia; otros/as habrán viajado solos/as, quizás en viaje de fin de curso al extranjero; etc.) y estimula las primeras reflexiones sobre el tema del viaje: ¿Por qué viajan las personas? ¿Qué imagen tenemos del turismo? ¿De dónde surge esta imagen?

Documentación de apoyo para la actividad: Anexo 1 (Pasaporte del viajero)

ACTIVIDAD 2- Lluvia de ideas "Viaje y Turismo"

El alumnado se sienta en círculo. En el centro se colocan dos carteles: en uno se escribe la palabra "viaje" y en el otro "turismo", en letras bien visibles. Y se entrega rotuladores a los jóvenes.

La actividad utiliza la técnica del *brainstorming* o lluvia de ideas: se invita a los jóvenes a escribir las ideas que les surgen ante las palabras "viaje" y "turismo" en los carteles respectivos. Es importante remarcar y explicar que no existen ideas "correctas" o "incorrectas", y que por tanto no deben censurarlas, ni preocuparse por las opiniones de los compañeros/as.

Terminada esta primera fase, que no ha de durar más que cinco minutos, el monitor lee las ideas escritas en cada cartel e invita a los jóvenes a subrayar con un rotulador aquellas que, escritas por los demás, no entienden o consideran que no son a lugar.

Seguidamente (tercera fase) el monitor lee las palabras marcadas, y el alumnado debe destacar, rodeándolas con un círculo, aquellas que consideran importantes o significativas.

Finalmente, tendremos tres categorías de palabras o ideas: las que todo el grupo comparte (aquellas que se escribieron y no se marcaron); las que nadie, excepto el autor, aceptó (las palabras subrayadas que no se recuperaron con un círculo); y las

"problemáticas", sobre las cuales una parte del grupo está de acuerdo y otra no (las palabras subrayadas y luego destacadas con un círculo)

El objetivo de la actividad es definir la diferencia entre Viaje y Turismo, a partir de la imagen que el alumnado tiene al respecto y que se muestra en los carteles. Para ello, el monitor ha de estimular la discusión empezando con el análisis de las palabras sobre las cuales ha habido desacuerdo, confrontando las ideas de quien las escribió, de quien las subrayó y de quien las destacó.

Al final se ha de conseguir definir y consensuar los conceptos "Viaje" y "Turismo", habiendo recorriendo su historia y ubicándolos en la actualidad.

Documentación de apoyo para la actividad: Anexos 2 (Una definición de Turismo) y 3 (Breve historia del Turismo)

ACTIVIDAD 3- El impacto del turismo

Después de haber obtenido una definición de Turismo a principios del siglo XXI, profundizaremos en el análisis de los impactos, positivos y negativos, de esta actividad sobre la economía, el medioambiente, la sociedad y la cultura de los países receptores.

La actividad más completa para tratar este tema es el juego de rol *Welcome to Gamwana* (Juego 1) que, empezando por el análisis de las consecuencias del comportamiento de un único turista, permite ampliar la mirada hasta entender los efectos de la industria turística en general.

También se puede trabajar este tema a partir de diferentes textos (Anexos 4, 5 y 6), que lo tratan desde diferentes enfoques. El alumnado se organiza en grupos de 4 ó 5. Cada grupo se ocupa de un tipo de impacto (económico, medioambiental, social y cultural).

Cada grupo han de leer los textos, discutirlos y escribir una síntesis en un cartel para presentarlo a los demás. Si el número de jóvenes es muy elevado se pueden establecer varios grupos que estudien el mismo tema. Dado que los textos son generalmente críticos, hay que invitar a los jóvenes a discutir sobre los posibles efectos positivos que el turismo produce en cada una de las tipologías de impacto.

Documentación de apoyo para la actividad: Anexos 4 (El impacto económico), 5 (El impacto medioambiental) y 6 (El impacto social), y Juego 1 (Welcome to Gamwana)

ACTIVIDAD 4- El encuentro intercultural en el turismo

El turismo es un ámbito propicio al encuentro entre culturas. Sin embargo, la mayoría de las veces simplemente acaba reforzando prejuicios y estereotipos.

Bafa Bafa es un juego de rol dirigido a mostrar las dinámicas que surgen en el encuentro intercultural (hecho que puede ser causado por el turismo u otros fenómenos como la emigración).

Los jóvenes se dividen en dos grupos, cada uno de los cuales simulará ser de una cultura determinada. Seguidamente ambos grupos entran en contacto. Es interesante observar las reacciones, las dinámicas que se crean y las emociones sentidas por cada uno de los participantes. Todo esto se pondrá en común posteriormente. Los jugadores/as deberán recordar ocasiones reales en las que hayan vivido sensaciones similares, especialmente relacionadas con el turismo.

Es importante trabajar los estereotipos del imaginario turístico. Una buena muestra de estos estereotipos aparece en los catálogos de viajes, tanto en sus textos como en sus imágenes. Así, se puede proponer al alumnado comparar catálogos. Se traen a clase catálogos de diferentes *tour-operadores*, tanto tradicionales como alternativos, sobre el mismo país. Se divide la clase en grupos y a cada uno se le entrega un catálogo y una ficha para las observaciones. Deberán hacer tres tipos de análisis:

- *Análisis de los textos*: Los catálogos ¿cómo presentan al país de recepción? ¿Dan sólo información técnica (visados, vacunaciones, moneda, clima) o también noticias sobre historia, política, cultura y cocina del país? ¿Se describe a la gente que vive en el lugar? ¿Con qué tipo de adjetivos?
- *Análisis de las imágenes*: ¿Qué se muestra en las fotografías? ¿Se representa a la gente del lugar? ¿De qué manera?
- *Análisis del programa de viaje*: ¿Qué caracteriza a este tipo de viaje? ¿Qué esperan y qué objetivos tienen quienes participan en este tipo de viaje?

Documentación de apoyo para la actividad: Juego 2 (Bafa-Bafa)

ACTIVIDAD 5- En búsqueda de alternativas

Una vez conocidos los daños causados por el turismo, el paso siguiente consiste en plantear a los jóvenes la siguiente cuestión: ¿Es factible un turismo diferente, que ofrezca el máximo de beneficio a las comunidades anfitrionas y el mínimo de impactos negativos sobre su medioambiente, sociedad y cultura?

El instrumento utilizado en esta sección es el documento de la Asociación Italiana Turismo Responsable (AITR), *Documento de Identidad para Viajes Sostenibles*, redactada en 1997. Este *Documento* tiene la siguiente estructura: para cada uno de los tres actores que participan en la actividad (turista, organizador y comunidad anfitriona) y para cada momento de la organización del viaje (antes, durante y después) se indican las acciones que hay que poner en práctica para que el viaje responda de manera positiva a la pregunta formulada anteriormente.

Pero antes de presentar el documento, trabajaremos para que sean los jóvenes quienes identifiquen los criterios de un turismo más justo y respetuoso. Para ello se forman tres grupos (los turistas, los organizadores y la comunidad anfitriona), cada uno de los cuales tiene que escribir en un cartel el buen comportamiento que le compete (antes, durante y después del viaje) con el fin de: a) aumentar los beneficios económicos de la comunidad local, b) mejorar el conocimiento del país de destino, c) facilitar un encuentro real y respetuoso de la cultura local, y d) disminuir al mínimo los impactos negativos sobre el medioambiente y sociedad anfitriona.

Cada grupo presentará su cartel al resto de la clase. Seguidamente las indicaciones elaboradas por el alumnado se confrontarán con el documento de AITR.

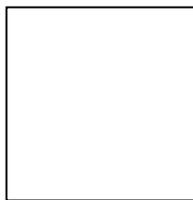
Documentación de apoyo para la actividad: Anexo 7 (Documento de Identidad para Viajes Sostenibles)

ANEXO 1

PASAPORTE DEL VIAJERO

Nombre _____

Fotografía (o símbolo que me representa)



Lugares a los que he viajado _____

Por qué viajo _____

La comida más exótica que he probado _____

El lugar de mis sueños _____

Un episodio extraño ocurrido durante un viaje _____

ANEXO 2

Una definición de Turismo

"Actividad consistente en viajar e ir de excursión para divertirse o con una finalidad instructiva". Deriva del francés "tour", es decir "vuelta", "viaje" y es una palabra que se usa en casi todas las lenguas del mundo. La palabra "tour", a su vez, deriva de la palabra judía *Tora* que significa estudio, conocimiento, búsqueda.

Según la OMT (Organización Mundial del Turismo, agencia de la ONU) el turismo comprende todas las actividades realizadas por las personas durante sus viajes a lugares diferentes de su residencia habitual, por un periodo de tiempo inferior a un año y para ir de vacaciones, trabajar u otras actividades"

Breve Historia del Turismo

El hombre viaja desde su aparición en la Tierra por necesidad. Es muy probable que las poblaciones nómadas hayan aparecido antes que las sedentarias, lo que demuestra que la necesidad de moverse es una característica humana. En el caso de los nómadas la movilidad territorial es un aspecto esencial de la identidad. Lo mismo se puede decir de marineros y mercantes que viajaban, y aún lo hacen, "por trabajo".

Fundamental en la historia del viaje es la figura del peregrino. El peregrinaje, debido a su carácter de fenómeno de masas, periódico y organizado, ha sido considerado el antecedente del viaje moderno. El peregrino se mueve por rutas preestablecidas y descansa en lugares adecuados para ello, igual que el turista moderno viaja en grupos y duerme en hoteles.

Sólo en tiempos más reciente se empieza a viajar "por diversión". Los inicios de este turismo se encuentran en la experiencia del *Grand Tour*: a partir del siglo XVIII, los hijos de la nobleza inglesa viajaban durante meses por las diferentes capitales europeas como colofón a su formación.

En este mismo periodo surgen los balnearios y se ponen de moda las localidades de veraneo en la montaña y al mar. En 1841 Thomas Cook comenzó a vender pasajes de tren entre Leicester y Loughborough, por lo que se le considera el primer organizador de viajes turísticos; en 1855 ya organizaba viajes "todo incluido" a la Exposición de París.

Pero en aquella época el turismo era una experiencia limitada a pocas personas. Es en los años entre las dos guerras mundiales, y especialmente tras la segunda, cuando se gesta y desarrolla el fenómeno del turismo de masas. Con el *boom* económico, el turismo al extranjero toma grandes proporciones. Los primeros en participar en este tipo de vacaciones son los norteamericanos, los europeos en los años '60 y, poco más tarde, los canadienses, japoneses y australianos. En los años '80 empiezan a viajar también las minorías acaudaladas de la India, Brasil, México, Sudáfrica, etc.

Tres han sido los aceleradores fundamentales que han transformado el turismo en una industria:

- La curiosidad hacia otros lugares y otras culturas
- La evolución de los medios de transportes, que han reducido las distancias
- Las vacaciones pagadas

El verdadero detonador de la revolución turística ha sido la clase trabajadora de los países industrializados, que en los años '80 empezó a disfrutar de "paraísos" lejanos. En el Sur, por el contrario, el fenómeno turístico es todavía insignificante: África y Asia Meridional, por ejemplo, no reciben ni producen flujos turísticos relevantes.

ANEXO 4

El impacto económico del turismo

Para los países en vía de desarrollo el turismo parece representar un beneficio económico: entrada de divisas, creación de puestos de trabajo, mejora de la formación profesional, aumento de la recaudación fiscal, construcción de infraestructuras (carreteras, aeropuertos), efecto multiplicador del gasto turístico, etc.

Pero muchas veces esto no ocurre así: las multinacionales del Norte dominan el sector, e impiden un crecimiento como el esperado.

El impacto económico del turismo en el Sur se puede esquematizar de la siguiente manera:

1. Escasa fiabilidad de los mercados exteriores de los que son dependientes los países receptores de turistas. Causas de esto son los periodos de recesión económica en el Norte y de inestabilidad política en el Sur
2. Crecimiento económico insuficiente debido al retorno de las ganancias al Norte, a las excepciones fiscales para los empresarios extranjeros, a las ayudas de los gobiernos locales (obtenidos muchas veces disminuyendo el gasto social o del sector agrícola) y a la gran importación de productos extranjeros para cubrir las necesidades de los viajeros
3. Ocupación inferior a las expectativas
4. Inflación: aumento de los precios de la tierra y de los bienes de primera necesidad
5. No se verifica el supuesto efecto multiplicador del gasto turístico

1. Escasa fiabilidad del mercado: el riesgo de caer en el "monocultivo" del turismo

Análisis en la Tabla 1: Para muchos países el turismo representa la principal actividad económica y la primera fuente de ingresos externos. En algunos se puede hablar de "monocultivo".

**Tabla 1: el turismo como porcentaje de la exportación de bienes y servicios
(en millones de US \$)**

	Total exportaciones	Entradas por el turismo	Entradas por turismo sobre el total de las exportaciones
Egipto	2985	1994	66,80%
Jamaica	1347	740	54,90%
Kenya	1033	443	42,80%
Marrueco	4263	1258	29,50%
Tunez	3498	953	27,20%
México	26714	5324	19,90%
Thailandia	23002	4326	18,80%
Filipinas	8681	1306	15,00%

Si el turismo es el único recurso de un país y depende exclusivamente de los clientes de países del Norte, el riesgo asumido es muy alto, ya que son numerosas las razones por las que el número de turistas puede reducirse:

- Periodos de recesión económica en los países de origen de los turistas
- Periodos de inestabilidad política y crisis internacionales: durante la primera guerra de Irak (1991–1992) el turismo sufrió una recesión en todo el mundo, hasta en lugares muy alejados de la zona en conflicto
- Problemas sanitarios locales
- Conflictos armados: en el caso del Senegal la guerrilla independentista ha anulado las inversiones realizadas en el sector turístico
- Propaganda focalizada a desviar los flujos turísticos a otros destinos

Un efecto perverso es que los destinos más apetecibles para los operadores turísticos son los países políticamente más estables. Muchas veces, en los países del Sur, esta estabilidad se consigue bajo regímenes militares y dictaduras, regímenes considerados por los inversores extranjeros muy fiables. Esta situación genera una duda en el turista crítico: ¿es correcto hacer turismo en un país en el cual no se respetan los derechos humanos?

Algunos economistas han demostrado que muchos destinos en el Sur son intercambiables porque tienen una oferta similar (sol, playa y mar). Debido a ello, estalla la competencia entre "pobres": el aumento de los precios en un país se traduce en pérdida de turistas, que eligen otros como lugar de destino. Para que la demanda turística sea estable (y con ello, los beneficios) es necesario que la oferta turística sea diferentes en cada país, abandonando las estructuras turísticas similares y que no tienen nada que ver con el lugar.

2. Beneficio Económico

Estos son los principales mecanismos por los que el beneficio del turismo en los países del Sur suele ser escaso:

- Exportación de las ganancias: en casi todos los países del Sur, con el fin de atraer los inversores extranjeros, y según las reglas del liberalismo, se permite "exportar" las ganancias.
- Ganancias no sujetas a tasación: por la misma razón, los inversores extranjeros gozan muchas veces de excepciones fiscales durante los primeros años de actividad (en Senegal, por ejemplo, esta excepción fiscal se mantiene durante los primeros 12 años).
- Financiación para la construcción de las infraestructuras: los gobiernos usan los fondos públicos para incrementar un desarrollo turístico que será gestionado principalmente por corporaciones extranjeras. Estas inversiones conllevan recortes en los gastos de la sanidad, la educación o la agricultura. Se ha demostrado que con la misma inversión, la industria o la agricultura pueden generar más puestos de trabajo que el turismo. Además, para financiar las inversiones en el sector turístico los gobiernos recurren a nuevos préstamos, lo que hace aumentar la espiral de la deuda y provoca la venta a bajo costo de los recursos ambientales que están en la base de la misma actividad turística. De

esta manera se ponen en marcha mecanismos de explotación que degradan rápidamente las zonas de interés turístico.

- Importación de bienes no producidos en el lugar: las estructuras turísticas penalizan a los productores locales en la compra de los bienes primarios. Muchas veces las compras se hacen con importaciones de alimentos desde los países del Norte y en divisas.

La consecuencia de estos mecanismos, junto con la concentración en mano de grandes multinacionales, es el escaso beneficio económico que resta para los países anfitriones: entre los años 1980 y 1998, los turistas en el Sur del mundo han pasado de un 19% a un 28% (Ver Tabla 2), pero los beneficios producidos por este sector han bajado en el mismo periodo de un 31% a un 28% (Ver Tabla 3). El porcentaje de las cuotas de los viajes organizados que queda en el país anfitriona en relación al coste total del paquete es, casi siempre, muy baja (Ver Tabla 4).

**Tabla 2: flujos turísticos entre Norte y Sur
(miles de turistas y % sobre el total)**

	1980	%	1991	%	1998	%
Total	286.249	100	465.844	100	561.027	100
Norte	231.629	81	345.168	74	401.963	72
Sur	54.620	19	120.676	26	159.064	28

**Tabla 3: ganancia del turismo en el Norte y en el Sur
(en millones de EU\$ y % sobre el total)**

	1980	%	1991	%	1998	%
Total	102.586	100	245.997	100	381.000	100
Norte	70.335	69	172.951	70	274.320	72
Sur	32.251	31	73.046	30	106.680	28

Tabla 4: porcentaje del precio de un paquete turístico que queda en el país de destino

PAÍS	AÑO	%
KENIA (turismo de playa)	1991	30
KENIA (safari)	1991	60
NEPAL	1986	53
MAURITIUS	1965	10
SEYCHELLES	1982	45
SRI LANKA	1979	30
GAMBIA	1998	20
ESPAÑA	2000	60

3. Efectos sobre la ocupación

“Cuantificar la ocupación directa e indirecta que genera el turismo es complejo. No obstante, en algunos países su relevancia es evidente: 70678 puestos de trabajo en Puerto Rico, 420000 en el Caribe o el 35% de toda la fuerza de trabajo en las Bahamas¹.

Estos datos, que algunos críticos consideran exagerados, no son indicativos de la calidad del trabajo o del nivel de vida de los trabajadores/as. Generalmente, los altos cargos están ocupados por personal extranjero, mientras que la mano de obra local, con poca o ninguna formación, ocupa los puestos inferiores, mal pagados: camareros, porteros, etc. En un hotel de 4 ó 5 estrellas, por ejemplo, el sueldo mensual de un camarero es inferior al costo de una habitación por noche.

El tema de la ocupación tiene mucho que ver con el desarrollo del sector turístico en un país. El número de puestos de trabajo, su calidad y las personas que los ocupan, cambian según la fase de crecimiento, madurez y declive de las localidades turísticas. En la medida en que crece el nivel de desarrollo del mercado turístico, son las mismas empresas multinacionales quienes tienen interés en formar cuadros intermedios locales para la dirección de las estructuras hoteleras y, sobre todo, para la utilización de las tecnologías que precisa la actividad turística. Sin embargo, raramente esta formación se transforma en recursos utilizables en otras actividades.

Además, no hay que olvidar el efecto sobre la estructura del trabajo existente. El sector del turismo es muy atractivo por los sueldos más elevados que ofrece respecto a otro tipo de actividad económica. Esto promueve el abandono del campo por parte de la población más joven, y su desplazamiento a las zonas pobres que circundan las estructuras turísticas a la espera de un trabajo temporal y altamente vulnerable².

“Perder la tierra significa entrar de manera forzosa en la economía global del dinero. El dinero es la única moneda reconocida por la economía global. Sin dinero (y sin trabajo) no hay salida, porque la tierra y el antiguo estilo de vida ya no existen. Se puede decir que el turismo destruye puestos de trabajo en la medida que contribuye a alejar a la población de la tierra. En síntesis: el turismo destruye sistemas de supervivencia³”.

4. Inflación

En las áreas turísticas se produce un aumento del costo de vida, empezando por los bienes de primera necesidad y terminando por el valor de la tierra y los bienes inmobiliarios. Este fenómeno favorece la especulación: los terrenos ocupados para los residentes son aptos para la construcción de hoteles, campos de golf o centros comerciales y, dado el enorme precio que llegan a alcanzar, los propietarios los venden y abandonan la actividad agrícola y los sistemas de subsistencia que derivaban de ésta. Por otra parte, el alto costo de la tierra excluye la posibilidad que los habitantes del lugar inviertan en el sector turístico.

¹ Caribbean Tourism Organization, 1990.

² P.Sardella e L.Lanzanova, *Viaggiare a occhi aperti*, ICEI, Milano, 1997.

³ D.Nicholson-Lord, *Viaggiatori d'Occidente*, in “Internazionale”, 17/10/97.

5. Efecto multiplicador del gasto turístico

"Después de la Segunda Guerra Mundial, las clases dominantes hablaban de un efecto multiplicador del gasto turístico, que debía crear nuevas oportunidades de trabajo en los países destinatarios. Este efecto se verifica en los países del Norte: el dinero generado por el turismo se reinvierte y los resultados se perciben en otros sectores. Pero este fenómeno, lamentablemente, parece darse sólo en aquellos países que producen un superávit, pero no en los del Tercer Mundo"⁴.

⁴ R.GARRONE, *Turismo Responsabile- Nuovi paradigmi per viaggiare in terzo mondo*, RAM, Genova, 1993.

ANEXO 5

El Impacto Ambiental

La mayoría de los efectos que el turismo produce en los países del Sur tienen consecuencia ambientales relevantes.

Aunque se base en los recursos y en las bellezas naturales, el turismo de masas contamina y daña el mismo medioambiente del que depende su sostenibilidad. Estructuras e infraestructuras dañan el paisaje, empobrecen la vegetación, afectan la flora, la fauna y el territorio. Los ejemplos son muy numerosos: destrucción de barreras coralinas, deforestación, disminución de la fauna local.

La OCSE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico) editó en 1981 un informe sobre los daños ambientales provocados por el turismo: desertificación, deforestación y destrucción de hábitat naturales como resultado de la construcción de estructuras e infraestructuras turísticas, de las aguas residuales mal depuradas, de pérdidas de petróleo. Transportes, calefacción y piscinas son responsables de más de un quinto de las emisiones totales de óxido de carbono y de la consiguiente contaminación atmosférica. A estos desastres se añaden los provocados por los turistas sobre el territorio, la vegetación, el ecosistema marino, las playas, los bosques, los parques, etc.

Sin embargo, el sector turístico tendría que ser el primero en preocuparse por la conservación y valorización del medioambiente, la cultura, los monumentos, los sitios arqueológicos y los parques naturales. Pero los objetivos de maximización de la ganancia provocan el consumo y la destrucción de los mismos recursos de que depende la actividad turística”⁵

“El turismo corre el riesgo de transformarse en una industria que explota el territorio, destruye el paisaje por el exceso de construcciones y la contaminación, o con la sola expansión del número de visitantes. En muchos lugares el desarrollo del turismo ha significado la destrucción de las playas por el uso excesivo del hormigón y por la construcción de enormes estructuras hoteleras y de casas privadas. Según una investigación de las Naciones Unidas, en treinta años el 95% de las costas estarán urbanizadas en el Mediterráneo.

Los turistas a menudo mantienen, en el lugar de vacaciones, las mismas costumbres y estilo de vida que llevan en sus hogares. En Hawai o Barbados, por ejemplo, cada turista utiliza diez veces más cantidad de agua y electricidad que los habitantes locales. En los últimos diez años el golf, necesitada de terreno y agua, se ha revelado como una de las actividades más destructiva del ambiente natural.

Esto no significa que el turismo no pueda ser positivo desde el punto de vista ambiental. Los monumentos históricos, por ejemplo, prosperan con el turismo. En África Meridional el turismo permite la supervivencia de especies protegidas. Las visitas a las ballenas son, hoy en día, más rentable que su caza. En Kenia se calcula que el valor de

⁵ L.Lanzanova e P.Sardella, *op.cit.*

un león es, gracias al turismo, 7000 dólares al año, y el de una manada de elefantes 610000 dólares. Y si los grandes animales están protegidos, lo están también los territorios en los que viven.

Todas estas ventajas tienen su precio. Para ver ballenas hay que viajar en coche, en autobús o en avión. Y el transporte es la fuente de emisión de anhídrido carbónico que más está aumentando en el mundo. De este transporte, los viajes turísticos representan la mitad”⁶.

⁶ D.Nicholson-Lord, *op. cit.*

ANEXO 6

El Impacto Social

"El carácter transitorio y no igualitario de la relación entre turistas y población local, sumado a las barreras lingüísticas, no produce un conocimiento real entre los actores del proceso. Al contrario, conlleva el riesgo de reproducir las relaciones típicas del colonialismo: por un lado, occidentales rodeados de lujo, y por el otro, una población local en peores condiciones de vida como resultado de la presencia misma de los turistas. Un ejemplo típico es el del agua: el enorme consumo de este recurso por parte de los hoteles (duchas, piscinas, jardines, campos de golf⁷) disminuye la provisión a disposición de la población local y, en ocasiones, el racionamiento de agua potable. Más aún, la escasez de agua tiene como consecuencia el abandono de los cultivos, medio tradicional de supervivencia, y del campo.

La presencia de turistas en los países pobres es una inevitable fuente de frustración: el nivel de vida lujoso de los viajeros recalca la miseria cotidiana de la población local. Las exclusiones (por ejemplo, de las playas privadas de los hoteles) impuestas por la presencia de los turistas, aumentan las diferencias sociales.

La alienación es el riesgo más grande. El turismo puede modificar la estructura social de la población, transformándola de rural a urbana, modificando los roles dentro de la comunidad, de la familia y hasta de la propia pareja⁸. El turismo favorece la transferencia de valores, modelos de consumo y comportamientos occidentales, provocando problemas serios debido al abandono paulatino de los valores tradicionales.

Mercantilización de los productos artísticos y culturales

El turismo modifica la producción y la naturaleza del arte y artesanía local. El turista común se interesa de manera superficial por estas manifestaciones y casi nunca está dispuesto a conocer realmente una cultura diferente. Se limita a fotografiar lugares y personas "exóticas" y a comprar "souvenirs". La pasividad y la superficialidad facilitan la mercantilización de los productos artísticos y culturales, y la transformación de las tradiciones locales en un espectáculo folklórico.

Pero hay experiencias en que el turismo facilita la valorización de la cultura local: las mujeres del pueblo indígena Kuna de Panamá, por ejemplo, siguen tejiendo a mano. Las telas que producen son un producto artístico-artesanal reconocido en todo el mundo. Este pueblo ha sabido conservar el control de la producción y de la comercialización, y al mismo tiempo los significados espirituales más profundos de la propia obra. Los casos exitosos se caracterizan por una fuerte presencia de los valores tradicionales en la

⁷ Para mantener un campo de golf se necesita la misma cantidad que precisa un pueblo de varios miles de personas. Se calcula que el consumo medio de agua de un indígena africano es de 10-15 litros al día; el turista consume en el mismo tiempo 300 litros de agua.

⁸ En Malindi (Kenia) los jóvenes que trabajan en el turismo han puesto en discusión la autoridad de los mayores, rechazando la identidad Swahili y formando familias mononucleares. En Tailandia, el desarrollo del turismo sexual ha deshecho familias y causado trastorno mentales en las más jóvenes.

comunidad local y el control por parte de la misma comunidad sobre los tiempos, los modos y los límites en la relación con los turistas"⁹

Generalmente el turismo de masas se caracteriza por la superficialidad de las relaciones entre turistas y comunidad local. El ejemplo más patente son los "pueblos turísticos", estructuras destinadas sólo para el disfrute de los turistas, que ofrecen las mismas características en todo el mundo, y en los que se reproduce el estilo de vida de los países de donde provienen las personas. No es equivocado, en estos casos, hablar del turismo como una nueva forma de colonialismo.

Hay un tipo de turismo que, en lugar de ayudar al conocimiento de nuevas realidades, refuerza los prejuicios. Todas las personas tienen un mapa mental que cataloga los lugares del mundo con un idea preestablecida. Los catálogos turísticos, sobre los cuales construimos este mapa mental, ofrecen una imagen suave de los países que visitaremos (playas inmaculadas, mujeres sensuales, pueblos hospitalarios, etc.) obviando los problemas que estos países suelen padecer.

Con frecuencia los turistas se comportan de manera irrespetuosa, y eso genera conflictos con la población local. El hecho de que nadie los reconozca en un país extranjero les hace sentirse protegidos. Esto produce menoscabo material y moral.

⁹ L.Lanzanova e P.Sardella, *op.cit.*

Documento de Identidad para Viajes Sostenibles (resumen)

El turismo es la principal actividad económica del planeta. Ofrece muchas posibilidades pero también conlleva riesgos muy elevados. Por esto es necesario:

1. Prestar mayor **atención a la interacción** entre turistas, industria turística y comunidades anfitriones
2. Los turistas tienen que ser **conscientes** de su propio rol como **consumidores**
3. Reducir al mínimo los daños sobre el medioambiente y las culturas
4. Respetar el **derecho de las comunidades locales** a decidir sobre el turismo en sus territorios.

Antes de Salir

Turista

1. Debe conocer el contexto sociocultural que visitará y procurará **informarse**
2. Está disponible e interesado en **encuentros de preparación** con el organizador y los compañeros de viaje
3. Pide **garantías** sobre la calidad “económica, social y ambiental del viaje”
4. Pide la **transparencia del precio (¿cómo se reparten los beneficios?)**
5. Elige viajes donde sea máxima la **posibilidad de elección** sobre tiempos y contenidos

Organizador

1. Procura dar **informaciones verdaderas** y completas del país
2. Está disponible a organizar **encuentros de preparación**
3. Se compromete desde el punto de vista ético en los siguientes aspectos:
 - *Ambiental*: privilegia estructuras turísticas compatible con el medioambiente
 - *Social*: elige servicios de acogida en línea con la cultura del lugar
 - Elige contrapartes locales que respeten los **derechos de los trabajadores**
 - Forma **pequeños grupos** de participantes
 - Organiza itinerarios que se puedan visitar sin prisa
 - Evita la excesiva organización durante el viaje que impide a los participantes realizar experiencias diferentes de las cotidianas
 - Procura un guía-**mediador cultural**
 - Desalienta la práctica del turismo sexual
 - Respeta las tradiciones, las fiestas y las manifestaciones locales
 - *Económico*: elige servicios de acogida de **carácter familiar** o en pequeña escala
 - Elige **servicios locales**
 - Busca que **los beneficios reinviertan en la economía local**

Comunidad Anfitriona

Como Comunidad Anfitriona se entienden las administraciones y entidades locales, los empresarios turísticos, los representantes de las comunidades locales, los ciudadanos privados, y las asociaciones empeñadas en el desarrollo sostenible del territorio.

1. Planifica el desarrollo local y decide si acoger o no el flujo turístico;
2. Tiene en cuenta el impacto del turismo:
 - Construye carreteras e infraestructuras con **evaluación de impacto ambiental**;
 - Conserva la cultura local;
 - No cede la propiedad local a extranjeros;
 - **Redistribuye la ganancia** hacia otros sectores;
 - Aplica un **precio justo** para todos;
3. Prepara a los **guías locales**.

Durante el Viaje

Turista

1. No muestra excesivo lujo ni riqueza;
2. Intenta adecuarse al estilo de **vida local** y no pide privilegios;
3. Si quiere filmar o fotografiar pide el **permiso de la persona** responsable;
4. No tiene comportamientos ofensivos para las costumbres locales;
5. Adquiere productos de la cultura local (artesanía, gastronomía, arte);
6. Respeta el medio ambiente y el patrimonio histórico- monumental;
7. Usa de manera responsable los recursos (agua, energía), evita los gastos inútiles, limita la producción de basura y no la abandona en el ambiente.

Organizador

1. Distribuye un cuestionario para la **evaluación de la experiencia**;
2. Prevé la presencia de una **guía local perteneciente a** la comunidad anfitriona.

Comunidad Anfitriona

1. Trata a los turistas con respeto y no como una fuente inagotable de dinero;
2. Verifica que la ganancia del turismo se distribuya también a otros sectores productivos. Intenta evitar la instauración de una mono-economía;
3. Protege la cultura local para que no se vuelva económicamente dependiente de la demanda turística.

Después del Viaje

Turista

1. Verifica si ha podido establecer relaciones satisfactorias con la comunidad local y si esto no ha pasado se pregunta el motivo;
2. Evalúa como continuar estas relaciones;

3. Contesta al cuestionario para la evaluación de la experiencia;
4. Participa de los **encuentros de evaluación** con el organizador y el grupo.

Organizador

1. Verifica los resultados por medio de los cuestionarios y la reunión;
2. Produce material informativo sobre el viaje: relaciones, fotos, videos, etc.

Comunidad anfitriona

1. Verifica los efectos del viaje: **impactos, encuentros personales, beneficios económicos**
2. Pone remedio a los daños causados por el turismo con los beneficios generados
3. Incentiva el debate sobre el turismo, por medio de un método que implique la participación de toda la comunidad
4. Se hace portavoz de las dificultades y de las necesidades locales, pidiendo intervenciones a escala nacional para promover y favorecer un turismo sostenible

WELCOME TO GAMWANA

JUEGO DE SIMULACIÓN

EL JUEGO

Premisa

Welcome to Gamwana es un juego que simula un tour de ocho días en un hipotético país del Sur: Gamwana. Este viaje puede tener lugar de diferentes maneras: *viaje por cuenta propia, viaje aventura, viaje todo incluido, y viaje responsable.*

El juego tiene un doble objetivo: conocer las diferentes maneras de viajar en un país del Sur, y reflexionar sobre los efectos que produce el comportamiento de los turistas sobre la economía, el medioambiente, la sociedad y la cultura del país en que se viaja.

Jugadores

Desde un mínimo de 12 hasta un máximo de 30, a partir de 14 años.

Monitores

Es suficiente un solo monitor.

Tiempo

El juego puede durar aproximadamente dos horas, incluida la discusión después del juego.

Lugar

Es necesaria una sala amplia, una mesa en el centro donde colocar el plano de juego, y una silla por participante dispuestas alrededor de la mesa.

Materiales (en anexos)

- ✓ Plano de juego que representa el mapa de la isla de Gamwana
- ✓ 1 ficha por cada grupo
- ✓ 4 carteles de publicidad: uno por cada tipo de viaje
- ✓ Descripción de las diferentes ofertas de viaje
- ✓ Fotocopias de las cartas "situación", "imprevisto", "solución"
- ✓ Fotocopias de la ficha "puntuación" para calcular los impactos provocados por cada grupo
- ✓ Fotocopias de las fichas "diario de viaje" y "gasto de viaje"
- ✓ 1 dado

Desarrollo del juego

En las paredes de la sala se cuelgan los carteles que sirven de publicidad a cuatro diferentes propuestas de viaje a Gamwana:

- Mesetatour – los viajes con el corazón español
- Adventurtour – aventuras en los cinco continentes
- Sin Fronteras – viajes para un mundo solidario
- Oficina de promoción turística de Gamwana

Los carteles habrán sido preparados oportunamente por los monitores, con fotos en colores tomadas de revistas y catálogos de viajes, simulando carteles de publicidad.

El ambiente creado tiene que parecerse a una feria del turismo o a una agencia de viajes. Los participantes tienen que pasear por la sala, observar los diferentes carteles y elegir el viaje que prefieren. Luego se colocan cerca del cartel correspondiente. De esta manera se forman los grupos que participarán del juego. Los grupos deben tener igual número de participantes (mínimo de 3). Si los participantes son más de 20 se pueden formar dos grupos diferentes por cada tipo de viaje. En todos los casos, tiene que haber por lo menos un grupo por cada tipo de viaje.

Una vez formados los grupos se reúnen y reciben más información sobre el viaje elegido (ver fichas "catálogo"). Después de haber leído la ficha, los grupos deciden el itinerario de viaje, de ocho días de duración, eligiendo entre los diferentes destinos (ciudad, playa, parque natural, pueblos). Luego se rellena la primera columna de la ficha "diario de viaje".

Los grupos pueden elegir libremente sus propios itinerarios. El único requisito para todos es que el primer y último día del programa hay que pasarlo en la ciudad, por que se llega y se sale desde su aeropuerto.

Unos grupos tendrán un itinerario fijo (*Mesetatour*), otros recomendado y otros podrán decidirlo libremente. El grupo que viaja por su cuenta, sin viaje organizado, tendrá que dedicar más tiempo a solucionar los problemas de organización; por esto, durante los ocho días, podrá visitar solo seis destinos diferentes, y jugar otras tantas cartas.

¡Comienza el viaje!. Cada turno de juego corresponde a un día de viaje. Al principio de cada turno los grupos declaran el destino elegido, moviendo las fichas en el mapa de Gamwana. El monitor entrega la carta "situación" correspondiente al lugar visitado. Cada carta describe una situación y señala las elecciones posibles. Los componentes del grupo leen la carta y eligen entre las diferentes posibilidades. Cada elección tendrá diferentes consecuencias sobre el medioambiente, la economía, las relaciones con la comunidad anfitriona, el respeto de la cultura local, y la salud y bienestar de los que participan en el viaje.

Después de que el grupo haya decidido que acciones va a emprender, el monitor entrega la carta "solución" correspondiente. Los jugadores verifican la puntuación obtenida con sus acciones (desde +3 a -3) y lo anotan en la ficha "puntuación".

El objetivo de los diferentes grupos es que los impactos negativos del viaje sean mínimos intentando, por otro lado, que sean máximas la salud y bienestar de los participantes, los contactos con la comunidad local y el respeto de la cultura autóctona.

En el caso en que las cartas "situación" no se encuentren en número suficiente, se pondrán nuevamente en juego las cartas ya utilizadas.

La ficha "Gasto de Viaje"

Cada grupo recibe un papel para anotar los gastos del viaje. Al inicio del juego, los participantes presupuestan una cifra (individual) suficiente para todos los gastos (fijos y extras). Anotan en el papel los gastos indicados en el catálogo de la agencia con la que viajan (para algunos será una cifra "todo incluido", otros tendrán que anotar cada gasto: pasaje en avión, caja común, cuota para proyecto, etc.).

Durante el viaje podrán añadirse gastos extra o imprevistos que serán anotados. Cada gasto tiene que ser considerado individualmente.

Al final del viaje se suman todos los gastos y se verifica si la cifra presupuestada ha sido suficiente.

Las cartas "Imprevisto"

Cada dos turnos del juego, los grupos tiran el dado. Si sale un número entre el 1 y el 3, se elige una carta "imprevisto", pagando las eventuales consecuencias en el turno de juego siguiente.

El grupo que viaja sin agencia tendrá más riesgo de imprevistos: tirará el dado al final de cada turno.

Puesta en común

Al final del juego se pide a los participantes salir del rol de turistas y explicar, con una serie de adjetivos, las sensaciones vividas durante la simulación.

En un segundo momento se reconstruye que ha pasado durante el juego: cada jugador declara la puntuación obtenida según las diferentes opciones y la suma total gastada durante el viaje. Una primera evaluación se hace invitando a los participantes a contestar a las siguientes preguntas:

- ¿En que tipo de viaje se ha gastado menos? ¿Por qué razón? ¿El dato es realista?
- ¿Qué tipo de viaje ha causado menos impactos negativos? ¿Cuál más?
- ¿Qué grupo ha tenido mayor contacto con la comunidad anfitriona? ¿Qué grupo ha respetado más la cultura?

- El juego está inspirado en un modelo. La necesidad de simular un viaje en una clase obliga necesariamente a simplificaciones. ¿Hasta que punto el modelo que está detrás del juego es válido? ¿Cuáles son las simplificaciones excesivas?
- Durante el debate se pueden leer algunas cartas jugadas por los grupos (las que se consideran más significativas) y verificar las decisiones tomadas. ¿Qué decisiones habrían provocado un impacto menor? ¿Porqué?
- La puntuación ha sido decidida por los autores según sus criterios. ¿Cuáles? En realidad, ¿Es tan fácil prever las consecuencias de nuestras elecciones? (Se puede invitar a los participantes a contar episodios significativos de la propia experiencia).

ANEXOS Y MATERIALES PARA EL JUEGO

MESETATOUR

Los viajes de corazón español

Gamwana: la irresistible atracción de la naturaleza

- Palmeras a las orillas del mar
- Vegetación exuberante
- Pueblos pintorescos
- Habitantes hospitalarios te acogerán, regalándote un rincón de paraíso

Te garantiza la gran experiencia internacional de MESETATOUR,
el más grande tour operador español

¡Para que te sientas en tu casa aún lejos de ella!

Cuota de participación: 1600 euros (todo incluido)

Lo mejor de la fórmula "todo incluido": una vez llegados al país no tendrás que gastar más. Comida y bebidas a cualquier hora del día, paella de madrugada, vino o cerveza, etc. Además actividades deportivas (cursos de buceo, vela, etc.) y recreativas (discotecas, bar, etc.)

MESETATOUR

Los viajes de corazón español

Un viaje “diferente”, estimulante con toda la seguridad y las comodidades, en compañía de gente que, al igual que tú, comparte la curiosidad por un mundo exótico y encantador, con la garantía de quién desde siempre organiza viajes demostrando experiencia y competencia.

Características de nuestra propuesta:

- La fórmula “todo incluido” alivia de cualquier preocupación por la organización y los imprevistos en los gastos
- El nivel de hoteles y restaurantes está garantizado
- Se aseguran máxima seguridad, higiene y comodidad en cada momento del viaje
- Tendrás a tu disposición personal diplomado y especializado con preparación europea
- Desplazamientos en autobuses privados y con climatización
- Cocina española y europea

¡Para que te sientas en tu casa aun lejos de ella!

Programa de viaje:

1er día: llegada a la ciudad
2º día: traslado al Mesetaclub. Playa
3er día: playa en Mesetaclub
4º día: excursión al parque natural
5º día: continúa la excursión al parque natural
6º día: vuelta al Mesetaclub. Playa
7º día: ciudad – visita al mercado artesanal y compras
8º día: ciudad y salida para España

En cualquier lugar del mundo...

ADVENTURTOUR

Aventuras a lo largo de los cinco continentes

“¡No sea turista, sea viajero!”

Itinerarios que pueden satisfacer la vocación a lo “diferente”, al insólito, a lo exótico, lejos de las destinaciones clásicas.
Realidades desconocidas y de difícil acceso.

Gamwana:

Un itinerario en un mundo africano todavía virgen, donde el animal es realmente el rey de las sabanas, los desiertos y las selvas.
Quizás el último horizonte de Paraíso Terrestre.
Un país con pocos habitantes pero con una extraordinaria fauna.
Y para los que están interesados en la arqueología, la posibilidad de visitar los indicios de las antiguas civilizaciones.

Cuota de participación: 1100 euros

Caja común: 250 euros

ADVENTURTOUR

¡Antes de salir, lee atentamente estas hojas!

Estimado compañero de viaje,

Queremos recordarte que nuestras aventuras son viajes incómodos. No sabemos dónde comeremos, dónde dormiremos, dónde decidiremos parar, dónde cocinaremos y tampoco si podremos lavarnos. Lo único que sabemos es lo que veremos, y queremos que todos los participantes compartan nuestro deseo de conocer.

En este interés está el estímulo a superar las pequeñas dificultades que podremos encontrar: hambre, sueño, cansancio, calor, frío, lluvia, polvo, etc.

Donde no podamos poner la tienda dormiremos en pequeños hostales, en habitaciones de 4, 5, 6 personas, algunos en la cama, otros en el piso sobre un colchón. Si no encontráramos ningún hostel, dormiremos en las cabañas de la gente del lugar, en cuarteles militares, escuelas, teatros, oficinas de policía, misiones, barcos, trenes, jardines públicos, restaurantes, etc...

¡De esta manera venimos practicando la aventura en los cinco continentes desde hace 20 años!

¡Quién no está interesado en lo que vamos visitando y se ha unido a nosotros sólo para hacer un viaje económico se ha equivocado!

El coordinador

Nuestros viajes no están organizados con guías profesionales, sino que uno de los participantes del viaje asume la responsabilidad de coordinador/a. Muchas veces no conoce el país visitado, pero ha viajado con nosotros en otras aventuras, conoce un poco más (¡no siempre!) el idioma y las costumbres del lugar.

Los viajes son autogestionados por el grupo y el coordinador es uno más del grupo que viaja para pasarlo bien.

La caja común

Además de la cuota de participación se pide formar una caja común de 30 euros al día (total de 250 euros) que tendría que alcanzar para cubrir los gastos de alimentación, alojamiento y transportes locales.

SIN FRONTERAS

Para un mundo solidario

Para nosotros viajar significa:

- Acercarnos en silencio y con el máximo respeto a una cultura diferente
- Encontrar la realidad local
- Desarrollar un turismo ecológico y sostenible

Viajar para entender al mundo

Hemos preparado un itinerario en Gamwana, un país encantador y con una gran riqueza natural: altiplanos, volcanes apagados, selvas, sabanas y parques naturales. Una realidad indígena compleja y en desarrollo, toda por conocer.

Cuota de participación: 2000 euros

Se viajará con un coordinador/a del lugar, se alquilarán los medios de transportes en el país. Se dormirá en hostales o en casas de la zona.

El precio comprende una cuota de solidaridad para el proyecto “Cooperativas Femeninas de Bouga”.

SIN FRONTERAS

Algunas observaciones sobre el viaje

El viaje que *Sin Fronteras* propone es un itinerario para el que se requiere capacidad de adaptación y una actitud mental diferentes respecto a los viajes tradicionales.

Los viajes organizados por *Sin Fronteras* piden capacidad de autogestión y disponibilidad para el encuentro con otras realidades y culturas.

No queremos que nuestros viajes entren en la lógica del “todo incluido”; no pensamos en el viajero como un simple consumidor pasivo de un producto, sino como un participante activo del grupo, actor principal de una experiencia que ayuda al intercambio.

Algunas características de nuestros viajes:

- Los/las acompañantes no son guías profesionales. Son referentes culturales que participan en organizaciones de base del lugar o en la realidad española de la solidaridad
- Para alojarse se utilizan pequeños hostales gestionados por gente de la localidad, así como centros comunitarios o viviendas familiares
- El viaje está precedido por un encuentro preliminar en España de participación obligatoria
- En cada viaje está prevista, además de la cuota de participación, una contribución solidaria de 50 euros para financiar un microproyecto de desarrollo local
- Los precios son transparentes: se documentará a cada uno de los participantes la exacta composición del precio del viaje

Este es el itinerario de 8 días aconsejado por el Gamwana:

- Un día en la ciudad
- Tres días en zonas rurales
- Dos días en los parques naturales
- Un día en la playa
- El último día, también en la ciudad

Notas de la "Guía para viajeros" de Sin Fronteras

Artesanía

Las mujeres del pueblo indígena **Wuna** siguen tejiendo a mano. Las telas que producen son un producto artístico-artesanal reconocido en todo el mundo. Este pueblo ha sabido conservar el control de la producción y de la comercialización y, al mismo tiempo, los significados espirituales más profundos de la propia obra.

Templo

La religión practicada por la mayoría de la población local prevé el rezo ritual en el templo. Los creyentes cumplen rituales de purificación, se quitan los zapatos y caminan alrededor del pórtico en sentido horario.

Patrimonio Artístico

El flujo turístico en el territorio de la antigua civilización Dodón ha hecho aumentar, lamentablemente, el comercio de piezas arqueológicas. En los pueblos han empezado a dañar esculturas para evitar que se vendan monumentos y objetos considerados sagrados a los turistas.

VIAJE POR CUENTA PROPIA

Advertencias para quien quiera viajar a Gamwana

Quién decide viajar sin el soporte de una agencia de viaje o de un grupo de apoyo tiene que saber que:

- El gasto para el pasaje en avión ida y vuelta es de 1000 euros
- El gasto para la alimentación y el alojamiento por ocho días es de aproximadamente 500 euros

Durante el viaje tendrás que dedicar más tiempo a las cuestiones relativas a la organización. Por este motivo, en lugar de 8 destinos (que en el juego son el equivalente de 8 cartas) podrás jugar solamente 6 cartas-lugar para visitar.

Además tendrás que lanzar el dado “imprevisto” después de cada etapa.

Cartas de Juegos

CIUDAD 1

Mercadillo

Os acompañan a conocer las ruinas de la antigua ciudad. Alrededor de la zona arqueológica hay mercadillos que venden varias mercancías y pequeñas tiendas de anticuarios. Compráis:

- a) Una reproducción en miniatura del templo que acabáis de visitar. Coste: 5 euros.
- b) Telas de varios colores tejidas a mano por una cooperativa local. Coste: 100 euros.
- c) Fragmento de una estatua del templo que os ofrece un anticuario local. Coste: 300 euros.

CIUDAD 3

Compras

Tenéis medio día libre para ir de compras. ¿Dónde queréis ir?

- a) Al centro comercial, que está en la parte más moderna de la ciudad. Os habéis enterado que ofrece todo tipo de productos
- b) Al mercado local
- c) En las callecitas de la zona antigua donde se encuentran las tiendas de los artesanos

CIUDAD 2

Noche libre

Podéis pasar una noche libre en la ciudad. La guía os informa de dos interesantes opciones:

- a) Encuentro con una asociación de jóvenes que en la periferia de la ciudad han organizado un espectáculo de música y danza inspirado a la tradición pero en clave contemporánea. Coste: 5 euros.
- b) Espectáculo de danzas en el salón del gran hotel “África Sunshine”, con espectaculares efectos de sonido y luces. Coste: 30 euros.

CIUDAD 4

Templo

Durante la visita a la ciudad llegáis al templo. ¿Qué hacéis?

- a) Queréis conocer el interior. Os parece una buena ocasión de enriquecimiento cultural.
- b) (tiene valor solo para *Sin Fronteras*)
Conocéis las reglas porque os la explicaron en los encuentros de preparación al viaje y, entonces, os comportáis en consecuencia.
- c) No vais a entrar por miedo a hacer algo equivocado.

CIUDAD 5

Conferencia antropológica

Un experto del Centro de Estudios Locales se pone a disposición de los turistas que están en la ciudad para una charla sobre los efectos del turismo en la cultura local. ¿Que hacéis?

- a) Vais a ir al encuentro.
- b) No vais a ir porque no os parece interesante.
- c) No vais a ir porque estáis cansados.

CIUDAD 6

Puerta del templo

Hay una cola de peregrinos que quieren entrar en el templo, uno de los lugares culturalmente más interesantes de la región. Para entrar hay que esperar por lo menos una hora. Existe otra entrada que nadie usa. La guía os explica que la tradición considera que esta puerta lleva mala suerte para la comunidad. ¿Qué hacéis?

- a) Esperáis en la cola con los demás peregrinos
- b) Decidís no visitar el templo porque no tenéis mucho tiempo y queréis visitar otros monumentos.
- c) Entráis por la puerta en la cual no hay cola

CIUDAD 7

Elección del hostel

(solo para *Sin Fronteras* y *Mesetatour*)

Un incendio ha quemado el hostel donde la agencia de viaje había reservado vuestra habitación. La agencia os propone elegir, por el mismo precio, entre otros tres hostales. ¿Cuál elegís?

- a) Copa Cabana Hotel *****: Dos restaurantes con terrazas, sala de juegos, bar, jardín con piscina, campo de golf. Habitaciones amplias y cómodas con baño y aire acondicionado.
- b) Hotel África Beach ***: Hostal turístico. Jardín, bar. Habitación con baño y ventilador.
- c) Hostal Samarcanda **: Pequeño hostel de gestión familiar. Habitación sin baño.

CIUDAD 7 BIS

Elección del hostel

(solo para Adventurtour y *Viaje por cuenta propia*)

Llegados a la ciudad tenéis diferentes opciones para dormir.

- d) Copa Cabana Hotel *****: Dos restaurantes con terrazas, sala de juegos, bar, jardín con piscina, campo de golf. Habitaciones amplias y cómodas con baño y aire acondicionado.
- e) Hotel África Beach ***: Hostal turístico. Jardín, bar. Habitación con baño y ventilador.
- f) Hostal Samarcanda **: Pequeño hostel de gestión familiar. Habitación sin baño.

CIUDAD 8

Alfombras

La guía os acompaña a visitar un típico mercado local. Entráis a una tienda de alfombras donde os acogen de manera muy amable. ¿Qué hacéis?

- a) Compráis la alfombra que más os gusta: 300 euros.
- b) Contratáis para que os vendan la alfombra a un precio más bajo (se dice que esta es una costumbre de la cultura local). La pagáis a 200 euros.
- c) No compráis nada pensando en que los niños habrán trabajado en la confección de esta alfombra.

CIUDAD 9

Mc África's

(solo para *Mesetatour*)

La agencia os propone ir a cenar a un precioso restaurante para turistas con 1000 plazas: Mc África's. Allí podréis comer riquísimas hamburguesas, con algunos platos típicos de la zona. Después habrá un espectáculo de danzas exóticas. ¿Qué hacéis?

- a) Vais a ir. Estáis cansados del viaje y os atrae la idea que esté todo ya organizado.
- b) Estáis cansados del programa que la agencia ha organizado para vosotros. El camarero del hostel os sugiere un pequeño restaurante donde va la gente del lugar. Decidís ir a cenar allí y pagáis la cena (10 euros).

CIUDAD 10

Hora de la comida

(para *Sin Fronteras*, *Adventurtour* y *Viaje por cuenta propia*)

Es la hora de la comida y empezáis a tener hambre. ¿Qué hacéis?

- a) Encontráis un fast food de una grand cadena de Estados Unidos. Decidís quedaros porque ¡así podéis comer algo conocido!.
- b) Queréis probar la comida del lugar y compráis, en un quiosco por la calle, un bocadillo con un relleno que no conocéis.
- c) Compráis frutas en el mercado y os conformáis con esto.

NATURALEZA 1

Objetos de artesanía

En el mercadillo cerca del hostel hay varios objetos de artesanía y recuerdos. Hay una estatua de marfil que os gusta mucho y pensáis que quedaría muy linda en el salón de vuestra casa. ¿Qué hacéis?

- a) Negocias hasta obtener un precio aceptable: 150 euros
- b) No la compras: recuerdas que las asociaciones ambientalistas están en lucha contra el comercio de marfil para la salvaguarda de los elefantes

NATURALEZA 2

Lugar incontaminado

Os habéis dejado convencer por un manifiesto: “Un lugar que no conoce la presencia del hombre. Los animales os mirarán sin miedo. Veréis las aguas y la tierra como si os encontrarais en el Paraíso”. Todo es maravilloso. Lástima que al alejaros unos centenares de metros del grupo descubriste detrás de unos arbustos una acumulación de residuos al aire libre.

NATURALEZA 3

Excursión al lago dorado

Os proponen una visita (fuera de programa) al lago dorado de Mboromboro, muy poco visitado por los turistas. Es un lugar maravilloso donde podréis dormir a la orilla en tiendas de campaña.

Lamentablemente está lejos de donde os encontraréis. Tenéis que elegir:

- a) Optais por no ir. Es preferible quedaros en el hostel y descansar.
- b) Alquiláis un todo-terreno, gastando la gasolina que utiliza el pueblo más cercano durante toda una semana. Coste: 40 euros cada uno.
- c) Organizáis una excursión de cuatro horas con una guía local. Es cansado pero lo que vais a vivir quedará siempre en vuestra memoria. Coste: 20 euros cada uno.

NATURALEZA 4

Excursión con burros

Vuestra guía os propone una excursión montados en unos burros por el cráter de Gorogoro, lugar al que no se puede llegar con medios mecánicos.

- a) No vais a ir. Preferís quedaros en el hostel y descansar.
- b) Decidís ir. Coste: 10 euros cada uno.

NATURALEZA 5

Parque Nacional

Os han llevado al Parque Nacional de Mereseri, y estais en medio de la sabana con la posibilidad de encontrar cebras, elefantes, gacelas, jirafas...

Podéis elegir entre diferentes posibilidades:

- a) Hacer un safari fotográfico.
- b) Participar en un verdadero safari, con caza de león.

Si habéis elegido el safari fotográfico:

a1) La asociación de guías locales organiza una maravillosa excursión por los lugares más lindos del parque. Coste: 60 euros cada uno (entrada al parque + guía + alquiler del todo terreno).

a2) Un indígena se ofrece a acompañaros por una zona protegida donde los turistas no llegan. Coste: 30 euros cada uno.

Si habéis elegido la caza:

b1) El permiso para cazar de manera legal el león vale 1000 euros. Los guías os acompañan en el safari mostrando cuales son los animales que se pueden matar.

b2) Una guía local os propone cazar sin permiso. El coste es muy inferior: 500 euros.

NATURALEZA 6

Conchas

Durante una excursión en canoa en el Parque Nacional Langue de Berbères llegáis a una playa maravillosa, llena de estupendas conchas. Podrían ser un regalo para los amigos que se quedaron en España. ¿Qué hacéis?

- a) Recogéis todas las conchas que podéis.
- b) Recogéis una sola concha. Igual no pasa nada.
- c) Dejáis las conchas donde están.

PLAYA 1

Barrera coralina

Un anfitriona del hostel os cuenta la maravillosa experiencia de pesca de buceo que se puede hacer por una módica cantidad. Os muestra unos corales que ha recogido en la barrera coralina y que son un estupendo recuerdo de las vacaciones en los trópicos. ¿Qué hacéis?

- a) Pagáis el pequeño curso de pesca de buceo para poder pescar los corales. Coste: 100 euros.
- b) Compráis los corales que se venden en un kiosco de la zona. Coste: 10 euros.
- c) No hacéis nada de todo eso.

PLAYA 2

Playa de las tortugas

Habéis oído hablar de la famosa playa de las tortugas y os apetece ir a visitarla. Hay diferentes maneras de llegar. ¿Cuál elegís?

- a) Aceptáis la propuesta de un pescador de la zona que os ofrece llevaros a la playa con su barco. Coste: 20 euros.
- b) Aceptáis la propuesta de la asociación naturalista internacional que os propone una proyección de diapositivas y organiza una visita al año para pequeños grupos. El precio que os piden financia un fondo para la conservación del ecosistema. Coste: 100 euros.
- c) Decidís no ir para evitar el daño que la presencia de muchos turistas provoca sobre el medio ambiente.

PLAYA 3

Vendedor ambulante

En la playa encontráis un joven vendedor ambulante de bebidas que habla un poco de inglés. ¿Empezáis a charlar con él?

- a) No.
- b) Sí.

PLAYA 4

Playa de noche

Durante la noche os lo habéis pasado muy bien. Estais con un/a lindo/a chico/a y tenéis ganas de pasear por la playa. Pero la policía os lo desaconseja porque la playa de noche es peligrosa. ¿Qué hacéis?

- a) Seguíis las indicaciones de la policía
- b) Pensáis que vale la pena arriesgarse

PLAYA 5

Elección del hostel

Cuando llegáis a la ciudad podéis elegir dormir en dos establecimientos:

- a) Hotel Leopard Beach***: Construido en la orilla del mar. El folleto ilustrativo dice: “desde hace muchos años es nuestro mejor alojamiento en la costa sur de Gamwana. Construcción de primera calidad que se integra de manera armoniosa con el paisaje y se distingue por su maravilloso jardín”.
- b) Hostal Marisol*: Pequeño hostel que gestiona una familia del lugar. Limpio y se encuentra en el pueblo, a 2 Km desde la playa.

PUEBLO 1

Hora de la comida

Es la hora de la comida y empezáis a tener hambre. ¿En que situación preferirías encontraros?

- a) Por suerte os habíais organizado llevando todo desde el hostel.
- b) Os apetece probar la comida del lugar pero no hay lugares donde comer. Compráis en el pequeño mercadillo del pueblo unas frutas y os conformáis con esto.

PUEBLO 2

Encuentro con los locales

Además del paisaje y de la naturaleza, queréis conocer también a la gente del lugar. Hay dos opciones:

- a) Asistir a una danza ritual que representa el antiguo ritual propiciatorio antes de la caza. La misma tribu de los Sacia actúa para los turistas. Coste: 50 euros.
- b) Encontrarse con un grupo de mujeres que, en colaboración con una ONG (organización no gubernamental de desarrollo) ha puesto en marcha un proyecto de alfabetización y cultivo de pequeñas huertas. La contribución que se os solicita se destinará al proyecto (Si no estáis con el grupo *Sin Fronteras* tenéis que pagar 50 euros de contribución solidaria).

PUEBLO 3

Fotografía

Un grupo de mujeres reunida debajo de un árbol os llama la atención. Llevan en el cuello muchos anillos dorados. Os acercáis con la cámara pero una de ellas os indica que debéis pagar para poder fotografiarlas. ¿Qué haceis?

- a) No queréis pagar. Esta tendencia a poner en venta cualquier cosa os ofende.
- b) Pagáis, pensando que la comunidad local tiene derecho a establecer su propia regla. Coste: 5 euros.
- c) No os queda mucho dinero. Os alejáis para hacer la fotografía de lejos.

PUEBLO 4

Invitación a la casa del conductor

Durante el viaje habeis empezado a charlar con el conductor. Al final del trayecto os invita a su casa para presentaros la familia. ¿Qué hacéis?

- a) No vais. Tenéis muchas otras cosas por visitar y os falta tiempo.
- b) Vais. Os gusta conocer a la gente del lugar.

PUEBLO 5

Ofrenda de comida

La comunidad que vive en el pueblo organiza para vosotros una fiesta de bienvenida muy calurosa. Os ofrecen una comida que no conocéis. ¿Qué hacéis?

- a) Lo aceptáis para no quedar mal, pero os preocupa vuestra salud intestinal.
- b) Os ponéis nerviosos porque no sabéis que hacer. Al final lo aceptáis pero no lo coméis y esperáis que todo se termine lo más pronto posible.
- c) No lo aceptáis y explicáis que vosotros los “blancos” no estáis acostumbrados a este tipo de comida y que podría daros problemas al intestino. La gente del pueblo entiende y la fiesta sigue tranquilamente.

PUEBLO 6

Medio de transporte

Para llegar al lugar donde habéis decidido ir tenéis que elegir entre diferentes medios de transportes:

- a) Alquilar un todo-terreno en un concesionario de alquiler de vehículos que os permite ser totalmente autónomos. Coste: 300 euros, todo el grupo.
- b) Tomar el autobús, aunque vaya lleno y sea muy lento. Tardareis un día más de lo previsto (tenéis que renunciar a una meta de vuestro plan de viaje). Coste: 15 euros cada uno.

PUEBLO 7

Pequeñas estatuas

Se os acercan algunos jóvenes y os piden que le acompañéis a una cabaña. Os ofrecen, por un módico precio, algunas pequeñas estatuas antiguas que encontraron en un lugar sacro. ¿Qué hacéis?

- a) Las compráis porque el precio es muy interesante y las estatuas tienen valor. Si no lo compráis vosotros lo hará otra persona. Coste: 100 euros
- b) No lo compráis porque sería apoyar un mercado negro de obras de arte que está acabando con el patrimonio cultural del país

PUEBLO 8

Mujeres en el baño

En el viaje veis un grupo de mujeres que se están bañando en el río. Los trajes colorados que han dejado en la orilla crean un lindo efecto de colores. ¿Qué hacéis?

- a) Os acercáis para fotografiarlas
- b) Fotografiáis desde lejos con el teleobjetivo
- c) Os alejáis para no molestarlas en un momento de intimidad

PUEBLO 9

Patio

Los sonidos y las voces que llegan desde un patio os llaman la atención. ¿Qué hacéis?

- a) Vais a entrar
- b) No os atrevéis a entrar para no molestar la pividad de los habitantes de la casa

PUEBLO 10

Reunión con una cooperativa femenina

Cuando entráis en el pueblo veis a un grupo de mujeres con trajes colorados trabajando. Os llaman y os invitan a acercaros. ¿Qué hacéis?

- a) Aceptáis con curiosidad. Las mujeres os explican que forman parte de una cooperativa local que produce jabón. Os ofrecen los productos y vosotros los compráis. La ganancia de la venta va a financiar el centro médico del pueblo
- b) Seguíis adelante y no os acercáis por suspicacia

IMPREVISTO 1

Avería en el motor

Casi habeis llegado a la meta pero el motor de vuestro medio de transporte tiene una avería. Tenéis que esperar otro medio de transporte para poder proseguir el viaje.

Estais parados un turno.

Relax-salud: -2

IMPREVISTO 2

Bloqueo en la carretera

Durante el viaje encontráis un puesto de la policía que os pide la documentación. Una persona de vuestro grupo se ha olvidado el pasaporte en el hostel.

La policía os detiene hasta confirmar la identidad del compañero. Perdéis un turno.

IMPREVISTO 3

Festejo por la victoria de las elecciones

Por primera vez el partido demócrata ha ganado las elecciones. En la ciudad se preparan grandes festejos que no podeis perderos.

Poned la señal en la casilla de una ciudad y tomad una ficha "ciudad".

IMPREVISTO 4

Noche en la carpa

Llegais a un pueblo donde el único hostel tiene todas las habitaciones ocupadas. Por suerte habeis llevado una carpa. Los mosquitos os acompañan toda la noche.

Relax-salud: -1

IMPREVISTO 5

Muerte del presidente

El presidente fundador del estado libre de Gamwana muere. El gobierno declara tres días de luto nacional y suspende todas las manifestaciones culturales. No podéis participar en el Festival de Folklore para el que habeis venido a Gamwana.

Perdéis un turno.

Relax-salud: -1

IMPREVISTO 6

Incidente

Un compañero de viaje cae y se lastima el tobillo.

Tenéis que quedaros un día sin viajar para que repose y se cure.

Perdéis un turno.

IMPREVISTO 7

Fiebre

Una compañera de viaje tiene fiebre alta. Se teme que pueda ser malaria.

Perdeis un día de viaje para que la vea un médico.

Perdeis un turno.

IMPREVISTO 8

Cinco en una habitación

En el hostel hay pocas habitaciones libres. Tendreis que dormir cinco en una misma habitación: tres en cama y dos en colchones sobre el suelo. La situación es incómoda.

Relax- salud: -2

IMPREVISTO 9

Intemperie

Por culpa de lluvias torrenciales las carreteras no son transitables.

No os podeis mover durante un turno.

IMPREVISTO 10

Quiebra de la agencia

(Valido solo para los turistas que viajan con *Mesetatour*. ¡Los demás están a salvo!)

La agencia de viajes con la cual estáis viajando ha quebrado. El hotel quiere que le pagueis la estancia a contado

Teneis que pagar 200 euros cada uno.

IMPREVISTO 11

Robo

Mientras paseais os roban la mochilla donde llevais vuestra documentación y el pasaje de avión de regreso. La compañía aérea os obliga a pagar una multa.

Pagad 200 euros.

IMPREVISTO 12

Temporal

Camino del restaurante empieza a llover torrencialmente. Buscáis resguardo debajo de un techo donde algunos chicos están jugando a un juego que no conocéis. Empezais a charlar con ellos, os explican el juego y os invitan a comer.

Interacción con la comunidad local: +2

IMPREVISTO 13

Desmoronamiento

En la carretera topais con un derrumbe

Teneis que cambiar el programa: si vuestro destino era la ciudad, ireis al pueblo; si era al pueblo, a la playa; si era a la playa, al parque natural; y si era el parque natural, a la ciudad.

¡Si no teníais programado moveros habéis tenido suerte!

Fichas de solución

CIUDAD 1 (Mercadillo)

- a) Ventaja para la economía local:
-1 (está hecho en Taiwán)
- b) Ventaja para la economía local:
+2
- c) Respeto para la cultura local: -2

CIUDAD 2 (noche libre)

- a) Ventaja para la economía local:
+1
Interacción con la comunidad
local: +2
- b) Ventaja para la economía local: -
2 (el hotel pertenece a una
cadena francesa)
Interacción con la comunidad
local: -1

CIUDAD 3 (Compras)

- a) Ventaja para la economía local:
-2
- b) Ventaja para la economía local:
+1
- c) Ventaja para la economía local:
+1

CIUDAD 4 (Templo)

- a) Respeto para la cultura local: -2
(os invitan a salir del templo
porque no os habéis quitado los
zapatos)
- b) Respeto para la cultura local: +2
Interacción con la comunidad
local: +2
- c) Respeto para la cultura local: +1
Interacción con la comunidad
local: -2

CIUDAD 5 (Conferencia)

- a) Interacción con la comunidad
local: +2
- b) Interacción con la comunidad
local: -1
- c) Interacción con la comunidad
local: -1
Relax- salud: +1

CIUDAD 6 (Puerta del templo)

- a) Respeto para la cultura local: +2
- b) Respeto para la cultura local: +1
Interacción con la comunidad
local: -1
- c) Respeto para la cultura local: -2

CIUDAD 7 Y 7 BIS (Elección del hostel)

- a) Ventaja para la economía local: -2
Impacto sobre el medio ambiente: -3
- b) Impacto sobre el medio ambiente: +1
Ventaja para la economía local: +1
- c) Ventaja para la economía local: +2
Impacto sobre el medio ambiente: +1

CIUDAD 8 (Alfombras)

- a) Ventaja para la economía local: +2
- b) Ventaja para la economía local: +1
- c) Ventaja para la economía local: -1

CIUDAD 9 (Mc África's)

- a) Interacción con la comunidad local: -2
Ventaja para la economía local: -1
Relax- salud: +1
- b) Interacción con la comunidad local: +2 (en el restaurante encontráis mucha gente con la cual hablar y que os dan la posibilidad de conocer mejor la comunidad en la cual estáis de vacaciones)

CIUDAD 10 (Hora de la comida)

- a) Ventaja para la economía local: -3
- b) Ventaja para la economía local: +2
Relax- salud: -1 (a la noche tendréis un ligero dolor de estomago)
- c) Ventaja para la economía local: +2

NATURALEZA 1 (Objeto de artesanía)

- a) Ventaja para la economía local: +1
Impacto sobre el medio ambiente: -2 (además cuando llegais a la frontera con España no os dejarán introducir el objeto)
- b) Impacto sobre el medio ambiente: +2

NATURALEZA 2 (Lugar incontaminado)

Relax- salud: -2
Impacto sobre el medio ambiente: -1

NATURALEZA 3 (Excursión al lago dorado)

- a) Relax- salud: +2
- b) Ventaja para la economía local: +1
Impacto sobre el medio ambiente: -1
Interacción con la comunidad local: -2
- c) Relax- salud: -1
Ventaja para la economía local: +1

NATURALEZA 4 (Excursión en burro)

- a) Ventaja para la economía local: -2
Relax- salud: +2
- b) Ventaja para la economía local: +2
Interacción con la comunidad local: +2

NATURALEZA 5 (Parque natural)

- a1) Ventaja para la economía local: +2
- a2) Ventaja para la economía local: +1
Impacto sobre el medio ambiente: -2
- b1) Impacto sobre el medio ambiente: -1
Ventaja para la economía local: +2 (el 50% de la tasa que habéis pagado se distribuye entre las comunidades locales y el otro 50% lo usa el estado para la conservación de los parques)
- b2) Impacto sobre el medio ambiente: -2
Ventaja para la economía local: +1

NATURALEZA 6 (Conchas)

- a) Impacto sobre el medio ambiente: -2
- b) Impacto sobre el medio ambiente: -1
- c) Impacto sobre el medio ambiente: +1

PLAYA 1 (Barrera coralina)

- a) Impacto sobre el medio ambiente: -2
Ventaja para la economía local: -1 (la escuela de buceo es de la misma agencia española que gestiona el hotel)
- b) Ventaja para la economía local: +1
Impacto sobre el medio ambiente: -2
- c) Impacto sobre el medio ambiente: +2

PLAYA 2 (Playa de las tortugas)

- a) Impacto sobre el medio ambiente: -3
- b) Impacto sobre el medio ambiente: +1
- c) Impacto sobre el medio ambiente: +2

PLAYA 3 (Vendedor ambulante)

- a) Interacción con la comunidad local: -1 (habéis perdido una ocasión para conocer algo más sobre la realidad local)
- b) Interacción con la comunidad local: +2 (el chico es muy simpático y os cuenta algo sobre su vida. Descubrís, entonces, algo nuevo que no imaginabais)

PLAYA 4 (Playa de noche)

- a) Relax- salud: +1
- b) Dos delincuentes os roban 50 euros.
Relax- salud: -1

PLAYA 5 (Elección de hostel)

- a) Impacto sobre el medio ambiente: -3 (para construirlo se ha destruido la vegetación local en toda la zona)
- b) Impacto sobre el medio ambiente: +1
Ventaja para la economía local: +1

PUEBLO 1 (Hora de la comida)

- a) Relax- salud: +3
Ventaja para la economía local: -2
- b) Ventaja para la economía local: +2

PUEBLO 2 (Encuentro con grupos del lugar)

- a) Ventaja para la economía local: +1 (en realidad a los bailarines le queda solamente el 10% de la cifra y el 90% se lo queda la organización)
- b) Ventaja para la economía local: +3
Interacción con la comunidad local: +3

PUEBLO 3 (Fotografía)

- a) Ventaja para la economía local: -1
Respeto para la cultura local: +1
- b) Ventaja para la economía local: +1
Respeto para la cultura local: +2
- c) Ventaja para la economía local: -1
Respeto para la cultura local: -1

PUEBLO 4 (Invitación a la casa del conductor)

- a) Interacción con la comunidad local: -2
- b) Interacción con la comunidad local: +2

PUEBLO 5 (Ofrenda de comida)

- a) Relax- salud: -2
Interacción con la comunidad local: +3
- b) Relax- salud: +2
Interacción con la comunidad local: -2
- c) Relax- salud: +2
Interacción con la comunidad local: +1

PUEBLO 6 (Medio de transporte)

- a) Interacción con la comunidad local: -1
Ventaja para la economía local: -2
- b) Interacción con la comunidad local: +3
Ventaja para la economía local: +2

PUEBLO 7 (Pequeñas estatuas)

- a) Respeto para la cultura local: -3
- b) Respeto para la cultura local: +3

PUEBLO 8 (Mujeres bañándose)

- a) Respeto para la cultura local: -1
- b) Respeto para la cultura local: -2
- c) Respeto para la cultura local: +2

PUEBLO 9 (Patio)

- a) ¡Imprevisto: tenéis que lanzar el dado!
 - 1) Si sale un numero par: os invitan a que os sentáis a tomar un té
Interacción con la comunidad local: +2
 - 2) Si sale un numero impar: os miran con mala cara y os echan. Sin saberlo habéis interrumpido una ceremonia familiar.
Interacción con la comunidad local: -2
- b) Respeto para la cultura local: +2

PUEBLO 10 (Encuentro con una cooperativa femenina)

- a) Ventaja economía local: +1
Interacción con la comunidad local: +2
- b) Ventaja economía local: -1
Interacción con la comunidad local: -2

DIARIO DE VIAJE

	Destino	Situación	Elección tomada
Primer día	Ciudad		
Segundo día			
Tercer día			
Cuarto día			
Quinto día			
Sexto día			
Séptimo día			
Octavo día	Ciudad		

FICHA DE PUNTUACIÓN

Puntuaciones obtenidas durante el viaje

Rellenad la tabla con las puntuaciones obtenidas durante el juego

Día	1	2	3	4	5	6	7	8	Total
Impacto sobre el medio ambiente									
Ventajas para la economía local									
Interacción con la comunidad local									
Respeto por la cultura local									
Relax-salud									

GASTOS DEL VIAJE

	Ingresos	Gastos
Cifra presupuestada antes de salir de viaje (previsión de gastos)		
Cuota pagada a la agencia por el total del viaje		
Cuota pagada a la compañía aérea		
Cuota para caja común		
Cuota de solidaridad		
Presupuesto por alojamiento y comida para los viajes autónomos		
Gastos extra (indicar el tipo de gasto)		
Total		
Saldo (=cifra presupuestada-total gastos)		

BAFA-BAFA

JUEGO DE ROL

EL JUEGO

Objetivos

- Experimentar el encuentro entre culturas diferentes, como sucede en muchos viajes turísticos
- Descubrir nuestra manera de comportarnos y nuestros sentimientos en el encuentro con grupos diferentes
- Analizar cuales son los factores que juegan un papel importante en la percepción que tenemos del “otro” desde el punto de vista cultural

Jugadores

Desde un mínimo de 20 hasta un máximo de 50 personas

Monitores

Dos: uno por cada grupo

Tiempo

Al menos, dos horas y media

Espacio

Dos habitaciones separadas

Materiales

Para la cultura A

Ficha con las instrucciones A. 2 ó 3 barajas de cartas. Un papel en blanco para cada participante. Papel y bolígrafos.

Para la cultura B

Ficha de instrucciones B Pizarra y tiza. Papel (de medida 10x7 cm) de seis colores diferentes, numerados del 1 al 7.

Desarrollo del juego

1. Los participantes se dividen en dos grupos. En el grupo A tiene que haber algún hombre. Cada grupo recibe la Ficha de Instrucciones en la cual se explican las reglas y la costumbre de los dos grupos.

La cultura A se caracteriza por la dulzura, una vida comunitaria, las relaciones firmes entre las personas y la confianza hacia lo demás. Esta sociedad, que tiene tradiciones muy antiguas, es patriarcal y el hombre ocupa en ella un lugar preeminente.

La cultura B, por el contrario, está explícitamente orientada hacia el dinero y la ganancia económica: el valor de la persona está íntimamente relacionada con el éxito que tiene en el mercado.

Se deja un tiempo suficiente (unos 20 minutos) a los dos grupos para que se relacionen y acostumbren a las nuevas reglas de la cultura que representan. Para ello, se utilizan las fichas de instrucciones que se distribuirán a cada participante según su grupo de pertenencia.

2. Una vez que todos los jugadores se han ejercitado en su nueva cultura, se procede con los primeros contactos entre ellas. Algunas personas de un grupo visitan al otro, que se porta según las reglas de su cultura. Los visitantes tienen que recoger el mayor número de información sobre valores, costumbres y funcionamiento de la otra cultura. En este nivel del juego no se pueden hacer preguntas o pedir explicaciones de lo que se está observando. El grupo que recibe a los visitantes no hace nada para ayudarlos.

Esta fase termina cuando todos los participantes han visitado una vez el otro grupo.

3. Por separado, ambos grupos tendrán que responder a las siguientes preguntas:

- ¿Qué impresión me han dado las personas de la otra cultura? (lista de adjetivos)
- ¿Cómo somos nosotros? (lista de adjetivos)
- ¿Cuáles son las reglas y los valores de la otra cultura?
- ¿Cómo nos hemos encontrado en nuestra cultura?

Esta fase del juego requiere unos 20 ó 30 minutos.

4. Los dos grupos se reúnen juntos y se procede a la evaluación común, que puede hacerse de la siguiente manera:

- Los jugadores del grupo A describen como le han parecido los jugadores del grupo B.
- Los jugadores del grupo B describen como le han parecido los jugadores del grupo A.
- Un participante del grupo B explica lo que el grupo ha entendido de la cultura del grupo A.
- Un participante del grupo A explica la cultura del grupo A.
- Un participante del grupo A explica lo que el grupo ha entendido de la cultura del grupo B.
- Un participante del grupo B explica la cultura del grupo B.
- Durante la discusión es importante evidenciar los mecanismos de la percepción y de la comunicación entre grupos.

Elementos que interesan que sean tratados:

- la percepción distorsionada del “otro” a través de los parámetros culturales de la sociedad
- el concepto de cultura como sistema de orientación (aprendido de manera inconsciente) en la vida cotidiana. Sistema constituido por códigos verbales, no verbales, etc...
- las culturas como sistemas abiertos, sensible a los intercambios y a la contaminación recíproca
- el concepto de etnocentrismo y su otra cara, el exotismo

ANEXOS Y MATERIALES PARA EL JUEGO

REGLAS DE COMPORTAMIENTO DEL GRUPO CULTURAL A

1. Las personas de la cultura A son muy dulces y amables. Para ellos lo más importante es cultivar relaciones de amistad. Sin embargo, las amistades tienen que obedecer a un sistema de reglas bastante estricto (como se verá más abajo). Ellos respetan a los mayores. Las mujeres pertenecen al patrimonio del hombre.

2. El mayor (siempre varón) del grupo entrega 6 cartas a cada miembro, con las que harán cambios. El cambio se efectúa siempre entre dos personas: cada uno pone una carta en una mesa, una silla o en el dorso de la mano con la figura mirando hacia abajo. Las dos cartas se dan vueltas en el mismo momento. Vence la carta de valor inferior. Su dueño se queda con la carta de la otra persona. Quien se queda sin cartas puede pedir más al mayor del grupo, hasta un máximo de 6 cartas.

3. Las reglas de la cultura A son las siguientes:

- a. Antes de jugar a las cartas, los participantes tienen una breve discusión (sobre el tiempo, los amigos, el deporte, etc.). Después del cambio de las cartas se continúa la conversación antes seguir con otros compañeros. Los dos participantes se tienen que tocar por lo menos una vez durante el cambio, pero no tienen que darse la mano porque este gesto se considera una manera de tener a la gente lejos. La duración del cambio es de aproximadamente 4-5 minutos.
- b. Cada participante recibe un papel en blanco. Después de cada cambio los dos participantes anotan en el papel de la otra persona como le ha parecido el cambio entre ellos. Si se considera que todo se ha llevado a cabo según las reglas establecidas se escriben en el papel las iniciales del propio nombre, en caso contrario se escriben algunos números y no las iniciales. De esta manera los otros participantes pueden saber si los precedentes cambios se han llevado a cabo según las reglas o no.
- c. Sólo los hombres pueden hablar por primera vez con una mujer, nunca al contrario. Sin embargo, las mujeres pueden hacer gestos y señales al hombre. Una mujer puede hablar tranquilamente con otra mujer.
- d. Solo los hombres que tienen el papel blanco evidenciado por el mayor del grupo pueden hablar con una mujer.
- d. Cuando se hacen cambios con el mayor del grupo éste gana siempre, aunque la carta que tenga sea mas alta.
- e. Si es posible cada uno tiene que hacer por lo menos un cambio con todos los demás.

Cualquiera que no respete las reglas de la comunidad (punto 3) es castigado por la comunidad de los hombres: puede ser echado de la habitación e impedirle hacer cambios. Las sanciones tienen validez por un turno de visita.

4. Los visitantes no tienen derecho a hacer preguntas ni a charlar con los locales pertenecientes a la otra cultura. Si intentan hablar con una mujer serán echados de la habitación y no pueden volver.

ESTÁ PROHIBIDO DESVELAR ESTAS REGLAS A LOS MIEMBROS DEL GRUPO B

REGLAS DE COMPORTAMIENTO DEL GRUPO CULTURAL B

1. Los pertenecientes al grupo B trabajan con constancia para obtener la máxima puntuación a través del intercambio de cartas.
2. Cada participante del grupo B recibe al inicio del juego 10 cartas de 6 diferentes colores en las cuales están indicados los números desde el 1 hasta el 7. El banco (que es el monitor) distribuye de manera casual las cartas. El fin del juego es obtener la puntuación máxima.
3. Las reglas de la cultura B son las siguientes:
 - a. Está prohibido tocarse.
 - b. Inicialmente ninguna de las cartas tiene valor. La situación se modifica cuando, a través del cambio, se llega a obtener una serie de cartas del mismo color con numeración de 1 hasta 7; en este momento todas las cartas que componen la escalera obtienen su valor nominal. En adelante, el jugador que haya conseguido una serie completa, agrega a su puntuación el valor de las series incompletas de por lo menos tres cartas consecutivas del mismo color. Por ejemplo, si se ha obtenido una escalera de cartas azul desde el 1 hasta el 7 (28 puntos), otras tres cartas azules consecutivas (por ejemplo 2,3,4) valdrán sus respectivos valores nominales (en el ejemplo, por un total de 9 puntos más). Las cartas que tienen un valor nominal se pueden devolver al banco y cambiarlas por el mismo número de cartas pero de otros colores. De esta manera se podrán continuar los cambios. Cada jugador anota la puntuación obtenida en su propia ficha de gestión. El monitor anota todas las puntuaciones en la pizarra.
 - c. Los jugadores muestran a los demás solo las cartas con las cuales quieren efectuar el cambio.
 - d. En el territorio de la cultura B, está rigurosamente prohibido usar otro idioma que no sea la Lengua Beta (excepto, claro, en los descansos del juego):
 - Si = tocarse el pecho con el mentón
 - No = levantar los codos hasta el nivel de la cara
 - Repetir = mostrar los pulgares en dirección horizontal con las manos cerradas
 - Colores = se simplifican pronunciando las dos primeras letras de la palabra (ro=rojo, ve=verde) y es lo que primero se declara en el momento de la transacción
 - Cifras = se forman con las iniciales del nombre del jugador seguida con a; por ejemplo Blasco Fernández indicará 2 con BaFa, 3 con BaFaBa, 4 con BaFaBaFa, etc...Los pertenecientes al grupo B consideran que sacar la cuenta contando con los dedos es de muy mala educación.
 - e. Los cambios se hacen de pié y según las siguientes reglas:
 - Introducción: Dos compañeros se miran rápidamente tres veces. Esto significa que cada uno reconoce en el otro al representante de una misma sociedad y que los dos están dispuestos a negociar entre ellos intentando ganar. Quien no contesta a las miradas no quiere participar en el cambio (o no conoce esta regla porqué no pertenece a la cultura B).

- Los dos compañeros se comunican en idioma beta lo que quieren obtener con el cambio (por ejemplo Ro BaFa=un 2 rojo). Ellos hablan de lo que quieren pero nunca dicen lo que van a dar a cambio. Por esto el cambio tiene lugar solo si las ofertas son interesantes para los dos.
- Hablar un idioma diferente de la lengua beta durante los cambios en el territorio B es una ofensa extremadamente grave.

ESTÁ PROHIBIDO DESVELAR ESTAS REGLAS A LOS MIEMBROS DEL GRUPO A

Segunda sección

ACTIVIDADES DIDACTICAS SOBRE MODELOS TURÍSTICOS

Esta sección está formado por un juego de rol inspirado en el acontecimiento de la *Copa América* (competición de veleros) cuya sede en el 2007 será la ciudad de Valencia. El juego tiene como objetivo confrontar diferentes modelos de desarrollo turístico y conocer sus diferentes impactos.

COPA DE AMÉRICA 2007

JUEGO DE ROL

EL JUEGO

Introducción

El juego de rol *Copa de América* se inspira en una situación real, la Copa América del 2007, con sede en la ciudad de Valencia, si bien las situaciones y los personajes son ficticios.

El juego ha de permitir reflexionar sobre los riesgos del turismo de masas, el significado del término “sostenible” y la búsqueda de propuestas alternativas a favor de un "turismo sostenible".

El objetivo del juego es confrontar dos diferentes maneras de entender el turismo: una que funciona a partir de grandes eventos y faraónicas construcciones, y que hace un uso intensivo del territorio; y otra que tiene como finalidad integrar el turismo en el medioambiente de manera armoniosa, valorando la cultura y la naturaleza autóctona. El juego es muy útil para explicar el término “turismo sostenible”, poniendo en evidencia los diferentes aspectos del turismo responsable en el Norte.

Jugadores

De 12 a 24 personas, a partir de los 15 años. Los personajes del juego son 19 (número ideal de jugadores). Si hay más integrantes, dos de ellos interpretarán el mismo personaje.

Monitores

Se necesitan 1 ó 2 monitores/as.

Tiempo

El tiempo mínimo necesario es de unas tres horas, pero se puede ampliar hasta todo un fin de semana.

La división del tiempo en la versión más breve es la siguiente:

- 10' - Introducción, explicación y organización en grupos de trabajo
- 50' - Trabajo en grupos: lectura del material y preparación de las intervenciones
- 60' - Simulación del Fórum Agenda 21
- 10' - Elección del proyecto ganador
- 50' - Debate

Lugares

Se precisa una sala amplia. Las sillas y las mesas se dispondrán en semicírculo. El jurado ocupará el centro, y los grupos A y B, los laterales. Se precisan, además, dos salas más para el trabajo en grupos.

Materiales

- Ficha de situación
- Copias de las fichas-Rol de cada grupo
- Copias de las instrucciones
- Textos para profundizar sobre el tema (hay distribuirlos a los tres grupos)
- Papel, bolígrafos y rotuladores

Desarrollo del juego

El juego consta de la preparación y realización de un debate público, en el cual participarán tres grupos: dos con sendo proyectos antagonistas y el jurado. Este último tendrá que coordinar y moderar el debate y, una vez terminado, elegirá el proyecto que será financiado.

De manera esquemática, las fases del juego son las siguientes:

1. Explicación: El monitor/a explica la situación sobre la que se va a debatir, expone la distribución del tiempo, distribuye las fichas-rol y forma los grupos (7 personas para los grupos A y B, y 5 para el jurado)
2. Distribución en grupos y distribución de roles: Cada ficha-rol indica el grupo de pertenencia del jugador/a (A, B o Jurado). Se forman tres grupos. El monitor entrega a cada grupo una ficha con las instrucciones y el material de profundización de los temas.
3. Inicialmente, cada participante trabaja individualmente: Cada participante lee con atención la ficha-rol recibida para asumir la personalidad que se le indica (nombre, profesión, historia de la vida, posicionamiento en relación a la cuestión que se va a debatir). Cada jugador/a hablará y actuará, mientras dure el juego, según el perfil indicado en su ficha-rol.
4. Trabajo en grupos: cada jugador se presenta a sus compañeros según la identidad de su personaje, presentando también su posición respecto al tema y exponiendo las notas de información encontradas en la ficha.

Los grupos A y B eligen un coordinador/a y consultan el material de información. Por medio de la ayuda del coordinador/a cada grupo prepara su estrategia de intervención en el debate: identifica los puntos fuertes y los débiles de su propio proyecto, establece qué informaciones citar durante el debate para apoyar mejor la tesis que defienden, prepara argumentos de defensa para sus puntos débiles, identifica los puntos débiles del otro proyecto y acuerda el orden de las intervenciones. Sería aconsejable que la preparación del debate se concluyera

fijando por escrito tanto el orden de intervención de los participantes como el contenido de cada intervención.

El jurado, después de haber escogido un/a Presidente, consulta su material informativo e instrucciones. El Presidente coordinará el proceso de formulación de las preguntas que los miembros del jurado harán a los grupos A y B. Es aconsejable la preparación por escrito de las preguntas que se van a plantear.

5. Debate público: El o la Presidente del jurado actuará de moderador/a. Sorteá el grupo que iniciará el debate. Cada grupo ha escogido un/a portavoz, que presentará la tesis consensuada. El resto del equipo participará en la discusión insertando en el debate los argumentos acordados. Los grupos A y B presentarán sus propias tesis buscando argumentos de manera convincente con las informaciones encontradas en las fichas-rol, en las fichas de profundización o en otra documentación utilizada (que ha de ser citada con referencias precisas). Después de haber contestado a las preguntas del jurado, en la discusión final cada grupo puede concluir su presentación usando una última argumentación para refutar la tesis del otro grupo.

Durante el debate hay que respetar las siguientes reglas:

- Se habla sin consultar las fichas- rol
- Se habla según el orden indicado por el/la Presidente
- Se habla siguiendo el turno, cediendo la palabra al/la Presidente del jurado y sin interrumpir al grupo contrario cuando tiene la palabra

Los miembros del jurado, después de haber escuchado las diferentes opiniones, proceden haciendo preguntas específicas sobre el tema.

El/la monitor/a, además de ser garante de que se respeten los tiempos y las reglas, puede intervenir en el debate asumiendo a su vez un rol (por ejemplo: periodista), con el fin de que salgan a la luz cuestiones poco o nada tratadas.

6. Decisión: Al finalizar el debate, y después de haber evaluado los impactos y beneficios que comporta cada solución, el jurado elige el proyecto ganador. En la elección es oportuno tener en cuenta la capacidad de convicción de los grupos en la presentación del proyecto y en las respuestas a las objeciones planteadas.
7. Debate: Una vez comunicado el proyecto ganador, los jugadores abandonan sus roles. El monitor invitará a los participantes a dar sus propias opiniones y a explicar con adjetivos o frases cortas, que el monitor apuntará en un cartel, las ideas que les han surgido durante el juego. En un segundo momento se analizarán las dificultades encontradas por parte de los participantes en personificar los roles. El monitor les invitará a contestar las siguientes preguntas:
 - ¿Me ha sido difícil personificar el personaje que representaba?
 - Si la respuesta es afirmativa, ¿por qué? (por qué era de otro sexo, o tenía diferente edad, o tenía opiniones muy diferentes a las mías, o no sabía sostener sus opiniones, etc...)
 - Si la respuesta es negativa, ¿por qué? (pensaba lo mismo que yo, tenía opiniones que se escuchan fácilmente en la calle, etc...)

Después se desarrolla la fase de reconstrucción y análisis de la experiencia. Algunas preguntas que pueden servir de guía:

- ¿Qué ha sucedido durante el juego?
- ¿Cuáles eran los modelos de turismo que estaban en la base de los dos proyectos?
- ¿Cuáles son las estrategias que han resultado vencedoras? ¿Cuáles no han funcionado? ¿Por qué?
- Un juego de rol se basa en un modelo que, de manera necesaria, es una lectura simplificada de la realidad. Este juego ¿reproducía bien la realidad? ¿Qué aspectos estaban excesivamente simplificados?

ANEXOS Y MATERIALES PARA EL JUEGO

INSTRUCCIONES PARA LOS GRUPOS A Y B

(A entregar a los grupos A y B)

PREPARACIÓN PARA EL DEBATE (50')

Los grupos A y B llevan a cabo las siguientes actividades, por separado:

- Puesta en común de todos los personajes establecidos por las fichas-rol de su grupo
- Lectura en voz alta de las instrucciones
- Elección de un/a coordinador/a de grupo, que organizará las siguientes actividades: discusión, debate, identificación de los elementos en contra o a favor del proyecto propio y del grupo adversario
- Elaboración de la estrategia de grupo para el debate:
 - Elección de un/a portavoz y de algunos testimonios que explicarán la tesis del grupo
 - Establecimiento del orden de las intervenciones
 - Preparación escrita de las intervenciones (hay que dejar una o dos intervenciones para replicar al grupo adversario)

DEBATE PUBLICO (60')

- El/la Presidente del jurado abre la asamblea: se presentan brevemente los integrantes del jurado, se explican las reglas del debate y el tiempo máximo de cada intervención (10').
- El/la portavoz y los testimonios presentan las tesis de cada grupo. Cada grupo tiene a su disposición 15'.
- El jurado hace preguntas (5')
- Cada grupo responde al jurado (5' por cada grupo)
- Cada grupo presenta su alegato final (5' en total)

El jurado se reúne para decidir el proyecto ganador y declara su elección (10').

Instrucciones para los/las Coordinadores/as de los grupos

La tarea del Coordinador/a es la de guiar el grupo en la preparación de las argumentaciones destinadas a apoyar su proyecto. Tiene que asegurarse que cada uno de los/las participantes haya evaluado atentamente todos los datos disponibles en las fichas-rol y establecido, en común, como utilizar estos datos en el debate. El grupo tiene que evaluar, además, todas las consecuencias de cada alternativa, los riesgos y los beneficios a corto y largo plazo de su proyecto contestando a preguntas como las siguientes:

- ¿Qué impacto sobre la naturaleza, las comunidades locales y la economía puede tener vuestro proyecto?
- ¿Dónde y cuándo saldrán a la luz los efectos negativos y quién padecerá sus consecuencias?
- ¿Cuáles serán los beneficios?
-

Es importante que cada uno de los participantes escuche con atención la exposición del propio grupo y la tesis del otro, para poder debatir correctamente durante la replica.

INSTRUCCIONES PARA EL JURADO

PREPARACIÓN AL DEBATE (50')

- Puesta en común de todos los personajes establecidos por las fichas-rol
- Lectura en voz alta de las instrucciones
- Lectura en voz alta del material que se ha entregado sobre el tema
- Elección del/de la Presidente del jurado, encargado/a de abrir el plenario e introducir y dirigir el debate
- El/la Presidente y los miembros del jurado estudian las reglas del debate
- Estudios de las informaciones a disposición, preparación y transcripción de las preguntas para los grupos
- Decisión de los turnos de intervención del jurado

DEBATE PUBLICO (60')

- El/la Presidente del jurado abre la asamblea: se presentan brevemente los componentes, se explican las reglas del debate y el tiempo máximo de cada intervención (10')
- El/la portavoz y los testimonios presentan las tesis de cada grupo. Cada grupo tiene a su disposición 15'
- El jurado hace preguntas (5')
- Cada grupo responde al jurado (5' por cada grupo)
- Cada grupo presenta su alegato final (5' en total)

El jurado se reúne para decidir el proyecto ganador y declara su elección (10').

Instrucciones para el Presidente del jurado

El jurado tiene que elegir el proyecto que considera más acertado. El/la Presidente invitará a sus compañeros/as a ser un jurado responsable y dará las siguientes sugerencias:

- Transcribir las indicaciones útiles presentes en las fichas-rol y en los materiales de información
- En relación a cada uno de los proyectos, hay que individualizar las consecuencias positivas y negativas que tienen sobre naturaleza, la sociedad y la economía
-

Es competencia del jurado hacer preguntas a los miembros de los dos grupos.

Terminado el tiempo a disposición para los trabajos en grupo, el/la Presidente:

1. Invita a ambos grupos a sentarse en la asamblea
2. Da comienzo a la asamblea presentándose a sí mismo y a los demás miembros del jurado
3. Explica la razón de la asamblea
4. Elige, por medio de un sorteo, que grupo inicia el debate
5. Lee el programa de la asamblea, indicando los tiempos máximos para las actividades
6. Repite públicamente que:

- Todas las intervenciones tienen que dirigirse al jurado, sin confrontaciones directas entre los grupos
 - Durante la discusión final tomará la palabra solamente quién se ha apuntado previamente alzando la mano
 - Durante la discusión se dará la misma disponibilidad de tiempo a cada uno de los grupos
 - Los participantes, en sus intervenciones, se referirán de manera explícita a los documentos consultados
7. Invita a los/las intervinientes a presentarse (según reza su ficha-rol) por el nombre y la profesión
 8. Controla que cada grupo respete las reglas y los límites de tiempo

FICHAS- ROL DEL GRUPO A

Rita Piquer (Grupo A-1)

Nacida en Valencia, 34 años, economista y presidente de la asociación “Valenciazul”, promotora del proyecto.

Además de organizar eventos culturales y excursiones por las zonas relacionadas con la Copa América, sigo también los aspectos financieros de los proyectos y he llevado a cabo una investigación sobre la zona del parque natural de la Albufera. Con este estudio he podido averiguar que la situación económica local ha mejorado después de la reconversión, según la estética tradicional, de las *barracas* abandonadas en residencias turísticas gestionadas por la misma comunidad local.

Estoy convencida de que nuestro proyecto de ecoturismo sostenible podría valorizar los recursos naturales de la zona y representar una ventaja para la población local, mucho más que un proyecto impuesto desde arriba y que terminaría por enriquecer a los grandes inversores que no viven en la zona, y saqueando las riquezas naturales y culturales de la Comunidad Valenciana.

Francisco Ibáñez (Grupo A-2)

Soy un socio promotor del proyecto, tengo 23 años y estoy estudiando la carrera de biología. Colaboro con la asociación “Valenciazul”, con la cual organizo visitas guiadas en los alrededores de la ciudad de Valencia. Además he colaborado en la elaboración del proyecto de reconversión de las *barracas* del parque de la Albufera en residencias turísticas.

Creo que el territorio valenciano podría ofrecer a los turistas muchas posibilidades de ocio y de conocimiento de la cultura y de la naturaleza.

En mi opinión la presencia de turistas no ha de ser perjudicial para el medioambiente, ya que el proyecto prevé un flujo controlado y no requiere la construcción de nuevas infraestructuras turísticas: para el alojamiento de los visitantes se utilizaría las estructuras ya existentes y la hospitalidad de la población local.

Pienso, además, que la idea de hacer pasar la línea ferroviaria de alta velocidad por medio del parque natural de la Albufera es realmente delirante y peligrosa, y que tendría un impacto insostenible en el ecosistema.

Nuria Álvarez (Grupo A-3)

Tengo 65 años, y vivo en Valencia, en el barrio del Cabañal. Vivo en una casa grande y típica de este barrio mariner. Desde que mis hijos se han casado y se han ido al centro de la ciudad vivo sola, y por eso me interesaría hospedar visitantes extranjeros en mi casa. Apoyo este proyecto por que me parece una manera de aprovechar mejor el espacio de mi casa y por que me daría la posibilidad de conocer gente de otras parte del mundo. Por esto pongo a disposición mi casa, situación que me daría también la posibilidad de completar mi jubilación.

Dolores Martínez (Grupo A-4)

Tengo 26 años y trabajo en la organización de muestras y eventos culturales. Soy socia de la asociación promotora del proyecto de turismo sostenible.

Estoy convencida de que este proyecto podría ser el inicio de un proceso de revalorización de nuestro territorio, a nivel natural y cultural. La propuesta turística del proyecto dará la posibilidad a los visitantes de entrar en contacto con la naturaleza y la cultura de la Comunidad Valenciana.

Estoy segura que el contacto directo entre turistas y habitantes de Valencia y alrededores será un punto de partida para estimular interés y curiosidad por nuestra cultura, y una buena posibilidad de intercambio cultural y humano para nuestra población.

Julián Castellar (Grupo A-5)

Tengo 40 años y soy uno de los promotores de la realización del proyecto de reconversión de las *barracas* en residencias turísticas.

Hace dos años propuse el proyecto turístico del parque natural de la Albufera con el fin de atraer a nuestra comunidad otro tipo de turismo, interesado no solamente en las playas sino también en la historia, la cultura y la naturaleza, y que favoreciese sobre todo la economía local. Considero que los resultados que pudimos obtener con el proyecto han sido satisfactorios. En este momento estoy trabajando a tiempo completo en el proyecto y organizo con mi asociación numerosas excursiones de ecoturismo.

De esta manera, el trabajo que se ha venido realizando para los habitantes de la comunidad no es sólo el trabajo no calificado que ofrecen los grandes albergues: somos nosotros mismos quienes nos hemos organizado, desarrollando actividades compatibles con el ecosistema y cultura propia, y organizando excursiones y visitas a los lugares más interesantes de la zona.

Considerando los resultados obtenidos y a la experiencia de trabajo en la asociación, evaluo de manera positiva la iniciativa propuesta por los jóvenes de esta asociación.

Joaquín Baltodano (Grupo A-6)

Soy el Presidente de la Asociación Española de Turismo Responsable, una asociación de asociaciones que se ocupa de turismo, de intercambio y de solidaridad con los países del Sur, para promover un nuevo tipo de turismo que sea respetuoso con las personas, la sociedad, la cultura y el medioambiente de los países que se visitan.

Queremos que la gente que viaja sea consciente del impacto del turismo y de sus propias acciones. Con este fin organizamos encuentros de preparación antes del viaje.

Es importante que los guías conozcan bien la realidad local, pero es todavía mejor si los guías forman parte de la misma comunidad. Esto permite introducir a los turistas con discreción en la comunidad local.

Además estamos convencidos que la ganancia generada por el turismo no tiene que significar una ventaja sólo para los grandes tour-operadores, sino que debe ser distribuido de manera equitativa entre todos los miembros de la comunidad local. Por esto proponemos que los precios sean transparentes, de manera que sea claro, para todos, la distribución de los beneficios.

Queremos apoyar una manera de viajar que no acabe siendo un medio de destrucción y explotación. Aseguramos la posibilidad de viajar de manera justa, sostenible y eco-compatible.

Carlos Savater (Grupo A-7)

Tengo 38 años y soy un oceanógrafo. Amo el mar, pero desde hace años dejé de frecuentar las playas de la Comunidad Valenciana. Estaba cansado de encontrarme cada año con nuevas construcciones que invaden el espacio de playa. Estaba cansado de la basura y la contaminación que años tras años veía invadir nuestro mar, debido a la enorme concentración de turistas en los meses de verano.

Para nosotros, vivir cerca del mar significa disfrutar de la tranquilidad y de la naturaleza, respirar aire puro y comer la comida típica de nuestra región y no hamburguesas globalizadas. Significa disfrutar del paisaje y de la cultura de nuestros pueblos marineros, haciendo un uso libre pero respetuoso del mar.

Por todas estas motivaciones me gustaría que se limitara el número de turistas y que se respetara el medio ambiente, tal como establece la propuesta de la asociación.

FICHAS- ROL DEL GRUPO B

Guillermo Velasco (Grupo B-1)

Soy abogado y tengo 73 años. Pertenezco a una familia de empresarios. Soy dueño del Club Náutico, que fue construido por mi abuelo. Queremos invertir en un gran hotel con piscina, centro de belleza, discoteca y campo de golf para ofrecer a los turistas un lugar donde relajarse y pasarlo bien. Todo esto, naturalmente, para clientes seleccionados, españoles y extranjeros, con buena posición económica, que dejen grandes beneficios económicos a la comunidad. Estoy seguro que una estructura de este tipo tendrá un gran éxito, como confirma el análisis de mercado realizado por nuestro consorcio.

El proyecto supondrá un aumento de las ganancias para todos. Pensamos, por ejemplo, en la cantidad de puestos de trabajo que se crearán. ¡El modesto proyecto de reconversión de la otra asociación (grupo A) no puede competir en este aspecto con el nuestro!

Jorge Gutierrez (Grupo B-2)

Tengo 51 años y soy concejal del ayuntamiento de Valencia. Conozco muy bien la situación de la Comunidad Valenciana, región que considero llena de bellezas naturales y culturales que hay que revalorizar a escala internacional. En este sentido, considero positivamente el proyecto de construcción de este gran complejo hotelero, hasta el punto de considerar la posibilidad de buscar para su construcción una financiación estatal.

La gestión de la estructura quedará en manos de un grupo de profesionales del sector, y los mejores tour-operadores europeos garantizarán la llegada de miles de turistas cada año. Y esto comportará grandes ventajas económicas: aumentará la ocupación, se desarrollarán pequeñas actividades productivas locales como el comercio y la artesanía, se desarrollarán las infraestructuras, etc...

La construcción del complejo será responsabilidad de empresas especializadas, que trabajan con las mejores tecnologías y se comprometerán a entregar la obra en el tiempo establecido. Cuando se elabora un proyecto hay que confiar en los mejores expertos en el sector. Considero que esta es la mejor elección: ¡trabajar con expertos significa ahorrar tiempo y dinero!

Roberto Zaragoza (Grupo B-3)

Soy un joven atleta, tengo 28 años y toda mi familia es socia desde hace años del Club Náutico. Considero el complejo hotelero una gran novedad y un motivo de diversión, una idea pensada para los jóvenes que, como yo, desde hace tiempo estaban a la espera de una infraestructura de este tipo. ¡Quién quiere estar inmerso en la naturaleza puede ir a los parques naturales, pero en Valencia, durante la Copa América, se vendrá para navegar, para asistir a las regatas, para divertirse admirando como compiten en nuestro mar y en nuestros puertos deportivos las mejores embarcaciones a vela del mundo!

Amparo Gonzales (Grupo B-4)

Tengo 43 años, soy dueña de la mayor agencia de viaje de Valencia y considero que esta propuesta representaría una óptima oportunidad para proponer un exitoso paquete de viaje. Obviamente, sólo un complejo hotelero que ofrezca al turista todas las comodidades puede atraer a un gran número de visitantes. Esta infraestructura generará muchos beneficios: trabajo para jóvenes, riqueza, nuevas infraestructuras.

Aceptar el turismo significa dar la bienvenida a extranjeros que vienen de vacaciones (y a su dinero), pero significa también tener la posibilidad de planificar el desarrollo, y acceder a la última tecnología y la financiación internacional. ¡Significa entrar en la modernidad y competir con las más importantes playas mediterráneas!

Luis Ibañez (Grupo B-5)

Tengo 38 años y soy un investigador de la facultad de Ciencia del Medioambiente de la Universidad de Alicante. Estoy convencido de que el turismo, tomando las debidas precauciones, no sólo no es perjudicial para el medioambiente, sino que ayuda a revalorizarlo. Es un hecho conocido que la mejor manera para preservar el medioambiente es la creación de parques naturales, y la única forma de mantenerlos es garantizar la visita de miles de turistas al año que aporten ingresos para cubrir sus gastos de mantenimiento y para favorecer a la población. La única manera para atraer a los turistas es crear infraestructuras que puedan acogerlos. Por esto apoyo el proyecto de construcción de este gran complejo turístico.

Javier Puig (Grupo B-6)

Soy un funcionario de la empresa *Edilicia*, que se ocupará de la construcción del hotel y de todo el complejo turístico. Puedo garantizar que se utilizarán las más modernas técnicas, la estructura tendrá todas las comodidades exigidas por los turistas y el impacto sobre el medioambiente será mínimo, respetando todas las normativas en vigor.

Mi compañía, además, asegura la entrega de la obra terminada en el tiempo y con los gastos estimados. La comunidad local no tendrá que preocuparse de nada: la entrega será garantizada con la fórmula “llave en mano”.

William Smith (Grupo B-7)

Soy el representante de un gran tour-operador inglés especializado en turismo de playa y deportivo. Hace años que nuestro grupo envía turistas ingleses a las playas valenciana durante el verano, con vuelos charter que salen directamente de Inglaterra. Sin lugar a dudas, soy partidario del proyecto B. ¡Mis clientes me piden comodidad y seguridad, y no puedo permitirme el riesgo de enviarlos a casa de particulares que a lo mejor ni hablan un idioma extranjero!

FICHAS- ROL DEL JURADO

Rafael Muñoz (Grupo C-1)

Soy el alcalde de Valencia y me alegra que se estén escuchando las opiniones de los ciudadanos antes de tomar decisiones sobre una cuestión tan delicada, con consecuencias que repercutirán sobre nuestra comunidad. Quiero aclarar mis dudas y preguntar a los representantes de los dos proyectos:

1. ¿Cuántos turistas prevén atraer al año?
2. ¿De qué manera se podrá controlar el flujo turístico y, sobre todo, su impacto medioambiental?

Concha Velázquez (Grupo C-2)

Soy una funcionaria del Ministerio de Turismo y considero que la actividad turística es un indiscutible factor de desarrollo y una importante fuente de ingresos económicos. Querría preguntar:

1. ¿Cuántos puestos de trabajo creará cada proyecto?
2. ¿Cuánto durará el proyecto de cada grupo?
3. ¿Los inversores, son personas del lugar?

Carlos Mauri (Grupo C-3)

Soy un economista y trabajo para la administración provincial. Querría preguntar a los portavoces de los dos proyectos:

1. ¿Qué porcentaje de los beneficios generados por la actividad turística tendrá repercusión en la economía local?
2. ¿Cuánto y cómo se utilizarán las estructuras de cada proyecto una vez terminada la Copa América?

María Beltrán (Grupo C-4)

Soy la representante de un grupo ecologista. Estoy convencida de que el turismo tiene consecuencias muy importantes en el medioambiente. A pesar de desarrollarse gracias a los recursos y las bellezas naturales, el turismo de masas contamina, estropea y daña el mismo medioambiente del cual depende su sostenibilidad futura. Las estructuras y las infraestructuras alteran el paisaje, empobrecen los bosques, influyen de manera negativa sobre la flora y la fauna. Querría preguntar a los representantes de los dos proyectos:

1. ¿Cuál será el impacto ambiental de vuestros proyectos?
2. ¿La explotación turística no corre el riesgo de perjudicar el territorio?
3. En otras palabras: ¿Cuál es la sostenibilidad de vuestro proyecto?

Tomas Navarro (Grupo C-5)

Soy antropólogo y desde que terminé la carrera me ocupo del turismo y de sus consecuencias sobre la sociedad y las culturas. Es cierto que el turismo puede contribuir al intercambio y al recíproco conocimiento de pueblos y culturas. Además, puede revalorizar y contribuir a conservar la cultura y las tradiciones populares. Pero los viajes de breve duración simplemente refuerzan estereotipos y los prejuicios tanto de los turistas como de la población local. Por esto quiero preguntar a los dos grupos:

1. ¿De qué manera pensáis que vuestro proyecto influirá negativamente en la comunidad local?
2. ¿De qué manera podrá contribuir a descubrir y revalorizar antiguas tradiciones populares?

LA SITUACIÓN

(información a entregar a todos los grupos)

En el 2007. Valencia tendrá la ocasión de hospedar en su litoral la Copa América. Las competiciones tendrán lugar en el puerto deportivo de la ciudad y en otras zonas de la Comunidad Valenciana.

A este acontecimiento asistirán miles de atletas, técnicos, periodistas y turistas. Es importante empezar a pensar con tiempo el tipo de desarrollo turístico que queremos para la ciudad.

El juego simula la confrontación entre dos proyectos de desarrollo turístico para la Comunidad Valenciana.

El primer proyecto (A) es una propuesta de un grupo de jóvenes que quieren revalorizar el medio ambiente, las actividades tradicionales y la cultura local a través de actividades turísticas sostenibles ecológicamente y gestionadas por la misma comunidad local. El proyecto tiene como fin:

- Organizar propuestas de viaje eco-turísticas para un tipo de turista consciente y responsable
- Favorecer una alimentación natural y una estancia en estructuras construidas según los modelos locales, revalorizando la cultura y la gastronomía tradicional
- Ofrecer hospedaje en familias de la zona para promover el intercambio cultural, distribuir los beneficios económicos entre la población, y evitar la construcción en la costa aprovechando las casas vacías ya existentes

El segundo proyecto (B) es una propuesta de un grupo de empresarios financiados por varias entidades públicas y sponsors privados. Prevé la realización de una infraestructura turística con gran capacidad de acogida, construida con nuevas tecnologías y garantizada su construcción por un considerable aporte de capital. El proyecto tiene como fin:

- Recoger la financiación de inversores públicos y privados españoles y europeos, empezando por el del organismo organizador de la Copa América
- Construir un complejo turístico para 1000 plazas dotado de todo confort: restaurante con cocina internacional, piscinas, hidromasaje, discoteca, campo de golf
- Construir las obras en los tiempos y costos establecidos. El contrato de construcción se concederá a una empresa especializada por medio de un concurso internacional
- Solicitar al Estado la construcción de las infraestructuras necesarias, incluso una línea de ferrocarril de alta velocidad
- Atraer miles de turistas a la Comunidad Valenciana para incrementar el desarrollo de la economía local