



Dialogo # 2: Aguacate personal y Cáscara Colectiva

La idea de este dialogo es identificar los valores de quienes comienzan la mentoría con Siembra Boricua y cómo estos valores se entrelazan con los valores de Finca Plenitud. Por medio de la herramienta de juego se podrá tener un diálogo que permita reflexionar y discutir sobre sus visiones y conciencia, sus acciones y conductas desde la esfera individual y la esfera colectiva. Esta discusión servirá para estrechar vínculos entre las personas que participan del proceso de mentoría. A modo general, este primer diálogo pretende:

Objetivos del Dialogo:

1. Que las personas mentoras puedan reconocer y dialogar sobre los valores que han ido construyendo en sus experiencias como “Farm Managers” desde los procesos de Finca Plenitud.
2. Que las personas que participen de esta mentoría puedan reconocer y dialogar sobre sus valores y como estos se entrelazan o diferencian de los valores presentados por el programa de mentoría.
3. Situar la reflexión ideológica a escala personal y a escala colectiva.
4. Analizar las interacciones personales y colectivas en un contexto nacional.
5. Armonizar los intereses personales para la construcción de un programa de mentoría colectivo.

Participantes:

4 participantes

4 personas mentoras

Tiempo de Duración:

3 horas

Materiales

1. Herramienta:
 - a. Banner 2.5x3:
 - b. Tarjetas de premisas para Reflexión
 - c. Afiche
 - d. Dado
 - e. Topos
 - f. Tubo

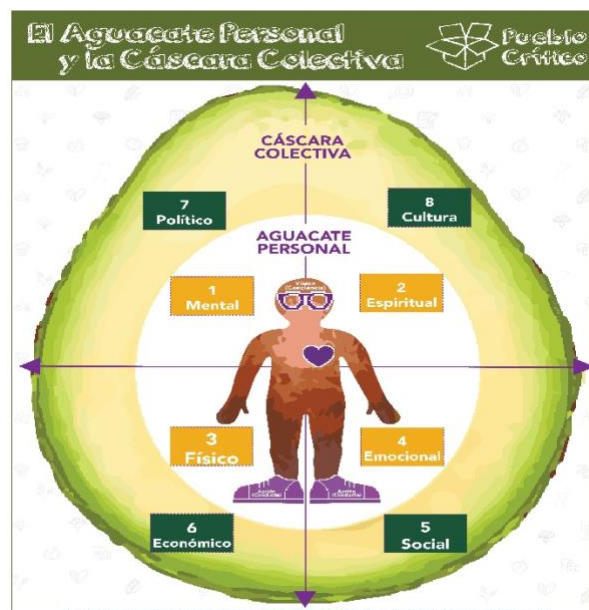
g. Campana

Herramienta: Aguacate Personal y Cáscara Colectiva

Objetivos de la Herramienta:

1. Orientar el dialogo desde una perspectiva que integra nuestra visión o conciencia, es decir cómo vemos el mundo, y por otro lado, nuestra conducta, cómo actuamos en él.
2. Organizar el dialogo de forma que se pueda tener un primer momento para una discusión personal de cómo vemos y actuamos en el mundo desde nuestra mente, espíritu, emociones y cuerpos.
3. Organizar el dialogo de forma que se pueda tener un segundo momento para dialogar sobre como vemos y actuamos en el mundo a nivel político, cultural, social y económico.
4. Articular como se insertan los cuerpos personales y el cuerpo colectivo en el contexto nacional.
5. Sustener una plenaria que permita esbozar las posibilidades y limitaciones del programa de mentoría.

Ilustración:



Desarrollo

1. Cada persona selecciona un topo que le identifique y lo posiciona en la semilla.
2. Al estar en la "Semilla" se comparten las reglas de juego.
 - Estamos ante un juego de mesa forma de aguacate. Este juego nos permitirá tener una discusión nutritiva acerca de procesos personales y colectivos que tendrán lugar en el programa de mentoría. Los procesos personales se presentarán en el "mesocarpio del aguacate" y los procesos colectivos se

presentarán en la cascara o “exocarpo del aguacate”. Iniciamos esta travesía en el corazón del asunto “la semilla”.

- Empezamos desde aquí porque queremos puntualizar que a través de este juego habrá premisas y preguntas que nos llevarán a reflexionar y a compartir lo que pensamos, sentimos y hacemos sobre cada tema. La primera regla de juego es que siempre que ofrezcamos nuestra forma de ver el mundo debemos tomar en consideración como lo vemos, pero también como actuamos. Esta regla de juego podrá ser utilizada por cualquier persona en cualquier momento que se necesite indagar en las expresiones que hagamos. Es decir, si en algún momento alguien expresa su opinión, pero no queda claro como eso se traduce en acciones cotidianas cualquier participante podrá ponerle los zapatos al muñeco en señal de alerta a quien se ha expresado para que elabore un poco más con ejemplos de conductas cotidianas. Por otro lado, si no queda claro como las conductas cotidianas se deben a la forma en que estamos viendo el mundo, cualquier participante podrá colocar los espejuelos a la semilla en señal de alerta a quien se ha expresado para elaborar sobre la conciencia humana.
 - Sabemos que las instrucciones de un juego pueden sonar complicadas al inicio, sin embargo, cuando empezamos a jugar irán haciendo sentido.
3. Comenzará este juego la persona que tenga más años de experiencia en Agricultura ecológica.
- Lanza el dado y desplázate a la estación del aguacate cuyo número corresponda con el dado.
 - Al llegar a la estación, selecciona una tarjeta, léela en voz alta y cuéntanos sobre ti. Tendrás un minuto para expresarte. Recuerda compartir tus pensamientos, pero también acciones que ilustren tu forma de pensar. En ocasiones nuestra visión y nuestras acciones no siempre se corresponden. No hay problema, la idea es visibilizar cuando se encuentran y cuando se desencuentran.
 - El grupo tendrá un máximo de dos (2) minutos para comentar sobre lo expresado, indagar tus expresiones, querer conocer más sobre como piensas o querer saber más sobre cómo has podido actuar al respecto. Al terminar tu turno retira la tarjeta del juego y pasa el dado hacia la izquierda.
4. La próxima persona repetirá estos pasos. Si alguien llega a una estación donde no queden tarjetas, deberá lanzar el dado hasta llegar a una estación que tenga tarjetas disponibles.
5. Después de una hora de juego, o cuando se acaben todas las tarjetas del aguacate personal, el grupo pasará a jugar a la cáscara colectiva.

Guías para la facilitación.

1. Sobre los Objetivos:

Los objetivos de este ejercicio fueron concebidos a partir de la función que cumplirían luego de haber realizado el Dialogo #1: “El Reloj de las ideas” independientemente el intervalo de tiempo transcurrido en medio de ambos diálogos. Aun cuando quienes participen hayan tenido mayor oportunidad de compartir experiencias juntas a estas alturas del proceso, este segundo dialogo abre paso para conocernos más a fondo, comprender un poco mejor por qué pensamos como pensamos y actuamos como actuamos. El reconocimiento, la validación y la intención de armonizar los intereses personales con los colectivos nos puede servir para sentar las bases de procesos participativos y justos para todas las personas que participan.

Sobre quien Facilita:

Quien facilita tiene la función especial de acompañar ese proceso, mientras participa de él. Quien facilita debe estar consciente de la mecánica del juego y las formas en que intenta fomenta el dialogo y la participación. Esta herramienta de juego está delimitada con intervalos de tiempos y con herramientas de juego que nos permiten indagar en la reflexión de la persona que está hablando. También tiene intervalos de tiempo para reaccionar colectivamente a lo que dice una persona. En este sentido quien facilita deberá estar atento a los tiempos asignados para que la persona que tiene la tarjeta se exprese (1 minuto) y los tiempos asignados para que el grupo comente sobre lo escuchado (2 minutos).

De igual manera es importante estar alerta a otras barreras que pueden impedir el flujo del diálogo. Esto implica estar alerta a las dinámicas que se presenten en el diálogo, a lo que se dice entrelíneas, al lenguaje corporal, tonos, actitudes, entre otras manifestaciones de cada persona. Quien facilita debe recordar que todas las personas que participan, incluyendo uno mismo, ejerce una influencia en el espacio. El ponerse de pie, elevar abruptamente el tono de voz, o forzar la participación, rompe con la noción de un espacio entre iguales.

Ejemplo #1: Si una persona se extiende en su expresión mientras habla, o interrumpe a quien se está expresando, o inclusive habla por encima de las demás personas al momento de la discusión grupal, quien facilita debe tomar medidas para garantizar la participación equitativa de todas las personas en ése y en los próximos turnos de juego.

Llevar el tiempo y recordarles a los presentes sobre el tiempo determinado, podría ser una buena estrategia para garantizar la participación.

2. Sobre la Organización del Espacio:

La distribución circular alrededor de la herramienta de juego tiene como finalidad que las personas logren mirarse entre sí y reconocerse en el mismo plano espacial. Cuando las personas ocupan un espacio y ubicación similar se puede experimentar un dialogo horizontal en la que todas las voces están en un mismo nivel. El poner la herramienta de juego en el centro permite que las personas tengan visibilidad de las piezas de juego y puedan sentirse en la libertad de utilizarlas una vez les parezca útil. En este juego estaremos utilizando la pieza de “los espejuelos” y “los zapatos” ubicada en la semilla para solicitar información mayor a la persona que está hablando. Quiere decir, que todas las personas deben tener acceso a las piezas en todo momento.

3. Sobre la Claridad de las Instrucciones:

Quien facilita debe tomar en consideración que las personas que se enfrentan a procesos desconocidos les interesa conocer a qué se estarán enfrentando, qué está permitido hacer y qué no. En ese sentido, les interesa conocer “las reglas del juego”. Por más detallado que se presentó el desarrollo del juego en un principio, quienes participan pueden abrumarse, o simplemente olvidarlas. Por esto se recomienda, que quien facilita haya internalizado el desarrollo completo del ejercicio, y que pueda dar las instrucciones al principio y repetirlas según valla avanzado el juego.

Además, es importante que las personas participantes entiendan o puedan clarificar cualquier asunto que no entienda. Por esta razón quien facilita debe asegurarse que todas las personas participantes están entendiendo las instrucciones o “reglas de juego” y las premisas sugeridas en las tarjetas.

4. Sobre la Discusión de Cierre:

Este es el momento de amarrar los objetivos 5 y 6, es decir, que se pueda conversar libremente, sin tiempo, sobre las conexiones que las personas pueden lograr como, por ejemplo: si pudieron ver que lo personal está entrelazado con la vida colectiva, si pudieron ver lo personal y lo colectivo en un contexto de país. Es una charla a rienda suelta para reflexionar sobre la experiencia del juego en sí mismo y cómo permite ponernos en perspectiva hacia la construcción de un programa de mentoría que comienza por reconocer la conversación del juego, validar cada vida (personalmente) e integrarla en el proceso colectivo.

Creado por: Sugeily Torres Caraballo y Kamil Gerónimo [2/nov/19-13/nov/19]

Revisado por: Addiel I. Florenzan Metz [18/noviembre/2020]

Revisado por: Raúl Reyes [10/julio/2020]