



Iniciativa de:

Farmamundi

Elaboración:

Virginia Sánchez Casado, Luis López Hernández, Elisa Martínez Seguinotte, David Varo Gómez y Sara Antler Ortiz

Diseña, ilustra y maqueta:

Cristian Pineda Amo

Fotografía:

Kathryn Palmateer y William Sánchez Decicco

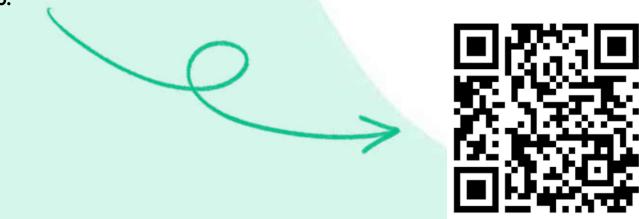
Colabora:

IES La Madraza, IES La Paz, IES Joaquín Romero Murube, IES Antonio Dominguez Ortiz, Escuela Andaluza de Salud Pública, Azahara TIC, Asociación Ubicua, Lugadero y ARGOS.

Financia:

Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AACID)

Web:



Agradecemos al Ayto. de Granada y al Ayto. de Sevilla por su apoyo en las acciones puntuales.

ÍNDICE

- 1. Introducción
- 2. Crónicas Saludtópicas
 - **2.1.** Nivel 1. Covid-19
 - 2.2. Nivel 2. Salud Planetaria
 - 2.3. Nivel 3. Género
 - **2.4.** Nivel 4. Agenda 2030 y ODS
- 3. Mapeo sonoro de activos de salud
- 4. Acciones de movilización, sensibilización e incidencia política
- 5. Glosario
 - 5.1. Gamificación
 - 5.2. Activos de Salud
 - 5.3. Medio Ambiente
- **6.** Lecciones Saludtópicas aprendidas
- **7**. Recursos



1 INTRODUCCIÓN

En esta novela gráfica se recogen todas las buenas prácticas y las acciones con mayor éxito e impacto que han tenido lugar durante el proyecto **Saludtopías**: Asambleas escolares por la salud planetaria en las aulas de educación secundaria andaluzas, con tal de ofrecer a todas las personas quienes tengáis este documento en vuestras manos, una herramienta extravagante y a su vez sencilla para trabajar la salud planetaria a través de la gamificación en vuestros ámbitos de trabajo.

Saludtopías es una iniciativa de la ONG Farmamundi que pretende generar acciones de investigación-acción-participación sobre la interrelación entre el género, el medio ambiente, los hábitos de consumo, los activos de salud y los ODS con la salud planetaria. Todo ello bajo el enfoque de género, de equidad en diversidad, generacional, de medio ambiente, entre otros.

Esta novela gráfica enumera los hitos que han caracterizado el proyecto a través de imágenes, ilustraciones y enlaces a contenido audiovisual para ofrecer una fotografía panorámica del transcurso del mismo y de los pasos a seguir para adaptar dicha iniciativa a otro tipo de público de manera autónoma.

¡Esperamos que os guste, que empiece el juego!

El 19 de octubre del 2021 era un día nuboso, se empezaban a notar ligeros cambios de temperatura durante el día y entraba algo de viento otoñal. Todo parecía normal, las niñas y niños caminaban de las manos de sus familiares hacia el colegio; jóvenes y adolescentes empezando nuevas etapas y cursos en los institutos; algunas personas subidas en su coche, moto o bicicleta de camino al trabajo, otras paseando al perro o paseándose a sí mismas.

Todo parecía normal, salvo por los cambios provocados por el COVID-19. Aunque todo hay que decirlo, después de 1 año ya estábamos más que habituadas a ponernos la mascarilla en los interiores, a echarnos gel hidroalcohólico al bajar del autobús e incluso hemos aprendido a identificar los síntomas y quedarnos en casa. Volviendo a la mañana otoñal del 19 de octubre, los IES Joaquín Romero Murube y Antonio Dominguez Ortiz de Sevilla y los IES La Madraza y La Paz de Granada recibimos un comunicado bien tempranito en la mañana.

Este comunicado lo recibieron 2 personas por correo electrónico a las 9:15h de la mañana. La primera en abrirlo fue **Motoreta**, para poder imaginarnos a Motoreta diré que ella ha aprendido a hacer todo lo que podamos imaginar en el campo desde los 12 años: limpia las bujías de un cortacésped, tiene huertos callejeros con las vecinas del patio, está recuperando semillas locales de trigo... una caja de sorpresas.

Ésta llamó corriendo a **Moma** para decirle que abriera el correo electrónico y leyera esa fantasía de mensaje. Moma se describe como una fanática de los pimientos. Dice que la huerta se los regala generalmente en verano de todos los colores posibles, eso sí, a cambio de amor, escarda y agua. Desde que cultiva su propia comida prepara unas comidas de ensueño para compartirlas con familiares y amistades: pimiento asado, ensalada de pimiento, crudo, frito...

Moma y Motoreta rebosaban de alegría e ideas creativas al leer ese mensaje tan inspirador, así que corrieron a contarlo a sus más allegadas, quienes probablemente estuvieran interesadas en sumarse a la aventura. Moma llamó

a **Lewas**, un amante de los viajes mochileros en lugares de mar y de montaña y un gran defensor de los cuidados de la naturaleza.

Mientras tanto, Motoreta llamó a **Segui**, una amante de los gatos, los animales y la naturaleza, ¡sobre todo del campo de sus abuelos!

Lewas y Segui dieron un sí rotundo a la propuesta que se les planteó y crearon un grupo de Whatsapp para gestionar de manera ágil toda la logística que conlleva iniciarse en tal experiencia, no sin antes invitarme a mi, por mi larga trayectoria como biólogo. Yo soy el **Dr. Tijas**, aparte de biólogo me encanta la música y la fruta. Hago canciones para que las frutas y verduras crezcan bien, de hecho ir al campo en primavera es como ir a una orquesta, las cebollas me hacen llorar por partida doble (ha-ha-ha). Desde que estalló la pandemia le han dado calabazas a todos los conciertos vegetales, pero ¡por suerte tengo bananas vitamínicas danzando a ritmo tropical todo el año!

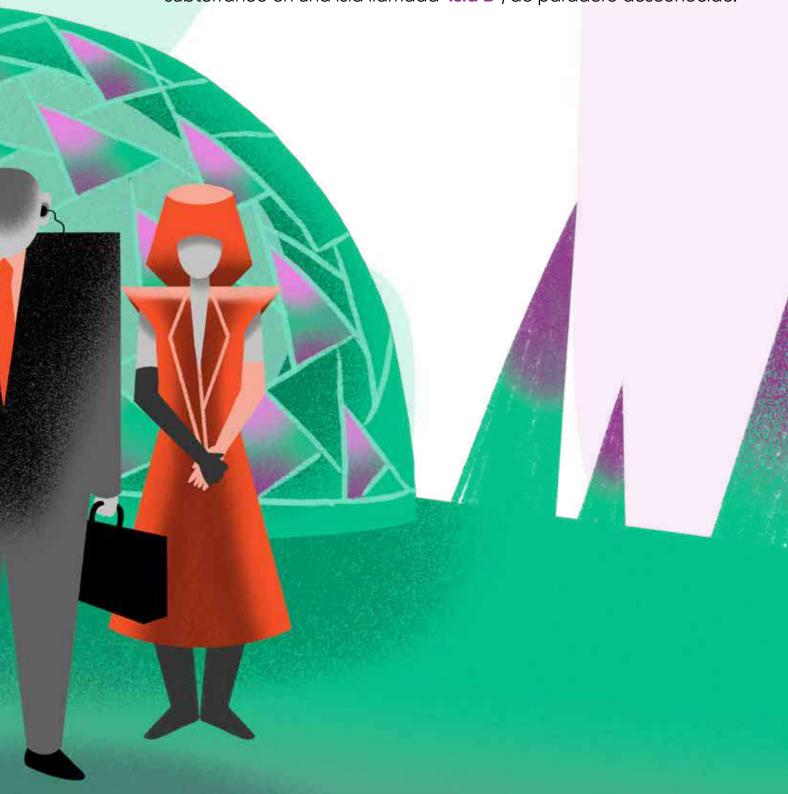
En el mail que nos reenviaron Moma y Motoreta aparecía el siguiente enlace: https://youtu.be/JBKqglR7fhc



Junto con el comunicado, en el que nos instaban a formar parte de una **Cúpula Salvadora**, aparecía el nombre de 4 institutos de Sevilla y Granada en quienes confiar para solicitar apoyo, en su misión de salvar el planeta cuentan con nosotras ya que sólo de manera colectiva nuestras acciones en el instituto, barrio, ciudad tendrán un claro impacto a nivel planetario.



Joel es el representante legal de la Cúpula Salvadora, conformada por 3 personas. Ésta es una organización internacional que vela por los cuidados del planeta así como de los cuidados de las personas y los seres vivos, nos contó que su equipo de científicas se había quedado atrapado en un laboratorio subterráneo en una isla llamada 'Isla D', de paradero desconocido.



2.1 NIVEL 1: COVID 19

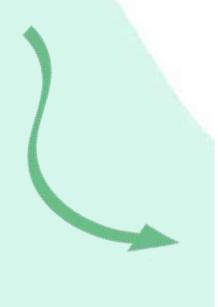
RETO 1 - Sacar a las científicas del laboratorio

A un tercio del grupo nos pusieron en parejas en las que una de ellas llevaba una mascarilla en los ojos, con lo cual no podía ver, y la otra la mascarilla en la boca, con lo cual no podía hablar.

La persona que podía ver, tenía que guiar a la otra hacia el lugar en el que se encontraban unas plantas desmontadas: por un lado la tierra, por otro lado la planta y por otro lado el tiesto. La misión de este tercio del grupo era que las personas que no podían ver fueran guiadas por las que no podían hablar para montar la planta superando todo tipo de obstáculos físicos, así como comunicativos.

Durante esta parte de la actividad, había personas ejerciendo muchísima presión y prisa para que pudiéramos rápidamente terminar el reto con tal de obtener un código de 9 letras, con la siguiente pista: Es algo que se rompe cuando se traiciona.

El segundo tercio del grupo tuvo que escuchar un audio en el que se reproducían una serie de sonidos, éstos tenían que relacionarse con unas imágenes y a su vez, clasificarse por: impacto positivo del Covid-19 en nuestras vidas vs. impacto negativo del Covid-19 durante la primera ola.







Era necesario reflexionar en cada una de las imágenes y sonidos para saber ubicarlas en positivo o negativo, generando muchas de ellas contradicción. Tuvimos que encontrar un sinónimo de: repercusión o consecuencia para entender la relación del COVID con el Medio Ambiente y la Comunidad Cívica con un total de 7 letras.

2.1 NIVEL 1: COVID 19

El grupo restante tuvimos otro reto, oler 4 frascos en los que no se podía ver el contenido y adivinar de dónde procedía el olor. Una vez identificados los 4 olores, debíamos escribirlos sobre un papel o en una pizarra y de ahí sacar un código conformado por 4 letras. La única pista que tuvimos era que las palabras tenían que empezar en mayúscula y escribirlas en una columna.

Cuando los 3 grupos obtuvimos los 3 códigos los pusimos en común, así como las reflexiones que se habían generado:

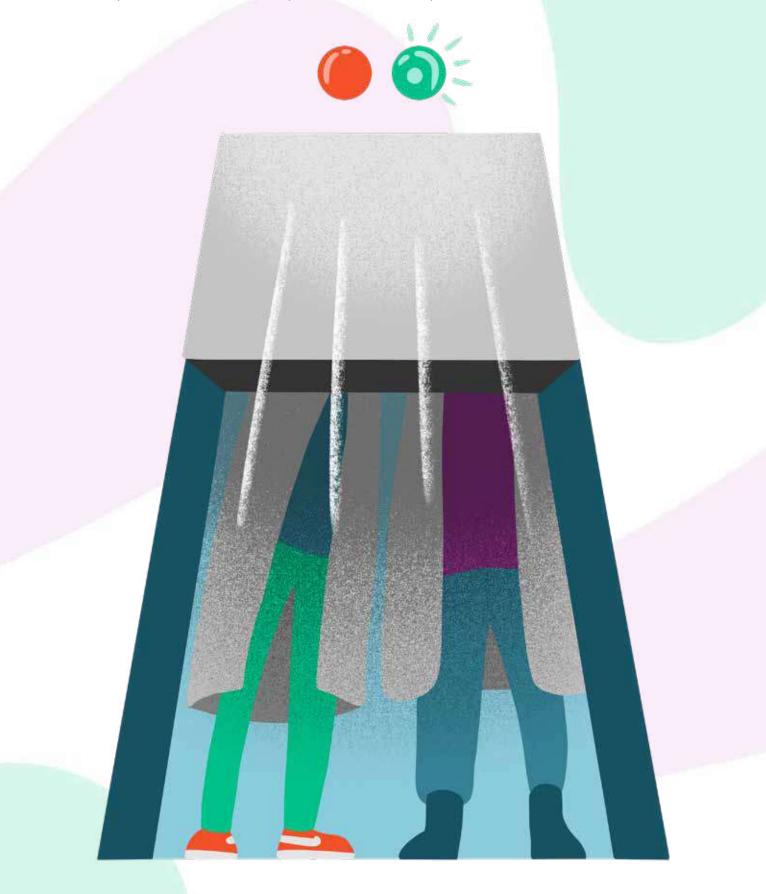
El primer grupo descubrió que el código era **CONFIANZA**, una emoción que hemos tenido que desarrollar prácticamente a ciegas durante la primera oleada de COVID-19 y cómo ha influido en el mantenimiento de la vida y los cuidados, tanto en casa, en la comunidad como en los centros hospitalarios.

El segundo grupo sacó que el código era la palabra **IMPACTO**, ya que hemos detectado que ha habido un impacto positivo en el desarrollo de la fauna y flora que se había visto minimizado fruto de la actividad humana tan agresiva para el medio ambiente. Pero a su vez, la pandemia ha tenido un impacto negativo sobre la salud mental de la ciudadanía, por ejemplo.

El último código para abrir las compuertas del laboratorio subterráneo fue **CASA**, lugar en el que se han puesto en valor la tarea de los cuidados y en el que hemos tenido que estar más tiempo que nunca y donde hemos podido sentir nuestro estado físico, mental y emocional en profundidad.



Las compuertas se abrieron y las científicas quedaron liberadas.



RETO 2 - Construir un puente hacia la Isla U

Tras liberar a las científicas del laboratorio, la **Cúpula Salvadora** tardó una semana en volver a ponerse en contacto con nosotras para mandarnos la misión, no sin antes mostrarnos el aspecto de la isla en la que se encontraba el laboratorio subterráneo.

Así se veía la **Isla D**, un panorama bastante desolador.

A su vez, las científicas nos mandaron un pequeño vídeo con algo más de detalle:







En la siguiente misión, nos dijeron que debíamos juntarnos en círculo y debatir sobre qué era lo mejor para la **Isla D** teniendo que interpretar diferentes roles de agentes que están implicadas en la toma de decisiones por la salud planetaria, con tal de llegar a la **Isla U**.

Cada decisión tomada por consenso, sería un peldaño del puente que conectaría la Isla D con la Isla U.

Ésta fue la mesa redonda.

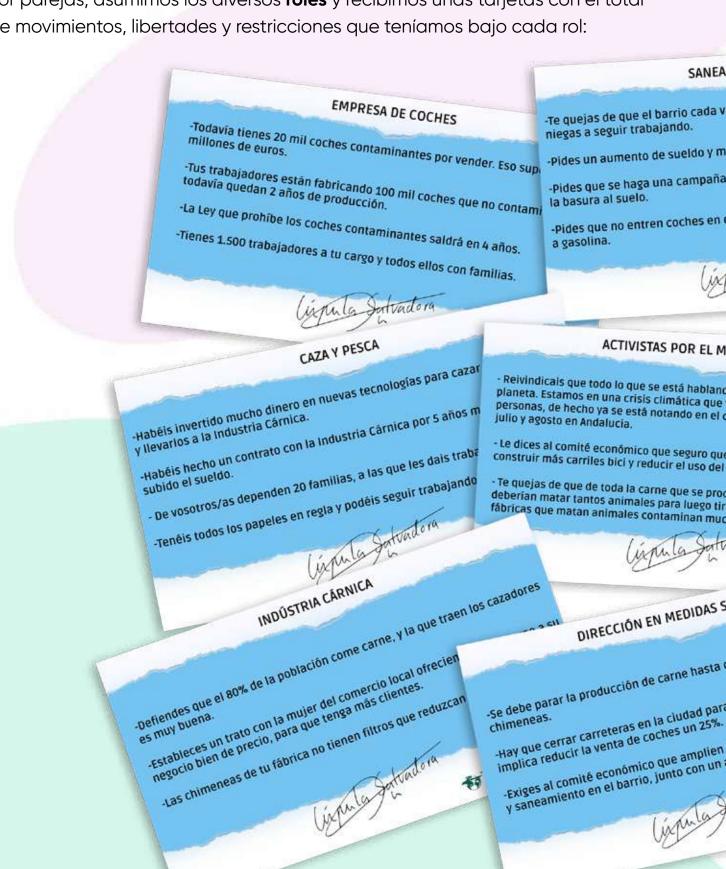
Una persona hacía de moderadora, es decir, dirigía el debate y las intervenciones con tal de llegar a los 3 consensos relacionados con: transporte sostenible, alimentación sostenible y estrategias para la sensibilización de la ciudadanía.

Concejalia Medio Ambiente Concejalia Medio Ambiente Árb Comercio Local Comercio Local Moderador/ Directora Medidas Sanitarias Medidas Sanitarias

Por otro lado, la persona que ejercía de **árbitro** debía sacar una tarjeta roja cuando la mesa redonda alzara la voz y no respetaran los turnos de palabra, la tarjeta amarilla cuando no se respetaran los turnos de palabra y la tarjeta verde cuando se lograba llegar a un **consenso**.



Por parejas, asumimos los diversos **roles** y recibimos unas tarjetas con el total de movimientos, libertades y restricciones que teníamos bajo cada rol:



COMERCIO LOCAL DEL BARRIO -Te quejas que desde que han abierto el centro comercial en el barrio ya nadie MIENTO E HIGIENE ez está más sucio y por lo poco qu -Todos los productos que vendes tienen muy poco plástico y no vienen de fuera, ás personal trabajando en el bar -Siempre tienes en la tienda lo que la clientela te pide y tienes un trato amable con todo el mundo. de carteles para que la gente d -Pides al comité económico que te de una ayuda para ampliar el negocio y hacer publicidad en la radio y en la tele. el barrio, porque hacen ruido y rula Satvadora SALUUTOPIAS COMITÉ ECONÓMICO -Hay dinero para construir solamente un carril bici de 10 km en el centro de la ciudad. Pero no llega al barrio. EDIO AMBIENTE -Hay dinero para contratar únicamente 1 persona más de higiene y saneamiento, pero no para aumentar el sueldo al equipo. -Pones una multa a la industria cárnica por no tener filtros en las chimeneas. lo en la reunión pone en rie: va a repercutir en la vida de alor extremo que hace en lo -Dices que no a todo lo que te pidan de dinero salvo construir 1 carril bici y contratar una persona en higiene y saneamiento. hay dinero en el ayuntamie coche porque contamina mu luce, se tira el 40% a la basur SALUDTOPÍAS arlo a la basura, además que hisimo. adora MODERADOR/A Tema 1: ¿Cómo hacemos en el barrio para que se pueda usar transporte que no ANITARIAS Tema 2: ¿Cómo hacemos en el barrio para alimentarnos de manera saludable que no se instalen los filtros en las pero sin perjudicar al medio ambiente? Tema 3: ¿Cómo podemos hacer para que todo el barrio se apunte a este reto? reducir la contaminación, y eso la plantilla de trabajadoras de aumento de sueldo. Cipula Satvadora artvadora SALUOTOPIAS SALUDTOPIAS

Algunos de los **consensos** a los que se llegaron fueron estos:

- 1 Promover los coches menos contaminantes, fomentar carriles bicis, cerrar la circulación de tráfico por horas, informar sobre la red de autobuses y metro.
- **2** Filtros en las chimeneas de las industrias, consumir menos carne y tener una dieta equilibrada y km 0, comprar en comercios locales.
- **3** Poner más árboles, más autobuses, y bicicletas públicas, así como su promoción a través de cursos o recursos de sensibilización. Utilizar las redes sociales (RRSS) para sensibilizar.

Por ello fuimos más que capaces de construir el puente hacia la **Isla U**:

2.3 NIVEL 3: Género

RETO 3 - Repensar los roles de género

Tras llegar a la **Isla U** y maravillarnos con su aspecto verde, limpio, no contaminado... pensamos que sería una isla perfecta donde alojarnos durante un período largo de tiempo. La gente estaba contenta, no se abusaba de los recursos proporcionados por la tierra, los estilos de vida eran algo más decrecentistas y austeros, prescindiendo de ciertos privilegios eran capaces de vivir en sintonía y en equilibrio con el planeta.

Aún así, había algo de lo que nos dimos cuenta... Seguían siendo las **mujeres** quienes sostenían los cuidados del hogar, los cuidados familiares y todas las tareas reproductivas (cuidados en general) además de las productivas (trabajo fuera del hogar y la familia). Eso era algo que debía cambiar, con lo cual lo asumimos como el siguiente reto: definir los roles tradicionales de los hombres y las mujeres para repensar nuevos modelos de feminidad y masculinidad, así como de relaciones, más equitativos y sostenibles.

2.3 NIVEL 3: Género

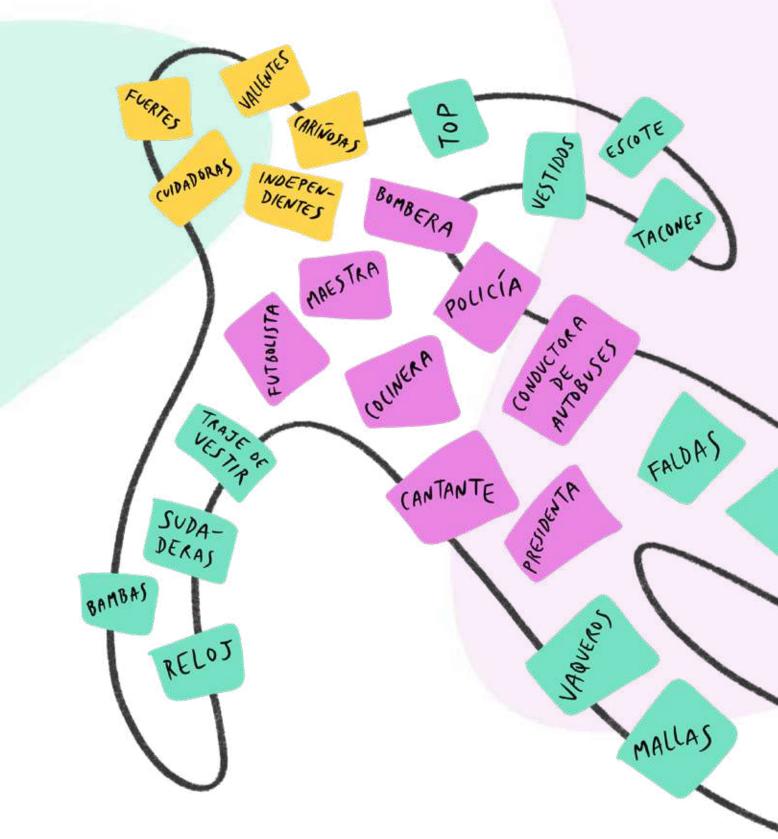
En unos papeles gigantes que aparecieron colgados en la pared con unas siluetas dibujadas, tuvimos que pegar postits tanto en la silueta del hombre como de la mujer con los siguientes ítems:

En color amarillo y situado en la cabeza de la silueta, las emociones y actitudes que se permite a cada género, así como las idóneas para alcanzar la salud mental y emocional de ambos géneros.

En color rosa y situado en el torso de la silueta, los estudios o profesiones a los que se nos conduce a cada género, así como lo que debería ser hoy en día para promover la igualdad de oportunidades en estos ámbitos.

En color verde y situado en las extremidades de la silueta, la expresión de género, la ropa y complementos que están bien vistos en cada género a nivel de sociedad/cultura occidental, y cómo debería ser para que no existiera la discriminación por ello.





Esta reflexión y aterrizaje de ideas, prejuicios y proyección de futuro nos ayudó a interiorizar el **modelo idóneo de masculinidad y feminidad** para un reparto equitativo de tareas del hogar y cuidados familiares, así como para desempeñar labores profesionales por gusto y no por discriminación de género.

2.4 NIVEL 4: Agenda 2030 y ODS

RETO 4 - Alcanzar la cima y abrir el tesoro

Una vez solventada la cuestión de los roles para una convivencia saludable y equitativa de la ciudadanía de la **Isla U**, la **Cúpula Salvadora** nos dijo que en la cima de la montaña se encontraba un tesoro con las claves para la sostenibilidad del planeta en el mundo entero.

Para iniciar con este reto, recibimos una tarjeta de color rojo con un número 5 en el que ponía Igualdad de género. Detrás de esta tarjeta aparecía el siguiente mensaje:

"¡Felicidades! Has logrado la igualdad de género en el anterior reto, pero esto es solo el inicio para alcanzar la salud planetaria. Por favor, dirígete al espacio exterior y encuentra otra tarjeta de color azul en la que encontrarás otras indicaciones."

Salimos al patio y encontramos esa tarjeta en la que aparecía el número 17 con la frase Alianzas para los objetivos y en esta nos invitaban a jugar a la muralla china. Una persona se colocó en el centro de la pista de baloncesto y el resto en la línea de fondo. Todas las personas debían pasar hacia al otro lado sin ser pilladas por la del medio, si la persona del medio cogía a alguna, ésta debía quedarse en el medio para captar más gente. Al final el juego se convirtió en que las personas del medio eran las agentes por la justicia global y salud planetaria que debían apoyarse, coordinarse y cooperar para que la crisis climática, es decir, el resto de participantes de la línea de fondo, no ganaran la batalla.

Una vez vencida la crisis climática por el equipo de justicia global y salud planetaria nos obsequiaron otra tarjeta de color rosa con el número 10 en el que ponía reducción de las desigualdades y jugamos a Un paso al frente. Nos repartieron una serie de fichas en las que se describe a personas diversas: nombre, origen étnico, religión, situación familiar, edad, orientación sexual, situación laboral, identidad de género, etc. y solo podíamos dar un paso

al frente cuando podíamos llevar a cabo las acciones que iba diciendo la persona moderadora en voz alta, como por ejemplo:

- -Puedo ir a sacar dinero al banco e irme de cena con mis compañeras de trabajo.
- -Puedo ir al gimnasio y ducharme en los vestuarios sin ningún tipo de vergüenza o miedo a ser discriminada.
- -Puedo irme de vacaciones a visitar a mi familia durante el verano.

De esta manera, nos dimos cuenta cómo todas las identidades que nos caracterizan, en función del lugar en el que nos encontremos, nos otorgan privilegios o nos oprimen, pudiendo empatizar así con personas que tienen situaciones de vida diversas a las nuestras y hacia las cuales miraremos y trataremos con ternura y no desde el prejuicio.

Tras ello pudimos leer detrás de la tarjeta rosa un mensaje en el que ponía las coordenadas de las 2 siguientes tarjetas: una de color amarillo con el número 11 Ciudades y comunidades sostenibles y otra con el número 13 de color verde que ponía Acción por el clima.

La tarea de estas dos tarjetas consistía en pinchar unos globos que contenían unos papeles en su interior. Debíamos leer las frases de esos papeles y relacionarlas con acciones a llevar a cabo dentro de la tarjeta número 11 o bien dentro de la tarjeta 13.



2.4 NIVEL 4 : Agenda 2030 y ODS

Por último, tras superar con mucho éxito este reto, nos quedaba el último juego en el que debíamos jugar a una especie de bolos hechos con material reciclado y tirar aquellos que contuvieran los números que habían estado apareciendo en las tarjetas durante la última hora. Al tirar los 5 bolos que correspondían a los 5 números que habíamos estado trabajando, nos dimos cuenta que debajo de 3 bolos había 3 números: el 2, el 6 y el 8. Estos números debíamos combinarlos para abrir el candado del tesoro y descubrir qué había en su interior.

Tras unos minutos probando diferentes formas de combinar esos tres números, conseguimos abrir el cofre y nos encontramos una agenda en la que se encontraban las tarjetas que habíamos estado viendo así como otras diferentes. Sumaban un total de 17 y ponía que se llamaban **ODS**.

La tarea a largo plazo vinculada con esta agenda, es que durante el curso escolar se debían escribir las acciones que podemos llevar a cabo desde casa, desde el instituto, así como desde el barrio, para velar por esos objetivos en las acciones locales pero con impacto global.

Volvimos al aula super contentas y satisfechas con todos los retos alcanzados. Habíamos conseguido cruzar una isla en ruinas, construir un puente hacia una isla algo más atractiva, mejorar las relaciones interpersonales teniendo en cuenta el enfoque de género y alcanzar la cima, obteniendo así las claves para un presente y un futuro sostenible en todos los sentidos. Recibimos en ese momento de máxima euforia un comunicado de la **Cúpula Salvadora** en el que nos felicitaba por todo el trabajo hecho pero de pronto...

- -No... no puede ser- dijo un alumno
- -¿Qué está pasando?-, preguntó Segui.
- -¿Lo está diciendo en serio?-añadió una alumna.



Entre el alumnado, y entre nosotras mismas, se empezó a respirar un ambiente de enfado, disgusto, tensión, risas nerviosas, caras desconcertadas, decepción y un largo etcétera de emociones difíciles de digerir...

Frases como ¡¡Nos han engañado!! ¡¡Menudos miserables!! ¡¡Que den la cara!! ¿¿Se han pensado que somos ingenuas??

Resulta que tras los agradecimientos la **Cúpula Salvadora** pensó que había apagado la cámara aunque no fue así. De pronto la imagen del vídeo se veía negra, pero se escuchó una conversación lejana entre el representante legal y sus súbditos en el que decían:

- Buah... no me lo puedo creer, compañero, compañera, lo tenemos. ¿Creéis que se habrán creído toda la historia de que les vamos a compartir la fórmula? ¡¡Qué inocentes pensando que se iban a salvar!! ¡En todo caso salvaremos al **1%**



2.4 NIVEL 4 : Agenda 2030 y ODS

Ahí nos dimos cuenta de toda la trama, la **Cúpula Salvadora** era una élite internacional sin herramientas ni conocimientos para salvarse de los efectos de la crisis ecosocial, y sabiendo el potencial del alumnado quiso aprovecharse para alcanzar las claves de la salud planetaria pero para compartirlas entre el **1%** de la población del mundo.

La indignación fue enorme, nos sentíamos traicionadas y engañadas, pero por suerte, no habíamos enviado todavía la agenda ni los logros y descubrimientos, por lo que todavía seguíamos teniendo las claves en nuestras manos.

Tras mucha reflexión y pasadas unas dos o tres semanas, justo antes de las fiestas de Navidad, propusimos al alumnado conformar nuestra propia Cúpula, llamada la **Cúpula Rebelde**, con tal de seguir indagando y accionando por la salud de los barrios, los centros educativos, la ciudadanía y el planeta. Nuestra misión era clara, compartirla con el **99%** de la población del planeta.



Para compartir los hallazgos, lecciones aprendidas y buenas prácticas con el resto de la población mundial vimos necesario viajar hacia otra isla ya que durante las vacaciones de navidad descubrimos que la **Isla D** en verdad significaba **Isla Distopía** y la **Isla U** venía de **Utopía**. Dos escenarios radicalmente opuestos e irreales.

Detectamos necesario construir una isla de cero tratando de evitar la Distopía pero sin pretender la Utopía, es decir, crear una isla real en base a nuestras posibilidades donde coexistan hábitos de consumo responsables y al alcance de nuestros bolsillos, el respeto y la preservación de la fauna y la flora, la sensibilización sobre la equidad de género en nuestras casas, etc.



RETO 5 - Mapeo Sonoro de Activos de Salud

Para la creación de nuestra propia isla desde la **Cúpula Rebelde** fichamos a **Los Huellas** un equipo super creativo 100% aliado a nuestra Cúpula y comprometido con la salud planetaria. Ese nombre se lo pusieron porque desde pequeños sienten atracción por la forma y aerodinamismo de las zapatillas, y sobre todo por la diversidad de huellas que dejan al andar. De adolescentes eran capaces de distinguir las huellas de sus colegas con solo mirar al suelo. Ahora se decantan más por la huella ecológica y su reto es reducirla

Volviendo al escenario de la isla, se decidió que esta nueva se llamaría **Isla Barrio**, y para su creación primero teníamos que partir de la realidad de nuestro barrio. Los Huellas nos animaron y guiaron para identificar aquellas personas, espacios, comercios, actividades, entre otras cosas, que nos generan bienestar, salud y felicidad. A esto se le llaman **ACTIVOS DE SALUD**.

Trajeron un mapa y unos sellos hechos a mano con corchos de vino reutilizados para poder marcar sobre un mapa gigantesco los elementos del barrio que queremos preservar y trasladar a nuestra propia isla porque nos generan bienestar.









Con un hemos puesto dónde desconectamos.



Con una dónde o a quien pedimos ayuda.



Con un hemos marcado a qué persona/asociación referente entrevistaríamos.



dónde poder hacer deporte.



Con una dónde podemos comprar comida.



Y con una qué lugares no queremos que desaparezcan bajo ningún concepto.

Tras tenerlo todo bien marcado sobre el mapa nos hemos ido a la calle. Los Huellas han preparado un par de rutas por los diferentes activos de salud que habíamos marcado y una serie de retos en formato sonoro, de manera que según la estación debíamos grabar entrevistas, cantar, decir qué sentimiento nos produce ese sitio, que recuerdos nos despiertan otros espacios, grabar sonidos, preguntas por el origen de los productos de los comercios, etc.



Todo ello además, estaba siendo registrado en una rúbrica para comprobar que se tenían en cuenta ciertos criterios imprescindibles para los valores de la **Cúpula Rebelde**: que hubiera una aparición paritaria de hombres y mujeres, que aparecieran sonidos a parte de entrevistas o conversaciones, que se entrevistaran a personas de diversos orígenes culturales y étnicos.



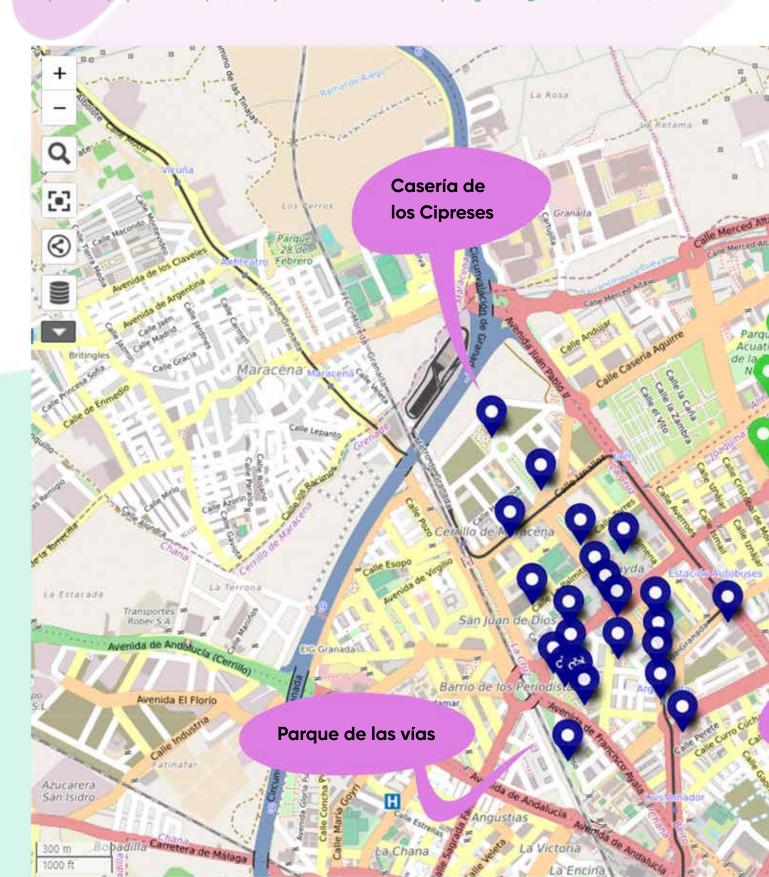
Tras los paseos volvimos al aula, siendo más conscientes que nunca de lo mucho que nos gustan nuestros barrios y la importancia de cuidar tanto sus espacios como sus personas.

Finalizamos los mapas sonoros a través de un concurso que montaron Los Huellas en el que, por grupos de dos y de manera ordenada, se escuchaba un audio que había sido grabado por otro grupo para saber resolver la pregunta correcta de entre tres opciones. Tras ello, debían grabar en 1 minuto el final de ese audio concluyendo por qué eso que se reflejaba en el audio suponía un activo de salud para los compañeros y compañeras.

Así pues, con todas las actividades que fuimos haciendo motivadas por Los Huellas, quedaron unos mapas dignos de ser escuchados y difundidos:

GRANADA

https://umap.openstreetmap.fr/es/map/activos-sonoros-saludtopias-granada_730547#15/37.2014/-3.6152



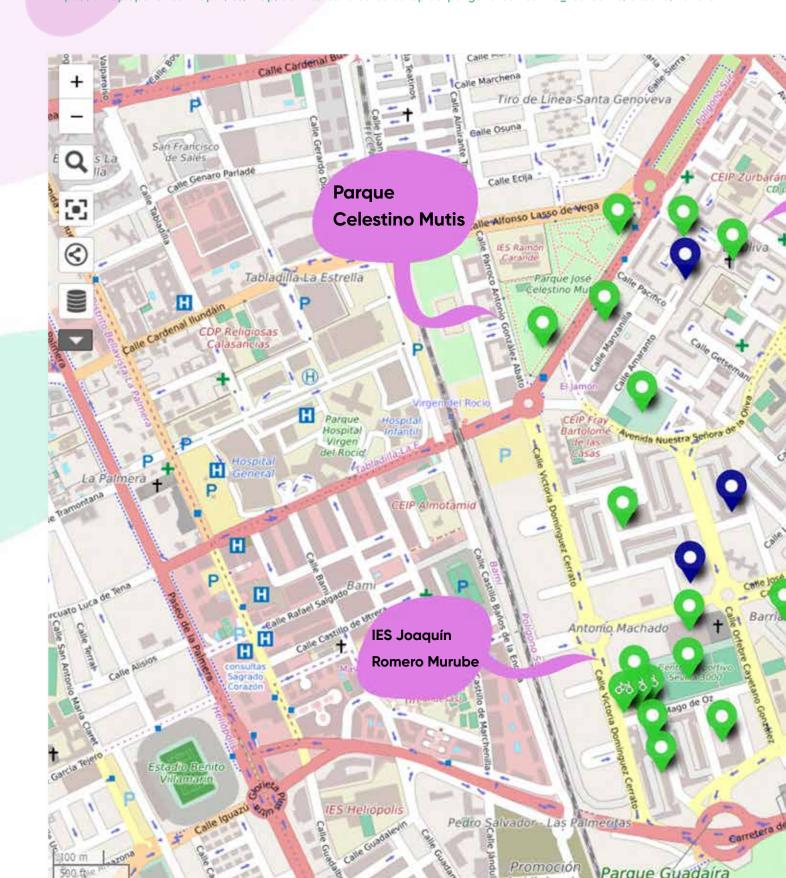






SEVILLA

 $https://umap. open street map. fr/es/map/activos-sonoros-salud topias-poligono-sur-sevilla \underline{733985\#16/37.3620/-5.9678}$



3 MAPEO SONORO DE ACTIVOS DE SALUD







4 ACCIONES DE MOVILIZACIÓN, SENSIBILIZACIÓN E INCIDENCIA POLÍTICA

RETO 6 - Construcción del Tótem Saludtópico

Una vez terminados los mapas queríamos dar un paso más allá materializando y llevando todos los aprendizajes a la acción para que fueran visibles y estuvieran al alcance de toda la ciudadanía que no ha estado directamente implicada como **Cúpula Rebelde**, pero que puede aliarse en cualquier momento.

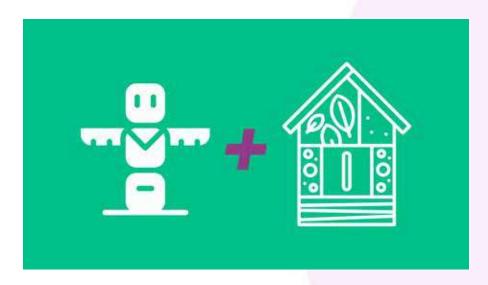
De esta forma se unieron nuevas Rebeldes a la Cúpula, éstas son: **BZPVN**, una apasionada del color amarillo, del diseño y de la tipografía, capaz de reconocer cualquier tipo de letra a simple vista; y por otro lado se sumó **Javauro**, arquitecto los siete días de la semana, los 365 días del año. Crea, diseña y transforma espacios en los que convivan personas, animales y plantas.

BZPVN y Javauro llegaron con ideas creativas, muchísima ambición y ganas de reflejar todo lo que habíamos aprendido durante los primeros 4 retos sumado a lo que acababa de acontecer con el mapa sonoro de activos de salud. ¿Cómo hacer que todo ello pudiera verse materializado y difundido entre la ciudadanía de nuestros barrios?



Pues haciendo una mezcla entre la sabiduría de ambas incorporaciones en cuanto a diseño y arquitectura sumado a los activos de salud y los grandes aportes del profesorado implicado en los institutos, decidimos construir un **Tótem Saludtópico**.

Un tótem es un objeto, generalmente vertical, de la naturaleza que actúa como símbolo o emblema colectivo y al que la tribu otorga un valor protector. Saludtópico porque el cuerpo del tótem constituye en sí un hotel de insectos por pisos.



Cada piso contiene un material distintivo que atrae a ciertos insectos, por ejemplo: las piedras atraen a los sapos, los ladrillos atraen a las abejas solitarias, los troncos de madera atraen a los escarabajos y mariquitas y las piñas a las hormigas y moscas.



4 ACCIONES DE MOVILIZACIÓN, SENSIBILIZACIÓNE INCIDENCIA POLÍTICA

PIÑAS, CORTEZA DE PINO Y PINOCHA

MADERA, CAÑAS Y TRONCOS AGUJEREADOS



abejas



escarabajos

avispas



cien pies

moscas



arañas







escarabajos



larvas de gusano de bola



mariquitas

CERÁMICA CON BARRO







abejas solitarias

tijeretas



PIEDRA







luciérnagas

arañas

langostas

escarabajos

mantis

religiosas





NIDOS DE MADERA







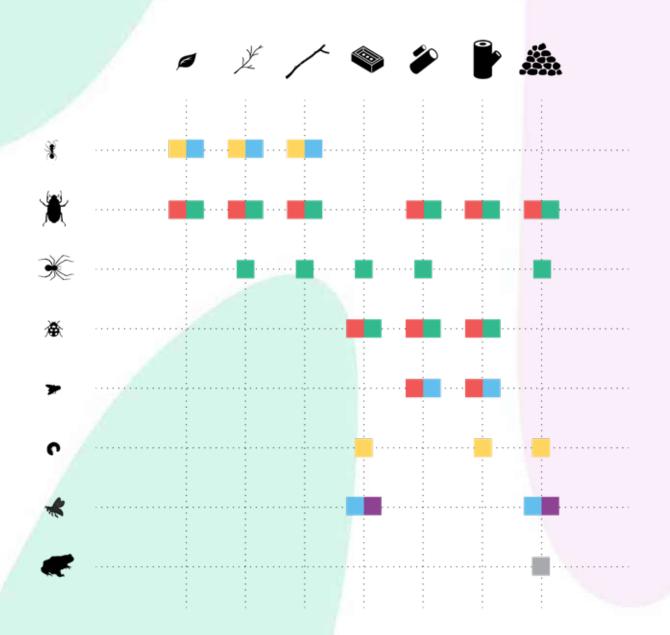
mirlo



estornino

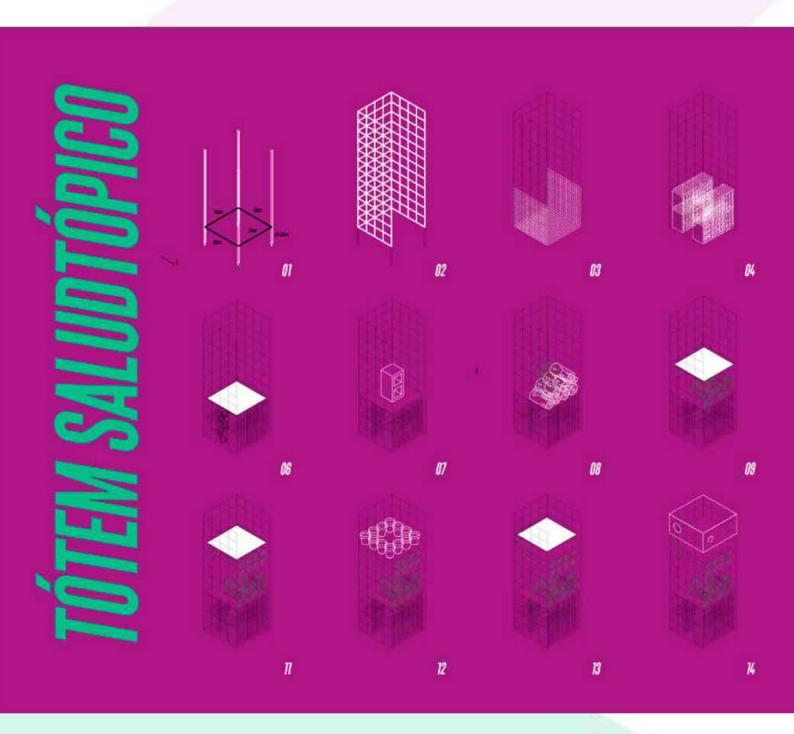


Además se coloreó con pintura ecológica en función de la atracción que sienten ciertos insectos hacia ella, por ejemplo: el rojo atrae a los escarabajos, moscas y mariquitas, el amarillo atrae a hormigas y larvas, el verde a arañas, mariquitas y escarabajos, ¡¡todo un encaje de bolillos!!.



Así pues, con toda esta información, nos pusimos con el co-diseño de la estructura del **Tótem Saludtópico** que aloja a los insectos para un intercambio de favores. Nosotras tratamos de que tengan cobijo para reproducirse y alimentarse, y a su vez, los insectos ayudan a la polinización de la huerta y vegetación del entorno que favorece nuestra alimentación y nuestra salud.

Tras una sesión entera para el co-diseño del tótem, recibimos de BZPVN y Javauro unas instrucciones como si de un mueble de IKEA se tratase.



Fue muy divertido poder convertirnos en diseñadoras, biólogas y arquitectas durante unos días. El totem quedó espectacular, estamos seguras que gracias al detalle, cariño y respeto con el que se ha hecho, se alojaremos a miles de insectos.



CONSTRUIMOS EL TÓTEM SALUDTÓPICO: PASO A PASO

1. UBICACIÓN

Una vez decidida la ubicación exacta del tótem, éste deberá instalarse teniendo en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Preferentemente orientado hacia el Sur o Sur-Este (para que tenga la máxima insolación).
- Podemos dejar algún rincón en la sombra para favorecer los insectos amantes de la oscuridad y la humedad.
- Protegido respecto a los vientos predominantes (en el caso de Granada, lo protegeremos de la orientación Oeste).
- Diversidad de plantas y flores alrededor del tótem.

2. MATERIALES

La estructura base serán celosías de madera tratadas en autoclave para soportar las inclemencias del tiempo. Sigue las instrucciones a continuación:

O. NIVELAR LA SUPERFICIE

Una vez elegida la posición y orientación del tótem, eliminaremos cualquier tipo de resalte o elemento que suponga una falta de planeidad de la superficie base.

1. CLAVAR LAS ESTACAS 1-2-3-4

Clavaremos las estacas con la ayuda de un martillo. Hasta alcanzar una profundidad de 30-40 cm.

2. COLOCAR LAS CELOSÍAS DE MADERA 1-2-3

Instalaremos tres de las cuatro celosías, dejando uno de los lados abiertos para poder colocar en el interior del tótem el resto de elementos y soportes. Para la colocación de las celosias, las fijaremos a las estacas mediante bridas, para, posteriormente, atornillarlas en su posición definitiva.

3. INSTALAR LA MALLA METÁLICA

El primer elemento del interior del tótem será la malla metálica que contendrá tanto los bloques de termoarcilla como las piedras en su interior. Se fijará en su montaje mediante bridas.

4. COLOCAR BLOQUES DE TERMOARCILLA

Colocaremos los bloques de termoarcilla con sus aperturas en los lados Norte y Sur del tótem, en 3 columnas y 2 filas, por cada lado.

5. VERTER LAS PIEDRAS

En el hueco generado entre los bloques de termoarcilla, colocaremos las piedras.

6. INSTALAR BALDOSA DE CAMBIO DE NIVEL

Tras la instalación de las piedras y los bloques de termoarcilla, se instalará una baldosa cerámica de cambio de nivel (OJO, nivelar la baldosa).

7. INSTALAR EL BLOQUE DE HORMIGÓN

En el centro de la baldosa anterior, se colocará, en vertical, el bloque de hormigón, con sus huecos en los lados Norte y Sur.

8. COLOCAR LOS TRONCOS DE LEÑA

Alrededor del bloque anterior dispondremos, de mayor a menor diámetro, los troncos de madera, pasando algunos de ellos por el interior del bloque.

9. INSTALAR BALDOSA DE CAMBIO DE NIVEL

Sobre el bloque de hormigón y los troncos, se instalará una baldosa cerámica de cambio de nivel.

10. INSTALACIÓN DE TUBOS DE PVC

Colocaremos los 8 tubos de PVC en dirección Norte-Sur, en 4 columnas y 2 filas. Los pegaremos entre sí mediante adhesivo.

11. INSTALAR BALDOSA DE CAMBIO DE NIVEL

Sobre los tubos de PVC, se instalará una baldosa cerámica de cambio de nivel.

12. COLOCAR LAS MACETAS

Se dispondrán las macetas intervenidas por la Cúpula Rebelde en el perímetro del nivel actual.

13. COLOCAR LAS CAJAS NIDO

Se colocarán las cajas nido, y sobre ellas, un panel de policarbonato reciclado que las proteja y haga las veces de cubierta del tótem.

14. COLOCAR LAS CELOSÍAS DE MADERA 4

Instalaremos la última celosía con el fin de cerrar el tótem por todos sus lados. Para la colocación de la celosía, la fijaremos mediante bridas para, posteriormente, atornillarlas en su posicón definitiva.

15. INSTALAR LA PLACA MADERA

Se atornillará la placa identificativa del IES en el tótem.

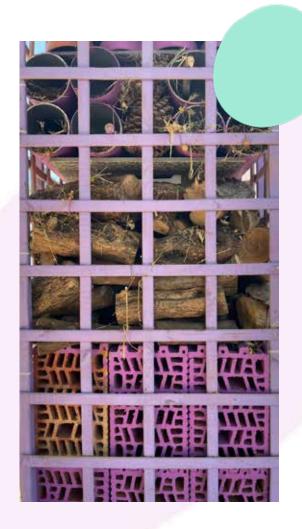
16. RELLENAR LA ESTRUCTURA DEL TÓTEM

Se rellenará mediante palos, ramas, paja, piñas, tallos, cañas, cortezas, etc. todos y cada uno de los niveles generados, para dar cobijo a insectos y anfibios.

El por qué del **hotel de insectos** es porque puede dar cobijo a todo tipo de invertebrados con diferentes funciones ecológicas, desde polinizadores hasta predadores de plagas. Estos insectos a su vez atraerán a depredadores vertebrados como aves y reptiles urbanos, los cuales interaccionan con otros huertos y/o zonas verdes urbanas en principio aislados, de manera que todo acaba conectado y regulado. Un ecosistema es como un organismo vivo y, a mejor conservación y número de interacciones que encontremos en este, podemos decir que su salud está mejor.



Al instalar estos hoteles, se está favoreciendo la conservación de todos estos animales, y por tanto la estabilidad del ecosistema urbano, lo que en última instancia lleva a una mejor provisión de servicios ecosistémicos para las personas.





Aunque pudiera parecer que la fase de acción y movilización llegó a su fin con el **Tótem Saludtópico**, nos daba la sensación que faltan un par de cosas que hacer antes de dar fin al proyecto de Saludtopías. La lógica que habíamos seguido hasta ahora era clave, primero la sensibilización y el trabajo a nivel reflexivo sobre los diversos conceptos que iban a ir apareciendo a lo largo del tiempo; en segundo lugar la identificación, diagnóstico y mapeo, y dentro de esta segunda fase la acción y movilización con la construcción del tótem.

Pero nos faltaba una tercera fase de difusión, comunicación e incidencia política. ¿Por qué? -os preguntaréis- pues porque nos daba la impresión que la acción y movilización se quedaba muy en nuestro entorno más próximo, en nuestro centro, en nuestras amistades y en nuestro barrio y queríamos que se nos escuchara y viera desde un campo más amplio, desde nuestra ciudad, desde nuestras representantes políticas, desde la ciudadanía de todos los barrios.

Es por ello que empezamos a repensar cómo hacer para ser más visibles, para contar nuestra aventura a todo el mundo y crear sinergias y alianzas para que todo el mundo, pudiera formar parte de este **99%** que conformamos la **Cúpula Rebelde**.

Así pues, después de varios trámites y gestiones, se nos ocurrió plasmar nuestro camino andado a través de una campaña artística de cartelería en los **MUPIS** (Mobiliario Urbano como Punto de Información), es decir, los soportes publicitarios instalados en los lugares más concurridos de las ciudades.





Tras el éxito de la campaña artística de cartelería en los MUPIS (Mobiliario Urbano como Punto de Información) de Granada, creamos en Sevilla una **exposición fotográfica itinerante** (era nuestra forma de crecer cómo **Cúpula Rebelde**). Aquí tiramos del trabajo con Los Huellas (recuerdan cuando trabajamos los Mapas Sonoros de Activos de Salud), y la exposición fotográfica hace un recorrido por esos Activos de Salud del Polígono Sur.





Además, conseguimos que nos invitaran a un pleno del **Ayuntamiento** para poder mostrar un pequeño vídeo-documental que refleja todo el trabajo que hemos venido haciendo durante los últimos 8 meses junto con un manifiesto hecho colectivamente en el que sugerimos cambios a nivel urbanístico y de hábitos, tanto de movilización como de consumo al alcalde de nuestra ciudad.



Ese **vídeo resumen** que proyectamos en el pleno lo hizo **Chinchi**, otra aliada de la **Cúpula Rebelde** desde los inicios de nuestra creación como grupo. Su pasión es observar y captar los mejores momentos de las personas que le rodean a través de la fotografía y el vídeo como herramienta de transformación social. Por eso aceptó sumarse a la **Cúpula Rebelde** para plasmar a través de su cámara todo el proceso.

Ahí sí que nos dio la sensación de poder cerrar el proyecto, pero solo el proyecto, ¡¡porque la misión de **Saludtopías** es de por vida!! Habíamos investigado, trabajado y comunicado a todas las escalas.



4 ACCIONES DE MOVILIZACIÓN, SENSIBILIZACIÓNE INCIDENCIA POLÍTICA



De nuevo, cuando se nos fue la euforia del evento en el Ayuntamiento, volvimos a sentir un vacío en cuanto al cierre. Nos parecía una forma muy fría e institucional de terminar con algo tan bonito y tan vital. Tras varias semanas pensando en qué podíamos hacer, asaltó la gran idea de hacer una fiesta de celebración y cierre. ¡Así sí! Quisimos ocupar un espacio público, por lo que solicitamos permiso para hacer la celebración en algún espacio emblemático en el barrio o para las familias del barrio. Invitamos a las familias de los y las participantes de Saludtopías, así como al profesorado involucrado y todas las entidades e instituciones que han colaborado en algún momento de todo el proceso.

Y así es como deben cerrarse todos los proyectos de APS (Aprendizaje por Servicio), sonriendo, compartiendo un buen desayuno, conociendo otros miembros de la **Cúpula Rebelde** y otras aliadas que llevan años trabajando por y para la salud planetaria, sentir un orgullo colectivo de todo lo construido, compartiendo sensaciones y lecciones aprendidas y dando la bienvenida al inicio del verano en comunidad.

5 GLOSARIO DE TÉRMINOS

Dado que nuestro objetivo como **Cúpula Rebelde** es compartir hasta la saciedad todos los aprendizajes que hemos ido recopilando y construyendo durante este tiempo, a continuación presentamos un pequeño recopilatorio de términos que nos han ayudado a entender cómo queremos trabajar (gamificación y activos de salud) y qué queremos trabajar (salud planetaria).

5.1 GAMIFICACIÓN

Para describir la metodología de la gamificación nos ha echado un cable una experta en ella: **Flowoman**. Si por ella fuera, tendría la casa llena de juegos de mesa, pero como este es un objetivo ambicioso, trata de reciclar y componer nuevos juegos con los que ya tiene. Es una fiel defensora del poder que los juegos tienen para los procesos educativos.

Así pues, ella nos ayudó tanto a nosotras como **Cúpula Rebelde**, como al claustro de profesorado de los 4 IES seleccionados para la aventura de Saludtopías, a gamificar o ludificar las sesiones y asignaturas para que los conocimientos puedan darse de manera eminentemente práctica, cooperativa y lúdica.

Así es como ella nos presentó el **Design Thinking**, es decir, pensamiento de diseño. Este enfoque trabaja desde la fase de empatía hasta la creación del prototipo de sesión, pasando por la identificación del problema (para enfocar mejor el punto de acción).

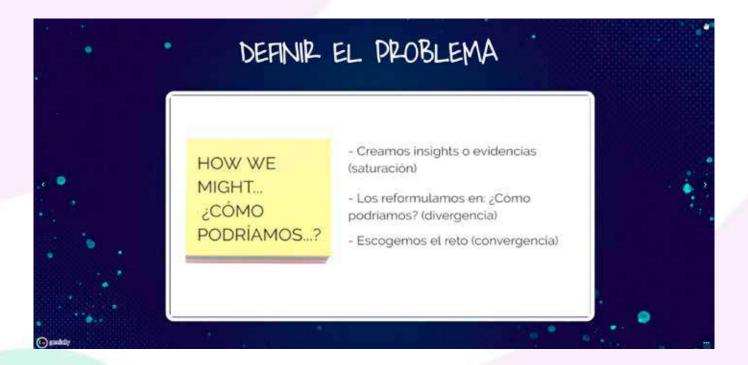


Por ejemplo, si se detecta que el nivel de motivación del alumnado es muy bajo a primera hora de la mañana, trabajamos por solventar esa problemática ideando soluciones de **aprendizaje basado en el juego (ABJ)** y gamificación educativa. Los pasos a seguir son los siguientes:

1. Mapa de empatía



2. Definición del problema



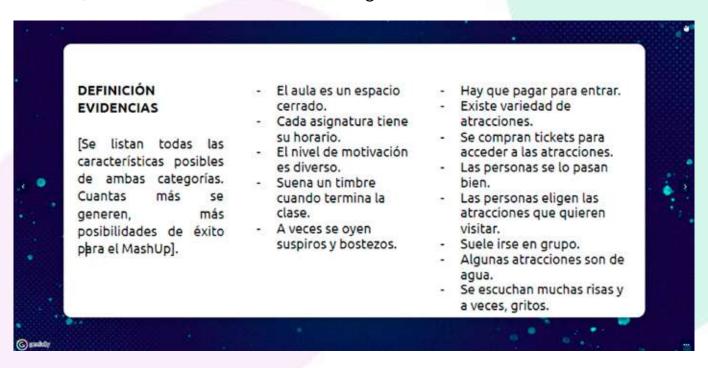
Se escriben por un lado las evidencias en forma de afirmación, y a su derecha la pregunta de ¿Cómo podríamos?

Ejemplo: El nivel de motivación del alumnado a primera hora de la mañana es muy bajo, ¿Cómo podríamos mejorar el nivel de motivación en el aula a primera hora de la mañana?

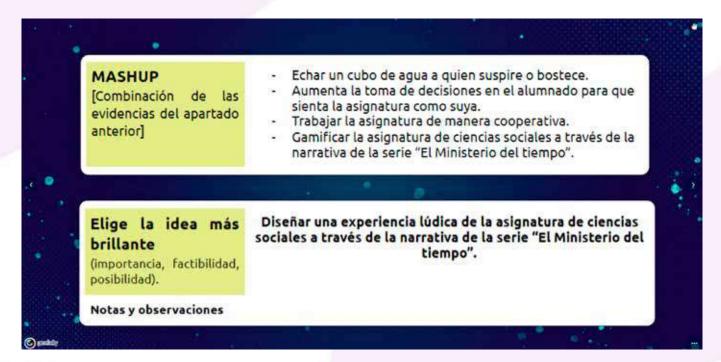
3. Técnica Mash-up

Se debe seleccionar una de las frases del apartado anterior ¿Cómo podríamos...? y hacer dos columnas de categorías. En la izquierda las categorías vinculadas con la pregunta: clase de 4o de la ESO, asignatura de Ciencias Sociales y en la columna de la derecha categorías totalmente alejadas de la pregunta: parque de atracciones.

Tras ello, se definen las evidencias o categorías:

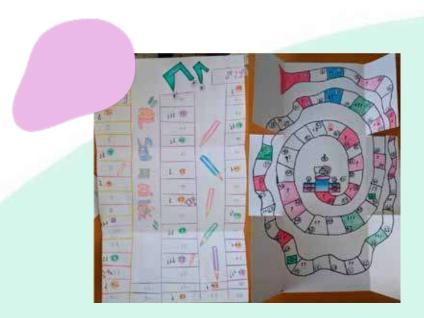


Una vez listadas, deben mezclarse las evidencias de ambas columnas:



Una de las profesoras que asistió a las formaciones de Flowoman encontró en la **gamificación** la solución a la problemática que detectó en las clases de música, convirtiendo el contenido teórico en un juego de mesa donde el alumnado co-diseñó tanto el tablero como las tarjetas.





Como dice Flowoman: "Son diversas las estrategias de enseñanza-aprendizaje que permiten o que ayudan a motivar al alumnado. Su motivación es importante ya que existen evidencias (más allá de las observables) de que el grado de motivación está íntimamente conectado con su nivel de atención y con su aprendizaje significado."

5.2 ACTIVOS DE SALUD

Así como nos contaban **Ainhoa Ruiz** de la Escuela Andaluza de Salud Pública y **Mariano Hernán**, experto en Salutogénesis y Activos de Salud Comunitarios, un activo para la salud se puede definir como **cualquier factor o recurso que potencia la capacidad de los individuos, de las comunidades y poblaciones para mantener la salud y el bienestar**. Este modelo centrado en las riquezas que nos rodean y no los déficits se llama **salutogénesis**, es decir, lo que origina salud.

Este modelo trabaja alrededor del vínculo entre las desventajas y la resiliencia, llamado como el sentido de la coherencia (la comprensión de lo que pasa y su transformación).

Desde **Saludtopías** nos ha gustado definirlo como todo aquello de nuestro entorno (parques, comercios, rincones, sonidos, personas, edificios, etc.) que nos proporcionan salud, bienestar, felicidad y recuerdos bonitos, todo aquello

que nos enriquece en definitiva.

La forma en que podemos identificar los activos de salud es a través de un **mapeo** de todos los ítems que hemos mencionado anteriormente, y para ello hay infinidad de técnicas: fotografía, emociones, grabación de audios, dibujos, foto-voz, tertulia, relatos escritos, etc.

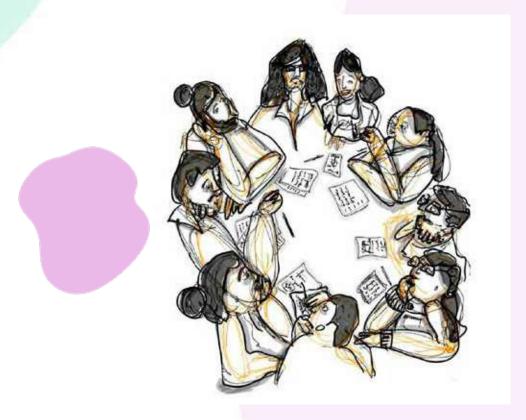


Imagen extraída del documento Salud Comunitaria Basada en Activos de la Junta de Andalucía en colaboración con la EASP.

El salto de la identificación de activos para la salud a nivel individual hacia la reflexión sobre los activos para la salud comunitaria pasa por poner todos los activos en común y reflexionar en torno a un 'nosotros/nosotras'. Para ello debe haber una sistematización de todos los activos en un único documento, en un mapa o en algún lugar donde dejarlos plasmados junto con el porqué de esas estaciones marcadas que enriquecen nuestras comunidades. Esas personas, grupos, instituciones, actividades culturales, contexto laboral, educativo y de medio ambiente que hemos reflejado como activos importantes para nuestra vida, nuestra salud y para el transcurso del día a día son los que debemos cuidar, mantener y potenciar.

5.3 MEDIO AMBIENTE

Ana Velázquez de la entidad ARGOS Proyectos Educativos, nos ofreció una formación sobre cómo impulsar acciones desde los centros educativos y entorno comunitario en pro del medio ambiente y para paliar los efectos de la crisis climática. En ella nos puso en antecedentes contándonos sobre qué es medio ambiente y el por qué del concepto de salud planetaria.

Una semana antes de la formación, Ana nos mandó un enlace en el que debíamos abrir los ojos, agudizar los oídos, prestar atención... y ponernos las gafas de mirar al mundo con la perspectiva del cambio climático como si fuéramos un detector cotidiano de cambio climático, con tal de anotar todas aquellas cosas de nuestro entorno vinculadas con la temática. Hicimos esta dinámica a través de una pizarra digital y se tituló "Haciendo Zoom sobre el cambio climático en nuestro entorno".

Estos fueron los resultados:



Durante la sesión hicimos varias dinámicas, la primera se tituló "**Artistas del clima**", en la que debíamos dibujar lo que entendíamos por cambio climático.



Tras compartir las reflexiones que nos suscitaban los dibujos con el resto de participantes y al estar un poco más familiarizadas con el marco conceptual procedimos a la tercera dinámica llamada "El efecto dominó". En esta aparecían una serie de conceptos como sequía, deterioro, migraciones forzosas, pérdida de biodiversidad, etc. y tuvimos que detectar las interconexiones para trabajar el fenómeno de manera completa e integrada tratando de buscar las causas y consecuencias ordenando dichos conceptos en orden 'cronológico'.





La conclusión fue que el medio ambiente está conformado por diversos componentes como son los físicos, los químicos y los biológicos, así como, los sociales y los culturales. Estos componentes, tangibles e intangibles, se relacionan unos con otros y establecen las características y el desarrollo de la vida de un lugar. Podría entenderse como un macrosistema formado por varios subsistemas que interaccionan. Cuando se produce algún fallo en esas interacciones surgen los problemas ambientales. El concepto de medio ambiente ha ido evolucionando de tal forma que se ha pasado de considerar fundamentalmente sus elementos físicos y biológicos a una concepción más amplia en la que se pone el acento en la vertiente económica y sociocultural. Por lo tanto, hoy en día se identifican como ambientales no sólo los problemas clásicos relativos a contaminación, vertidos, etc., sino también otros más ligados a cuestiones sociales, culturales, económicas..., relacionadas en definitiva con el modelo de desarrollo.

Precisamente de la interacción aparece el concepto de salud planetaria definido como la consecución del máximo nivel de salud, bienestar y equidad alcanzados en todo el mundo respetando los límites de los sistemas naturales de la Tierra, a través de la integración de diversos sistemas humanos (políticos, económicos y sociales). Un concepto, pues, que pasa por entender que la salud de los humanos no es independiente de la salud del entorno en el que viven. Por todo ello la salud está muy presente en los **Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 de las Naciones Unidas.**

6 LECCIONES SALUDTÓPICAS APRENDIDAS

Una de las lecciones aprendidas más valiosas ha sido que el uso del lenguaje acorde al contexto en el que se ha trabajado y al grupo protagonista de este proyecto facilita la comprensión y la transformación en favor de la salud planetaria desde la realidad del alumnado evitando a toda costa imponer tecnicismos o perspectivas adultas.

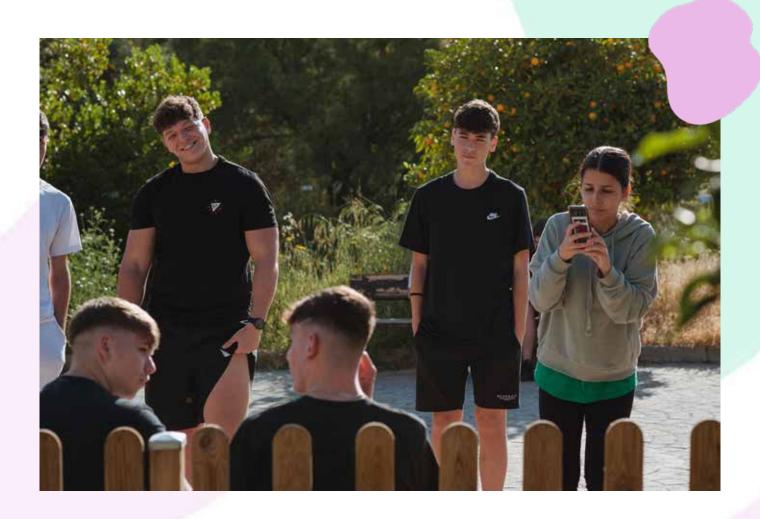
Se ha detectado que la temática de la Salud Planetaria (SP) no es excesivamente golosa entre las edades de 12-17 en un inicio. Por ello se recomienda que todos los centros o recursos que vayan a replicar el proyecto partan de un diagnóstico participativo previo en el que se detecte el interés y motivación sobre la temática. Esto no quiere decir que no sea una temática que suscite emoción e interés una vez se esté trabajando. En Saludtopías hemos visto que llevando la salud planetaria a su entorno más cercano hace que se apropien del concepto porque pueden palpar los resultados en su patio, su centro, su plaza, su parque, en su familia, entre otros. Es más, trabajar la temática desde sus vivencias, como con el mapeo de lo que ellos y ellas consideran activos de salud, permite aumentar la implicación y las ganas de transformar porque lo viven desde su propia piel.



Cabe destacar que es imprescindible tener en cuenta las necesidades educativas especiales de cada centro: Programas de Mejora del Aprendizaje y Rendimiento (PMAR), Aula Específica y el colectivo con diversidad funcional e intelectual adaptando el contenido del trabajo. Por ejemplo, para las personas con dificultades en la psicomotricidad fina se elaboran retos y pruebas adaptadas a sus necesidades así como la subtitulación de todos los recursos audiovisuales para las personas sordas, entre otras adaptaciones.

También es importante velar por una comunicación fluida con y entre los Servicios Técnicos Externos para hacerlos partícipes del total del proyecto y no únicamente de su intervención concreta. De esta manera la narrativa lúdica no pierde fuerza ya que estamos todas las personas involucradas interconectadas, tratando de seguir el hilo conductor de la historia durante el proceso educativo.





Respecto al uso de los teléfonos, nos parece oportuno que en los centros educativos no se usen durante el horario lectivo pero sí es cierto que un uso pedagógico de las nuevas tecnologías permite encuentros intercentro virtuales, como ha sucedido entre Granada y Sevilla, y fortalecen la fase de difusión y comunicación cuando se utilizan las aplicaciones del día a día de las personas participantes.

Además los centros también han jugado con esas aplicaciones para, ellos mismos, llegar a su alumnado generando así un efecto multiplicador del alcance e impacto de los resultados publicados.

Por último, tras vivir procesos educativos tan duraderos e intensos nos hace ver que la juventud vive estas experiencias desde una óptica mucho más inocente y desde el amor, por lo que plantarnos ante la crisis climática resulta mucho más fácil y esperanzador.

7 RECURSOS

- -Utopía no es una isla. Layla Martinez
- -La bitácora de Humboldt. Pepa Corbacho y Manuel García
- -¿Jugamos?. Carmen Marín
- -Galería de recursos ARGOS
- -Educación Ecosocial. Cómo educar frente a la crisis ecológica
- -Lo pequeño es hermoso. Ernst Friedrich Shumacher
- -Guía A Clima Tarnos
- -La crónica del debate que cambió la historia de las mujeres. Isaías Lafuente y Clara Victoria
- -Feminismo ilustrado: Ideas para combatir el machismo. Helen Sotillo y María Murnau
- -Formación en salutogénesis y activos para la salud. EASP
- -Guía Breve. Salud Comunitaria Basada en Activos. EASP.
- -Guía para educar desde la perspectiva ecosocial en el cuidado y la defensa del medio natural. Cooperativa Garúa
- -Maleta pedagógica ecofeminista. Cooperativa Garúa

















