

Entrevista: Scratch, disponible ahora en Guaraní

2012-05-01

Entrevista: Scratch, disponible ahora en Guaraní

Con esta entrevista nos complace presentar al grupo de docentes bolivianos que aunaron esfuerzos para hacer posible la traducción de la interfaz de Scratch a lengua Guaraní; ellos son: Karina Maldonado, Christopher N. Flores y Raúl Aruchari. Nos relatan en ella la experiencia con esta traducción y el trabajo que en Santa Cruz (Bolivia) han realizado en Scratch con sus estudiantes para difundir entre estos la cultura Guaraní.

Con esta entrevista nos complace presentar al grupo de docentes bolivianos que aunaron esfuerzos para hacer posible la traducción de la interfaz de Scratch a lengua Guaraní; ellos son: Karina Maldonado, Christopher N. Flores y Raúl Aruchari. Nos relatan en ella la experiencia con esta traducción y el trabajo que en Santa Cruz (Bolivia) han realizado en Scratch con sus estudiantes para difundir entre estos la cultura Guaraní.

•

SCRATCH, DISPONIBLE AHORA EN GUARANÍ

<https://eduteka.icesi.edu.co/ScratchTraduccionGuarani.php>

Haga [clic aquí](#)

para descargar

la traducción de

Scratch al

Guaraní (AVA).

<https://eduteka.icesi.edu.co/pc/>

El Guaraní es la primera lengua originaria americana a la que se traduce [Scratch](#), entorno gráfico de programación de computadores que ha logrado una amplia aceptación por parte de docentes de todo el mundo. Hablan esta lengua, más de siete millones de personas en Paraguay, norte de Argentina, oriente de Bolivia y sur de Brasil; para cinco millones de ellos, es su lengua materna.

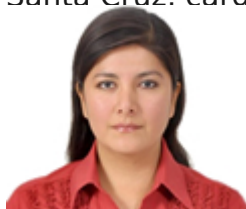
Con esta traducción ponemos un grano de arena para ayudar a convertir en realidad varias de las iniciativas que actualmente se llevan a cabo para lograr un mundo más multicultural y multilingüe. Ilustran lo anterior casos como las [directrices de la UNESCO sobre la educación intercultural](#) [1] y el programa [Metas Educativas 2021](#) [2], cuyo documento final aprobaron recientemente los países iberoamericanos. En este último, la meta específica 4 dice “Garantizar una educación intercultural bilingüe de calidad a los alumnos pertenecientes a minorías étnicas y pueblos originarios”.

Para respaldar dicha meta, dos sub programas de las Metas educativas 2021 incluyen objetivos, estrategias y líneas de acción que buscan el acceso a una educación inclusiva e intercultural que propenda por la defensa de la identidad cultural y lingüística de los pueblos originarios [3]. Esta traducción de Scratch a lengua Guaraní hace un aporte significativo al objetivo de “favorecer el aprendizaje del alumnado mediante contenidos culturales y lingüísticos propios de los pueblos indígenas” [3]. Por todo lo anterior nos complace presentar al grupo de docentes bolivianos que aunaron esfuerzos para hacerla posible en tiempo récord; ellos son: Karina Maldonado, Christopher N. Flores y Raúl Aruchari y lo que respondieron a la entrevista que EDUTEKA les hizo.



Raúl Aruchari Peña es un nativo Guaraní y docente de profesión,

egresado de la Normal de Charagua. Estudió lingüística Guaraní de manera autodidacta, lo que lo llevó a trabajar durante 9 años, como Técnico de Educación Bilingüe en una región de habla Guaraní. También trabajó durante varios años, como docente de la materia de Guaraní en la Escuela Normal Superior “Enrique Finot” en la ciudad de Santa Cruz. Actualmente, desarrolla actividades como Director Distrital de Educación del Municipio Educativo de Boyuibe, Provincia Cordillera, Departamento de Santa Cruz. cargo al cual accedió mediante concurso de méritos.



Silvia Karina Maldonado es docente de profesión con especialidad

en kindergarten egresada de la Escuela Normal Superior “Enrique Finot”. Fue invitada en el 2010, a la Conferencia Mundial para Educadores de Scratch en el Media Lab del MIT, a presentar el trabajo realizado por ella con Scratch en Bolivia. Por su ardua y destacada labor a favor de la educación fue galardonada como “Docente Meritoria” del Estado Plurinacional de Bolivia por la Comisión de Educación de la Honorable Cámara de Diputados. En la actualidad, desarrolla diferentes actividades educativas en calidad de asesora y consultora en educación, además de promover diferentes actividades de divulgación y fomento de las ciencias, las tecnologías y la robótica educativa



Christopher N. Flores Artieda Es ingeniero de sistemas titulado de

la Universidad Católica Boliviana. Actualmente, es maestrante en la Maestría en Educación Superior Tecnológica, de la Universidad Autónoma Gabriel René Moreno de

Santa Cruz. Es miembro afiliado de la Computer Science Teachers Association (Asociación de Docentes de Ciencias de la Computación de los Estados Unidos). Fue invitado en el año 2010 a la Conferencia Mundial para Educadores de Scratch organizada por el Media Lab de MIT, a presentar el trabajo “Teaching SCRATCH to Educators in Bolivia as an Educational Transversal Tool in Schools with a Multicultural Approach”. Actualmente ejerce como docente de informática educativa de primaria y secundaria, en el Colegio San Lorenzo y en la empresa Cognos Srl.

|

EduTEKA (E): Señor Aruchari, cuéntenos algo sobre su interés por preservar y expandir la lengua Guaraní.

Raúl Aruchari Peña (RAP): Considero que es un derecho de todos los pueblos indígenas el preservar y expandir su propia lengua y esto se encuentra contemplado en la nueva Constitución Política del Estado Boliviano. Considero además, que una lengua no debe estar encerrada y limitada simplemente a su cultura, sino más bien, que pueda aumentarse la cantidad de personas que la hablan y que entre estos nuevos hablantes no solo hayan miembros de la propia cultura, sino también de otras culturas, sean ellos nacionales o extranjeros.

E: ¿Qué tan antiguo es el Guaraní? ¿Cuáles son sus raíces? ¿En cuántos países se habla actualmente y cuál es el número estimado de personas que a diario lo usan?

RAP: La lengua Guaraní es una de las lenguas más antiguas y milenarias del planeta, inclusive antes de Cristo ya se conocía el Guaraní como forma de expresión. Los guaraníes son un pueblo de creencias religiosas profundas que según su cosmovisión llegaron a la tierra que habitan sus primeros pobladores en busca de una tierra sin mal, es decir, del paraíso. Fue así como llegaron a la parte sur de Santa Cruz, a la zona conocida como Cordillera, lugar que reunía todas las bondades que los guaraníes necesitaban y que les brindaba los animales y frutos necesarios para alimentarse. Los guaraníes habitaron lo que se conoce hoy en día como el Chaco Boliviano, el Chaco Argentino, gran parte del Paraguay e inclusive se extendieron a Brasil, llegando a poblar el Matogroso. Todo aquel territorio fue abarcado por la Gran Nación Guaraní antes de la fundación de los diferentes países sudamericanos; lamentablemente, la

conquista española desintegró notablemente esta gran nación indígena.

La lengua Guaraní que se habla en Bolivia tiene sus orígenes en las lenguas Arawac y Tupi Guaraní que eran las más antiguas y de mayor predominio en el oriente boliviano. Es importante destacar que actualmente son aproximadamente 7 millones los hablantes de esta lengua en todo el continente americano.

E: ¿Díganos cuáles son para ustedes las tres o cuatro principales razones de su esfuerzo por preservar la lengua Guaraní?

RAP: En cuanto a mí concierne, es un derecho el impartir la educación intercultural, intracultural y plurilingüe. También, es importante realizar esfuerzos para que una lengua no desaparezca y que más bien aumente el número de hablantes, para que de ése modo, se pueda preservar la cultura ancestral asociada al idioma. La nueva Constitución Política del Estado, hace mucho énfasis en las culturas y lenguas originarias e intenta dar un trato igual a todas las múltiples culturas existentes en Bolivia, con el objetivo de revalorizar, rescatar y preservar las mismas.

Como Director Distrital de Educación vamos a organizar diferentes ciclos de formación de docentes en lengua y cultura Guaraní para que éstos a su vez puedan enseñar a los estudiantes cuya lengua nativa sea esta.

E: Brevemente, ¿cuáles son los tres principales objetivos que persigue la Asamblea del Pueblo Guaraní [4] de Bolivia?

RAP: Yo Raúl Aruchari Peña, en calidad de nativo Guaraní, soy miembro de la Asamblea del Pueblo Guaraní (APG) [4] y como hablante de ésta lengua siempre he estado apoyando ésta organización que es la máxima autoridad en lo referente a éste idioma y a su cultura.

Entre los principales objetivos que sigue la APG, podemos destacar: primero, preservar y difundir la lengua Guaraní y sus costumbres; segundo, preservar y defender los derechos de los indígenas guaraníes; y, tercero, buscar y crear las condiciones de igualdad de acceso a la información y acceso a la igualdad de oportunidades para los indígenas guaraníes.

E: ¿Qué despertó en ustedes el interés por aprender y trabajar con Scratch en el aula, desde cuándo lo hacen?

Silvia Karina Maldonado (SKM): Me lo despertó el saber que se podía utilizar Scratch como herramienta transversal en la educación y el descubrir que Scratch ayuda a desarrollar diferentes tipos de habilidades en los estudiantes; habilidades que son necesarias en el siglo XXI, tales como las de pensamiento crítico, de comunicación, de identificación de problemas y de formulación de soluciones, entre otras. Todo esto fue un buen referente que despertó en mí el interés por aprender a usar Scratch para luego poder enseñar a los niños esta herramienta educativa. Otro aspecto que me pareció atractivo de Scratch, fueron los pocos requerimientos de cómputo que necesita para operar, esto se adapta plenamente a la realidad de nuestro país en donde las pocas escuelas públicas que cuentan con computadores, pueden instalar y utilizar Scratch sin contratiempos. A la fecha, llevo cinco años utilizando Scratch con propósitos educativos.

Christopher N. Flores Artieda (CNFA): Como ingeniero de sistemas siempre había buscado la forma de enseñar a programar, especialmente a niños, de una forma fácil y sencilla. Son pocas las herramientas que hace unos cinco años atrás nos permitían hacer esto y la mayoría de ellas requerían mucha capacidad de cómputo para ejecutar el programa principal. Fue muy motivador descubrir, en el año 2007, una herramienta con las características de Scratch que no requería mucha capacidad de cómputo y que era simple de instalar y de utilizar para todos. En aquel entonces descargué Scratch de la página oficial del MIT y, fui testigo del desarrollo de diferentes materiales puestos a disposición para aprender y desarrollar proyectos con Scratch. Desde esa época decidí utilizarlo para enseñar a programar a niños y niñas de mi región y de mi país.

E: ¿Hablan ustedes Guaraní?

SKM: Sí hablo Guaraní. Lo aprendí durante mi formación como docente en la Escuela Normal Superior “Enrique Finot”. Allí me enseñaron dos variantes del Guaraní que se hablan en Bolivia, vale decir, Guaraní Isoseño y Guaraní Ava. Gracias a lo aprendido sobre las tradiciones, cultura y lengua Guaraní, nace en mí un gran respeto y valoración por esta cultura y por su lengua. Fue así que de manera autodidacta fui

reforzando lo aprendido, investigue y profundice más, sobre esta milenaria lengua originaria de América. Debo destacar que el Guaraní tiene en Bolivia tres variantes conocidas, las cuales son: Ava, Isoseño y Simba.

E: ¿Cuéntennos como fue el proceso de realizar esa traducción; ¿la hicieron ustedes de manera independiente o se asesoraron de personas que lo hablan cotidianamente?

SKM: En lo referente a la traducción del Scratch al idioma Guaraní, podemos decir lo siguiente. Inicialmente, en un encuentro académico realizado en Santa Cruz, Bolivia, hicimos un acuerdo de cooperación entre Juan Carlos López (editor de Eduteka), Christopher N. Flores y mi persona, para traducir Scratch al Guaraní. Al equipo boliviano de traducción se sumó el profesor Raúl Aruchari Peña, en calidad de revisor. Podemos resumir este trabajo en las siguientes fases.

Fase 1. Recibimos en Bolivia la plantilla enviada desde Colombia, que fue la base sobre la que se realizó la traducción. Inicialmente, se intentó traducir a la variante Isoseña, luego de una revisión bibliográfica se decidió, por conveniencia, cambiarla al Ava debido al mayor número de hablantes nativos en nuestra región.

Fase 2. No fue sencillo encontrar las palabras adecuadas para traducir el software educativo Scratch al Guaraní Ava debido a que muchas de las palabras utilizadas en Scratch son de lenguaje técnico. Por tanto, se debía contar con el apoyo de una persona especializada en la lengua Guaraní, de allí que se le solicitó al lingüista Raúl Aruchari Peña que revisara las palabras utilizadas en la traducción y que las adaptara o refonetizara para su uso adecuado, según el contexto en el cual debían traducirse.

Fase 3. Enviamos la plantilla con la traducción a Colombia para que allí Juan Carlos López pudiera armar el archivo “gu.po” el cual permite que la interfaz de Scratch se pueda ver en lengua Guaraní.

E: ¿Cuál fue el reto más grande que enfrentaron al realizar la traducción de la interfaz de Scratch a la lengua Guaraní?

SKM: Considero que el Guaraní es un idioma muy rico en cuanto a su fonética y gramática, pero posee pequeñas variaciones idiomáticas y fonéticas según el lugar

donde se hable, y esto hizo que se dificultara un poco al momento de traducirlo.

E: Tenemos entendido que ya se trabajó con un grupo de 30 estudiantes de Santa Cruz de la Sierra usando esa traducción ¿qué objetivos se propusieron alcanzar con esa experiencia?

SKM: Sí, realizamos una capacitación en Cultura y Lengua Guaraní dirigido a 30 niños, provenientes de diferentes provincias del departamento de Santa Cruz, cuyas edades estaban comprendidas entre 6 años y 12 años. El objetivo principal de la capacitación fue dar a conocer la cultura y lengua Guaraní a nuestros estudiantes. Aprendieron saludos básicos en Guaraní, componentes de la familia, canciones e himnos, además de su fiesta grande el Arete Guazú y algunas de sus costumbres y leyendas. [Eduteka recomienda ver la galería fotográfica de esta experiencia en [Picasa](#)]

CNFA: El objetivo que nos propusimos mediante ésta capacitación fue promover y difundir la cultura Guaraní entre nuestros jóvenes habitantes de Santa Cruz. Es importante para nosotros rescatar y revalorizar el habla y las costumbres de una importante nación que habitó estas hermosas tierras orientales como lo son los guaraníes. Este sentimiento nuestro fue compartido por el Comité Pro Santa Cruz, considerado como la casa de todos los cruceños, y fue por la colaboración de su presidente, el Dr. Herland Vaca Diez Busch, que pudimos realizar tan importante capacitación.

<http://scratch.mit.edu/projects/jualop/2465308>

Proyecto elaborado por Alexis Parada Moreno (Santa Cruz, Bolivia)

E: En opinión de ustedes ¿cuáles son los dos logros principales producto del trabajo anterior? ***

CNFA: Llevar la traducción del Scratch al idioma Guaraní es brindar igualdad de oportunidades y acceso a información a los nativos y hablantes de ésta importante lengua. De por sí, pertenecer a un grupo de hablantes diferentes al idioma español los priva del acceso a información y conocimiento que no está disponible en su idioma materno, lograr poner una herramienta educativa en manos de éstas personas, en su idioma materno, no solo es un logro alcanzado, sino una satisfacción grande al poder

evidenciar que ésta comunidad indígena puede tener acceso al uso de las TIC no en un ambiente ajeno, sino en un entorno más íntimo, más familiar.

<http://scratch.mit.edu/projects/jualop/2465322>

Proyecto elaborado por María Laura Flores (Santa Cruz, Bolivia)

E: ¿Qué proyectos futuros tienen para trabajar Scratch en lengua Guaraní?

SKM: Como resultado del trabajo de traducción emprendido junto al profesor Raúl Aruchari Peña, hemos sido invitados al Municipio de Boyuibe para socializar la interfaz de Scratch en Guaraní con docentes de ese distrito educativo. Esta invitación comprendería el capacitar a docentes en el uso de las TIC con énfasis en Scratch en Guaraní y además enseñar Scratch a los estudiantes.

Las damas del Comité Cívico Femenino de la ciudad de Santa Cruz desean apoyar la capacitación en TIC de los estudiantes de Santa Cruz con énfasis en cultura y lenguaje Guaraní, pero, con un enfoque en equidad de género, es decir, dirigir la capacitación y formación de niñas en el uso de nuevas tecnologías.

E: Cuéntanos un poco sobre el equipo “Scratch-Bolivia” ¿quiénes lo componen y qué actividades realizan?

CNFA: El [Equipo Scratch Bolivia](#) nace en el seno de la Universidad Católica Boliviana en donde un grupo de estudiantes con el apoyo de la Carrera de Ingeniería de Sistemas deciden emprender una serie de capacitaciones como parte de acción social y servicio a la comunidad por medio de enseñar Scratch a estudiantes y docentes de los colegios de la ciudad de Santa Cruz.

A lo largo de éstos años muchas personas han participado y apoyado diferentes actividades del Equipo Scratch Bolivia, entre los cuales podemos destacar: Lilian Ruiz López, Darcy Ynocente, David Ruiz López, Fernando Oros, Tatiana Ruiz L., Danna Cornejo, Martha Terrazas S., Lucio Flores P., Roger Terceros, Patricia Terrazas S., Martha López, Rodrigo Cornejo S., Roberto Baigorria, María Sarmiento de Terrazas, María Laura Flores, Alvaro Ruiz, Pablo Roa Ruiz y Ariel Flores, entre otros.

El Equipo Scratch Bolivia realiza diferentes actividades de capacitación y formación en tecnologías de información y comunicación, además del fomento de actividades científicas tecnológicas, dirigidas especialmente a docentes y estudiantes de instituciones educativas. Año tras año también organiza en Bolivia, el Día Mundial del Scratch.

E: Sabemos que ustedes participaron en la segunda Conferencia Mundial de Scratch llevada a cabo en agosto de 2010 en el MIT (Boston, Massachusetts). En lo personal, ¿qué les aportó esa participación?

SKM: Sí, efectivamente participamos en tan importante evento. Nos sentimos honrados por haber podido compartir la experiencia de trabajo que hemos venido realizando con Scratch en Bolivia. En la Conferencia Mundial de Scratch presentamos el trabajo

http://web.media.mit.edu/~kbrennan/files/conference/Scratch_Conference_2010.pdf “[Teaching SCRATCH to Educators in Bolivia as an Educational Transversal Tool in Schools with a Multicultural Approach](#)” (Enseñando Scratch como herramienta transversal en la educación a docentes en Bolivia con un enfoque multicultural), el mismo que resumía gran parte de nuestra experiencia trabajando Scratch con docentes bolivianos.

Esta participación en la Conferencia Mundial de Scratch benefició a la educación de tecnología en Bolivia en general. Muchos educadores comenzaron a tomar conciencia de la importancia del uso de las TIC en educación y tenemos la satisfacción de haber aportado y colaborado con nuestra labor a que tanto docentes como estudiantes inicien este camino junto a Scratch. Toda esta importante labor nos llena de satisfacción a nivel personal y además, a nivel profesional nos sitúa como referentes en el campo educativo de nuestro país. A la fecha, el aporte realizado por todos los que trabajamos en el Equipo Scratch Bolivia ha consistido en la capacitación directa de 1.200 alumnos de colegio y a más de 600 docentes.

Adicionalmente, es importante comunicarles que estaremos presentes en la [tercera Conferencia Mundial de Scratch](#) a realizarse el presente año con el tema "Scratch and the Curriculum of San Lorenzo's School, an experience on educational innovation in Bolivia" (Scratch y el currículo educativo del Colegio San Lorenzo, una experiencia de

innovación educativa en Bolivia).

E: En su trabajo en el Colegio San Lorenzo ¿cuáles son los principales beneficios que encuentran en enseñar a los estudiantes a programar computadores con Scratch?

CNFA: El beneficio más importante que he evidenciado entre mis alumnos es el desarrollo de sus habilidades de pensamiento lógico y creativo. La estructura de bloques que Scratch los impulsa a organizar de forma lógica, sistemática y ordenada, diferentes soluciones a ejercicios o retos propuestos. Así mismo, Scratch es una herramienta educativa muy versátil, que invita a los estudiantes no solo a encontrar una sola vía de expresión y/o solución, sino, a contemplar múltiples vías de expresión creativa.

Debo destacar que a partir de este año lectivo, el bachiller que egresa del Colegio San Lorenzo sale de la institución con el título de Técnico Medio en Programación de Computadoras y que la incorporación de Scratch como parte del currículo de la materia de informática educativa o computación, promueve entre los estudiantes desde cuarto grado de Primaria el desarrollo de habilidades cognitivas necesarias para poder crear sistemas informáticos cuando alcancen el nivel secundario.

Esta formación integral de nuestros estudiantes será realizable gracias al trabajo coordinado y colaborativo del equipo de informática educativa del Colegio San Lorenzo compuesto por los Profesores Patricia Udaeta, Calixto Chilo Guardia y mi persona.

NOTAS DEL EDITOR:

[1] [Directrices de la UNESCO sobre la educación intercultural](#) (2006)

Principio I: La educación intercultural respeta la identidad cultural del educando impartiendo a todos una educación de calidad que se adecúe y adapte a su cultura. Este principio puede aplicarse mediante:

la utilización de programas de estudio y de materiales pedagógicos que inculquen en los educandos el respeto de su propia identidad cultural, de su idioma y sus valores;

- la elección de una lengua de instrucción que incluya, en lo posible, la lengua materna de los educandos;
- una formación docente apropiada, destinada a desarrollar la capacidad de adaptar los contenidos, métodos y materiales educativos a las necesidades de los grupos cuyas culturas divergen de la del grupo mayoritario;

Principio II: La educación intercultural enseña a cada educando los conocimientos, las actitudes y las competencias culturales necesarias para que pueda participar plena y activamente en la sociedad. Este principio puede aplicarse mediante:

- Una enseñanza apropiada de la lengua: todos los educandos deben adquirir la capacidad de comunicar, expresarse, escuchar y dialogar en su lengua materna, la o las lenguas oficiales o nacionales de su país y en uno o más idiomas extranjeros
- Una formación docente inicial adecuada y una formación profesional permanente que brinde a los profesores un buen conocimiento de métodos y técnicas de observación, escucha y comunicación intercultural, de más de una lengua de trabajo, si procede, y algunas nociones de análisis antropológico

[2] Luego de dos años trabajando por alcanzar consensos, en la cumbre de jefes de Estado y de Gobierno de los países signatarios de la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), celebrada en diciembre de 2010 en Mar del Plata, Argentina, se aprobó el documento final del programa [Metas Educativas 2021](#): la educación que queremos para la generación de los Bicentenarios.

[3] [METAS EDUCATIVAS 2021](#)

Programa de atención educativa a la diversidad del alumnado y a los colectivos con mayor riesgo de exclusión (Pág. 232)

OBJETIVOS

- Favorecer el aprendizaje del alumnado mediante contenidos culturales y lingüísticos propios de los pueblos indígenas y afrodescendientes en la región.
- Contribuir a la mejora de vida y hacer visibles las manifestaciones culturales de los afrodescendientes y de los colectivos originarios.

ESTRATEGIAS

- Impulsar políticas que fortalezcan a las escuelas para avanzar en una educación inclusiva que permita la integración educativa de la gran mayoría de los alumnos y de las alumnas.

LÍNEAS DE ACCIÓN

- Capacitar a equipos directivos y docentes en la creación y uso de material intercultural bilingüe que atienda a las necesidades del alumnado de pueblos originarios y afrodescendientes.
- Fomentar la creación de programas de formación en tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y contribuir al acceso a la tecnología para los afrodescendientes y los grupos originarios, especialmente en las zonas más pobres, donde se concentran problemas de exclusión, falta de oportunidades, reproducción de la pobreza y la marginalización de la ciencia y la tecnología.

Programa de incorporación de las TIC en la educación (Pág. 239)****

OBJETIVOS

- Fomentar la igualdad de oportunidades y compensar las desigualdades sociales, ampliando la dotación de ordenadores en las escuelas y la alfabetización tecnológica del alumnado.

- Garantizar la existencia de recursos y contenidos digitales adaptados y de calidad, necesarios para la integración y el uso de las tecnologías en el ámbito educativo.

[4] La [APG](#) es la máxima organización representativa del Pueblo Guaraní en Bolivia cuyo inicio data de 1987. La población conformada en la actualidad por 24 capitanías, se encuentra distribuido en 5 provincias de 3 Departamentos del País: Cordillera en el Departamento de Santa Cruz, Hernando Siles y Luis Calvo en el Departamento de Chuquisaca y Gran Chaco y O'Connor en el Departamento de Tarija. La APG definió como misión “velar y defender los principios e ideología de la Nación Guaraní en el ámbito territorial, político-organizativo, económico-productivo, respetando y haciendo respetar la forma del ser guaraní y los derechos consuetudinarios a través de una planificación integral, que permita garantizar el acceso equitativo y suficiente a la tierra y territorio, asegurando una administración propia y el manejo sostenible de los recursos naturales”.

CRÉDITOS:

Entrevista realizada por Eduteka.

|



|

Entrevista realizada por Eduteka con el apoyo de Motorola Solutions Foundation y la gestión de la ONG Give to Colombia.

|

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Mayo 01 de 2012.

Última modificación de este documento: Mayo 01 de 2012.*