

INSTRUCCIONES

# AUTONOMÍA★ZAPATISTA

CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL TERRITORIO AUTÓNOMO



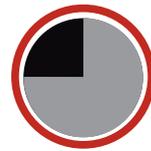
ESPAÑOL



**2-6**  
personas



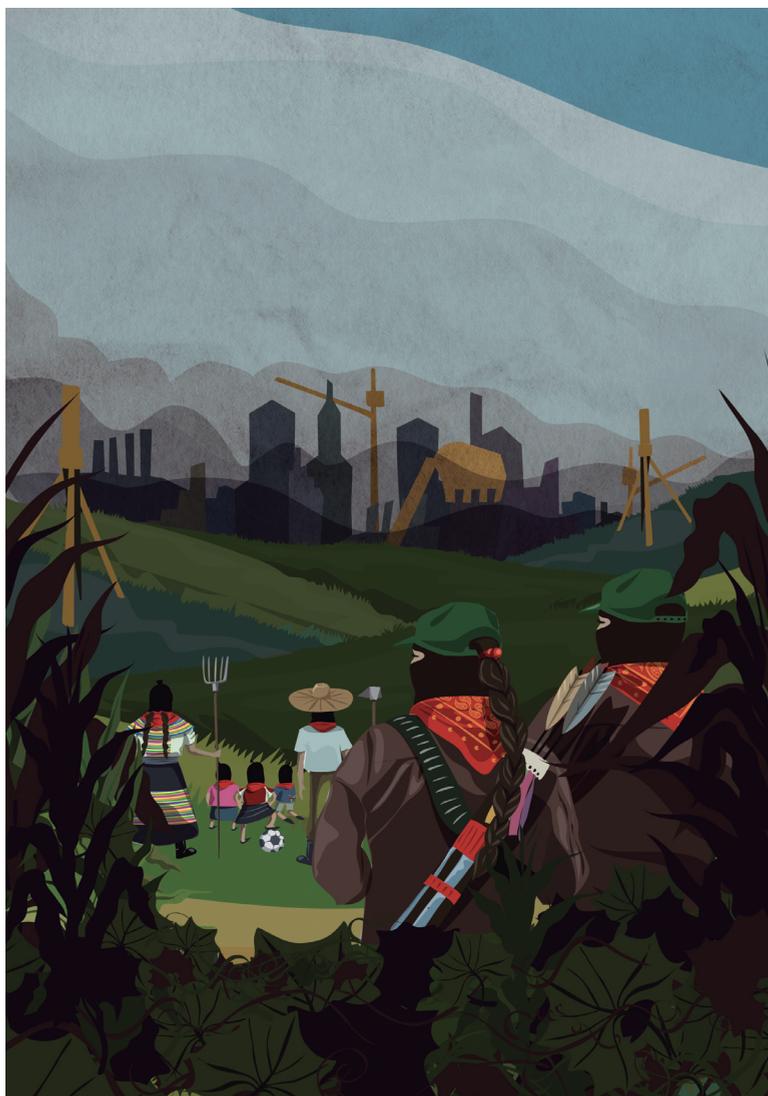
**+10**  
años



**30-45**  
minutos



Para acceder a traducciones



**Diseñado colaborativamente por personas  
y colectivos de solidaridad con  
la Gira por la Vida, 2021.**



# ÍNDICE

<b>Introducción</b>	
<b>Componentes</b>	<b>07</b>
<b>Explicación del tablero</b>	<b>08</b>
<b>Preparación</b>	<b>10</b>
<b>Objetivo del juego</b>	<b>12</b>
<b>Turno de juego</b>	<b>14</b>
1. Mostrar cartas de contexto	14
2. Tirar y colocar dados	17
3. Resolución de ronda	20
<b>Final de partida</b>	<b>24</b>
<b>Niveles de didicultad</b>	<b>25</b>
<b>Cartas de contexto</b>	<b>26</b>
<b>Glosario</b>	<b>32</b>
<b>Escribe tus reglas</b>	<b>34</b>

# INTRODUCCIÓN

Las comunidades zapatistas llevan más de 27 años de lucha, siendo una de las grietas al sistema capitalista que dan ejemplo de que otro mundo es posible y de que ya existe.

El primero de enero de 1994, el Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) se levantó en armas y recuperó miles de hectáreas de tierras en Chiapas que habían sido acaparadas por finqueros. Después de 10 años de organización clandestina, las comunidades zapatistas declararon la guerra al gobierno de México, gritando *¡ya basta!* al despojo y explotación a la que resistían como pueblos indígenas desde la invasión colonial de hace más de 500 años.

Desde ese entonces, las comunidades zapatistas construyen la autonomía en su territorio. Mediante organización asamblearia, participación masiva y democracia directa, las bases de apoyo gestionan su propio sistema de educación, salud, comunicación, producción, autogobierno e impartición de justicia. Con resistencia y rebeldía, miles de zapatistas se organizan y cooperan para construir colectivamente formas de vida más justas y dignas, que respeten la diversidad de maneras de existir, en convivencia con la Madre Tierra, por los derechos individuales y colectivos de los pueblos indígenas y de las mujeres.

Su objetivo será colaborar para construir conjuntamente la autonomía en una pequeña simulación del territorio autónomo. Para lograrlo deberán cumplir las 13 demandas zapatistas, siguiendo los 7 principios del mandar obedeciendo. Sin embargo, no será fácil: grupos paramilitares, planes de gobierno, megaproyectos y desastres naturales dificultarán su camino.

# COMPONENTES



**1** Tablero



**20** Marcadores de objetivo logrado (estrellas rojas)



**10** Fichas de comida



**1** Marcador de ronda (Don Durito)<sup>1</sup>



**41** Cartas de contexto



**13** Cartas de demandas



**24** Dados: 12 dados rojos y 12 dados negros



# EXPLICACIÓN DEL TABLERO

## 13 Demandas zapatistas

The board game map is divided into several thematic zones, each with a corresponding demand icon and a star symbol:

- ALIMENTACIÓN:** Represented by a corn cobs icon.
- PAZ:** Represented by a red star icon.
- TRABAJO:** Represented by a gear icon.
- EDUCACIÓN:** Represented by a book icon.
- SALUD:** Represented by a cross icon.
- LIBERTAD:** Represented by a star icon.
- DEMOCRACIA:** Represented by a star icon.
- JUSTICIA:** Represented by a star icon.
- TERRA:** Represented by a star icon.
- VIVIENDA:** Represented by a house icon.
- INFORMACIÓN:** Represented by a computer monitor icon.
- CULTURA:** Represented by a star icon.
- INDEPENDENCIA:** Represented by a star icon.

The 13 numbered locations on the map are:

- 01: A house icon.
- 02: A computer monitor icon.
- 03: A corn cobs icon.
- 04: A gear icon.
- 05: A cross icon.
- 06: A red star icon.
- 07: A book icon.
- 08: A gear icon.
- 09: A star icon.
- 10: A star icon.
- 11: A star icon.
- 12: A star icon.
- 13: A house icon.

Other elements on the map include a radio tower labeled 'RADIO REBELDES', a school labeled 'ESCUELA AUTÓNOMA', a cooperative labeled 'COOPERATIVA DE PRODUCCIÓN', an auditorium labeled 'AUDITORIO', and a sign that says 'MAYORÍA DE BUEN GOBIERNO'. There are also various icons of people, animals, and plants scattered throughout the landscape.

7 Principios del mandar obedeciendo<sup>2</sup>



01

Comunidad



02

Enfermería



03

Almacén de  
alimentación



04

Contador  
de rondas  
(Don Durito de  
la Lacandona)

## 05 Área de salud



Centro de salud autónomo<sup>3</sup> Promotores/as de salud<sup>4</sup> Parteras/hueseras/yerberas (3 Áreas)<sup>5</sup>



06

Ejército Zapatista  
de Liberación Nacional



07

Auditorio



Promotores/as de educación<sup>6</sup> Escuela autónoma<sup>7</sup>

## 08 Área de producción



08

Promotores/as de agroecología<sup>8</sup>



Cooperativa de producción<sup>9</sup>



09

Junta de Buen Gobierno<sup>10</sup>



10

## Área de comunicación



Promotores y promotoras de comunicación (Tercios compas)<sup>12</sup>

11

Cárcel del mal gobierno



12

Campos de cultivo



13

Panteón



# PREPARACIÓN

1. Coloquen el tablero encima de la mesa.

2. Coloquen 2 **marcadores de objetivo logrado (estrella roja)** en el tablero: 1 en una parte de la comunidad y 1 en el centro de salud autónomo.



3. Coloquen 1 **ficha de comida** en el tablero en el **almacén de alimentación**.



4. Coloquen el **marcador de ronda** en la posición inicial del contador de rondas del centro del tablero.



5. Coloquen las 13 cartas de demandas en los bordes del tablero en su lugar correspondiente boca arriba, mostrando los objetivos que hay que lograr para cumplirlas.



6. Barajen las 41 cartas de contexto. Coloquen el mazo boca abajo junto al tablero.

7. Repartan los 12 dados rojos y 12 dados negros de manera equitativa entre quienes vayan a jugar. Por ejemplo, si juegan 3 personas, tocan 4 dados rojos y 4 dados negros para cada una. Estos dados representan a las y los **compas zapatistas** y su fuerza de trabajo, con la que construyen la autonomía.

Aunque se recomienda que jueguen entre 2 y 6 personas, con 5 personas el reparto de dados no es exacto y una de ellas tendrá que jugar con un dado menos. Lo mismo puede suceder si se desea jugar con un número superior de personas. En estos casos, consensúen cómo repartirse los dados de manera que les parezca justo.

# OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es lograr las 13 demandas zapatistas y los 7 principios del mandar obedeciendo antes de que termine la décima ronda de juego. Para ello, tendrán que cultivar la tierra, construir viviendas e infraestructura comunitaria, capacitar a las y los promotores, luchar contra las amenazas, etc.

**Las 13 demandas zapatistas son:**

- ★ Tierra
- ★ Trabajo
- ★ Alimentación
- ★ Vivienda
- ★ Salud
- ★ Educación
- ★ Independencia
- ★ Democracia
- ★ Libertad
- ★ Información
- ★ Cultura
- ★ Justicia
- ★ Paz



Ejemplo de 3 cartas de demandas.

Cada demanda se consigue cuando se logran los dos objetivos que requiere. Están indicados en el reverso de la carta.



Por ejemplo, para conseguir la demanda "Educación", tienen que lograr tanto la escuela autónoma como las y los promotores de educación.

### Los 7 principios del mandar obedeciendo son:

- ★ Servir y no servirse.
- ★ Representar y no suplantar.
- ★ Construir y no destruir.
- ★ Obedecer y no mandar.
- ★ Proponer y no imponer.
- ★ Convencer y no vencer.
- ★ Bajar y no subir.

Cada principio se consigue convocando a la Junta de Buen Gobierno (más adelante se explica cómo se convoca).

SERVIR  
Y NO SERVIRSE ★

REPRESENTAR  
Y NO SUPLANTAR ★

CONSTRUIR  
Y NO DESTRUIR ★

OBEDECER  
Y NO MANDAR ★

PROPONER  
Y NO IMPONER ★

CONVENCER  
Y NO VENCER ★

BAJAR  
Y NO SUBIR ★

# TURNO DE JUEGO

El juego se desarrolla en un **máximo de 10 rondas**.

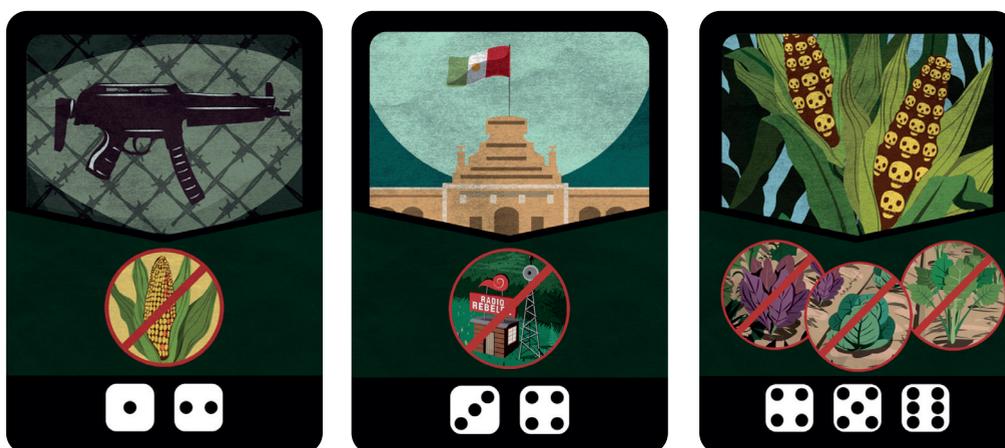
En cada ronda, una persona tiene el cargo de responsable. La primera persona responsable será la más joven de todas y en cada ronda el cargo de responsable pasará a la persona situada a la izquierda. La persona responsable de ronda se encargará de coordinar la ronda, proponer la estrategia y facilitar que el grupo tome acuerdos sobre qué hacer en común.

En cada ronda se realizan estas tres fases:

- 1      Mostrar cartas de **contexto**.
- 2      Tirar y colocar **dados**.
- 3      Resolución de ronda.

## 1. Mostrar cartas de contexto

Al comienzo de cada ronda, la persona responsable **toma 3 cartas de contexto** del mazo de contexto situado junto al tablero y las coloca boca arriba junto al tablero.



Ejemplo de 3 cartas de contexto.

Cada carta de contexto está compuesta por distintas partes:



**Causa** (paramilitares)<sup>13</sup>

**Efecto** (campo de cultivo ocupado)

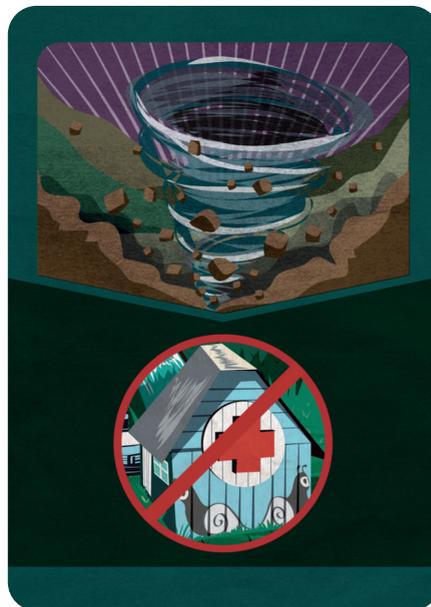
**Cómo neutralizarlo**  
(colocar dos dados con valores 4 y 5)

El efecto de las cartas de contexto se aplica **inmediatamente** cuando se muestra la carta.

Por ejemplo, esta carta representa la amenaza de un grupo paramilitar que ocupa uno de los campos de cultivo (hay que colocarla sobre el campo de cultivo que representa y provocará que ese campo no se pueda cultivar). Será neutralizada cuando coloquen dos dados (un 4 y un 5) sobre ella (esto puede suceder en mitad de la ronda). Si la carta no se neutraliza, su efecto volverá a suceder en la siguiente ronda y se sumará a las 3 nuevas cartas de contexto.

Algunas cartas de contexto no tienen datos impresos en su parte inferior. Eso significa que **son eliminadas después de aplicar su efecto**.

Por ejemplo, en esta carta un huracán destruye el centro de salud (hay que eliminar el marcador de objetivo logrado de esa localización) pero no hay que hacer nada para eliminarla del tablero una vez el centro de salud haya sido destruido.



## 2. Tirar y colocar dados

Tiren **simultáneamente** todos sus dados fuera del tablero. Cada persona **debe saber cuáles son sus dados**. Decidan colectivamente cómo colocarlos sobre los lugares que tengan un dado impreso para indicar que quieren realizar esa acción. En este momento, **todas** las personas que estén jugando podrán colocar **simultáneamente** sus dados, colaborando para lograr los diferentes objetivos. Para realizar una acción, coloquen todos los dados necesarios. No se pueden dejar acciones a medio realizar. Las acciones se realizarán al final de la ronda.

Las acciones posibles son:

**a) Cultivar:** para cultivar los campos, coloquen **los tres dados** correspondientes que representan el proceso para obtener comida (arar - cultivar - cosechar)



Tengan en cuenta que al final de la ronda **se demandarán 4 unidades de comida** para alimentar a sus bases de apoyo y que, por cada unidad de comida que falte, se **enferma** 1 de sus compas.

**b) Neutralizar amenazas:** para neutralizar una amenaza y eliminarla del tablero hay que colocar **todos** los dados correspondientes.



Por ejemplo, para expulsar al grupo paramilitar del campo de cultivo que ha invadido hay que colocar un dado con el valor 4 y otro con el valor 5 sobre la carta y al final de la ronda serán expulsados.

**c) Construir:** para construir parte de la comunidad, la escuela, el centro de salud, el auditorio, la radio o la cooperativa, hay que colocar **todos** los dados correspondientes.



Por ejemplo, si tienen un dado con un 1 y otro dado con un 2 y la parte de la comunidad con los valores 1 y 2 está sin construir, pueden colocar esos dados sobre ella y al final de la ronda se construirá esta parte de la comunidad (coloquen un marcador de objetivo logrado en ese lugar).

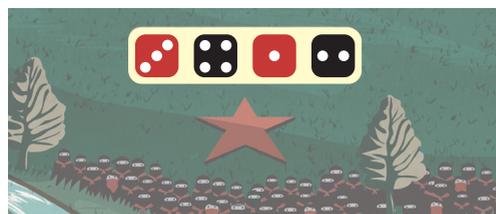
**d) Capacitar:** para capacitar a las y los promotores de salud, de educación, de comunicación, de agroecología y parteras/hueseras/yerberas hay que colocar **todos** los dados correspondientes.



Por ejemplo, si tienen un dado con un 2 y otro con un 3, pueden colocarlos sobre las parteras/hueseras/yerberas. Al final de la ronda coloquen un marcador de objetivo logrado para indicar que están capacitadas.



**e) EZLN:** para pedir apoyo al EZLN (Ejército Zapatista de Liberación Nacional) es necesario colocar **2 dados rojos y 2 dados negros** de cualquier número en su localización.



Cada vez que pidan apoyo al EZLN, al final de la ronda podrán **liberar** a todos los dados que están en la **cárcel**. Estos dados se reparten entre las personas que menos dados tengan en ese momento de la partida.

**Importante:** Algunas demandas zapatistas requieren que se pida apoyo al EZLN. En cada ronda **únicamente** podrá lograrse **una** de las demandas zapatistas que requieren al EZLN.

**f) Lograr 1 de los 7 principios del mandar obedeciendo:** coloquen 1 dado rojo y 1 dado negro (de cualquier número) en la Junta de Buen Gobierno para conseguir uno de los principios del mandar obedeciendo (coloquen un marcador de objetivo logrado sobre uno de los principios para indicar que se ha conseguido).



Algunas demandas zapatistas requieren que se convoque a la Junta de Buen Gobierno. En cada ronda **únicamente** podrá lograrse **una** de las demandas zapatistas que requieren la Junta de Buen Gobierno.

**Importante:** solamente podrán convocar **una Junta por ronda** y es necesario lograr **los 7 principios del mandar obedeciendo** para ganar la partida. Por lo tanto, sólo podrán estar 3 rondas sin convocar a la Junta durante las 10 rondas que dura el juego **¡o no lograrán ganar!**

### Combinación de dados rojos y negros

Pueden combinar 1 dado rojo y 1 dado negro de cualquier valor para lograr el número deseado. Esto simboliza la fuerza de mujeres y hombres zapatistas colaborando para lograr cualquier valor.



Por ejemplo, si quisieran cultivar este campo y solamente tuvieran dos dados con el valor 4, podrían colocar los dos dados con valor 4 y luego colocar un dado rojo y un dado negro, sin importar sus valores, para convertirlos en el 4 que falta.

Cuando hayan colocado todos los dados o no haya lugares donde colocar los dados restantes, llegaron a la **resolución de ronda**.

### 3. Resolución de ronda

Al final de cada ronda hay que:

#### 1. Realizar las acciones indicadas con los dados:

- **Retiren** del tablero todas las cartas de contexto que hayan sido neutralizadas completamente (todos sus dados ocupados).
- **Construyan** la escuela, el centro de salud, la cooperativa, la radio, el auditorio y las partes de la comunidad que hayan logrado con los dados necesarios. Para indicar que el edificio está construido, retiren los dados y coloquen un marcador de objetivo logrado (estrella roja) sobre el icono de los dados.
- **Capaciten a las y los promotores** que tengan sus dos dados ocupados. Retiren los dados y coloquen un marcador de objetivo logrado (estrella roja) sobre el icono de los dados.
- Si han convocado a la **Junta de Buen Gobierno**, coloquen un marcador de objetivo logrado (estrella roja) sobre uno de los **7 principios del mandar obedeciendo**.
- Si han activado al **EZLN**, **liberen a todos los dados de la prisión**. Repartan los dados liberados entre las personas que menos dados tengan.
- **Curen a las y los enfermos:**
  - **Saquen 1 dado de la enfermería** si tienen tanto el **centro de salud** como las y los **promotores de salud** o **parteras/hueseras/yerberas**.
  - **Saquen 2 dados de la enfermería** si tienen el **área de salud completa** (el centro de salud, las y los promotores de salud y las parteras/hueseras/yerberas). *Los elementos del tablero que pertenecen al área de salud tienen el contorno de los dados de color celeste.*
  - **Repartan** los dados curados entre las personas que menos dados tengan.



- Coloquen en el **almacén** de comida tantas unidades de comida como campos de cultivo hayan cultivado (campos con todos sus dados ocupados). Además, si tienen el **área de producción completa** (la cooperativa construida y las y los promotores de agroecología capacitados), almacenen **una unidad de comida extra**. *Los elementos del tablero que pertenecen al área de producción tienen el contorno de los dados color granate.*

**2. Alimenten a la comunidad**, retirando **4 unidades de comida** del almacén de comida al final de cada ronda. Si no tuvieran suficiente comida almacenada, por cada unidad de comida que falte, se **enferma** 1 compa (coloquen 1 de los dados de la persona responsable de ronda en la enfermería).

**3. Comprobar el logro de las demandas zapatistas.** Si los requisitos de alguna demanda están cumplidos, volteen su carta para indicar que se ha conseguido. Recuerden que sólo podrán conseguir **una** de las demandas que implican al EZLN o a la Junta de Buen Gobierno cada vez que los convoquen.



Por ejemplo, si tienen al menos una unidad de comida después de alimentar a la comunidad y han capacitado a las y los promotores de agroecología, habrán logrado la demanda "Alimentación".

**Importante:** la demanda "Libertad" solamente se logra si se convoca al EZLN cuando no hay compas en prisión y no cada vez que se convoque al EZLN para sacar a compas de la prisión.

**4. Comprobar si se ha dado el Final de la Partida.** En caso contrario, preparen la siguiente ronda:

- Recojan los dados del tablero que no estén en la enfermería, en la cárcel o en el panteón.
- Avancen el marcador de ronda una posición en el caracol central.
- Pasen el mazo de cartas de contexto a la siguiente persona responsable de ronda (hacia la izquierda). Comiencen la siguiente ronda volteando 3 cartas de contexto.

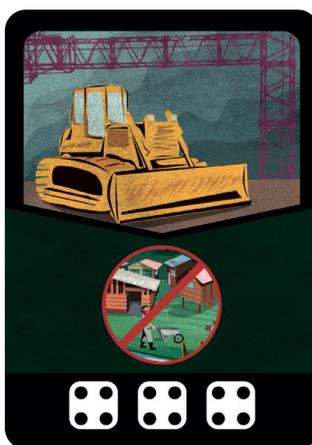
Si al comienzo de la siguiente ronda...

- Tienen el área de comunicación completa (la radio comunitaria + las y los promotores de comunicación), se pueden defender de un megaproyecto.<sup>14</sup>

*Los elementos del tablero que pertenecen al área de comunicación tienen el contorno de los dados de color verde.*



Si en las cartas de contexto aparece un único megaproyecto, el efecto negativo no les afecta. Si les aparecen dos o tres cartas de megaproyecto, la segunda y tercera sí les afectan.



- Tienen el área de educación completa (la escuela + las y los promotores de educación + el auditorio), pueden defenderse de un proyecto de gobierno.<sup>15</sup>



Si en las cartas de contexto aparece un único proyecto de gobierno, el efecto negativo no les afecta. Si les aparecen dos o tres cartas de proyecto de gobierno, la segunda y tercera sí les afectan.



# FINAL DE PARTIDA

Si al finalizar una ronda se han conseguido las **13 demandas zapatistas** y los **7 principios** del mandar obedeciendo, ¡han ganado la partida! ¡Felicidades!

Si les falta alguna demanda o principio y se han completado las 10 rondas de juego, ¡han perdido la partida! Afortunadamente, esto es sólo un juego y la verdadera **autonomía zapatista** está fuera de él.



# NIVELES DE DIFICULTAD

Para disminuir o aumentar la dificultad del juego pueden modificar algunos aspectos antes de empezar la partida, como se indica en la siguiente tabla:

	Nivel fácil	Nivel medio	Nivel difícil
Edificios iniciales	Parte de una comunidad  Escuela autónoma  Centro de salud autónomo  Radio comunitaria	Parte de una comunidad  Centro de salud autónomo	Ninguno
Comida inicial	3	1	Ninguna
Mazo de cartas de contexto	Eliminen 3 cartas que encarcelan, asesinan o enferman compas	Todas las cartas	Eliminen 3 cartas rojas de contexto (brigadistas, Gira por la Vida, Día de muertos, etc.)

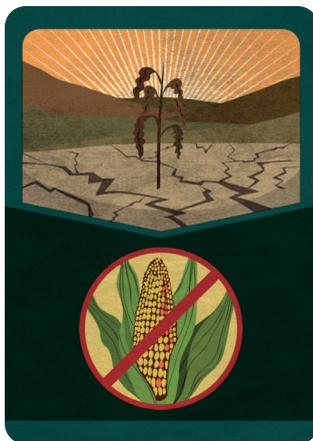
# CARTAS DE CONTEXTO

**Plaga**



Perder comida (quiten 1 unidad de comida del almacén)

**Sequía**



Perder comida (quiten 1 unidad de comida del almacén)

**Derrumbe**



Centro de salud destruido

**Tormenta**



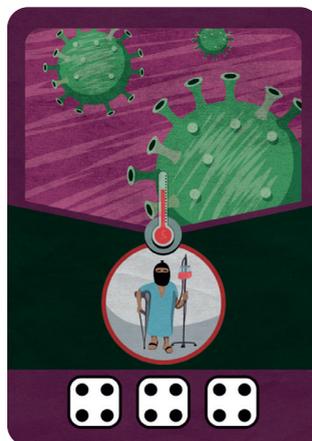
Parte de la comunidad destruida

**Ataque militar<sup>16</sup>**



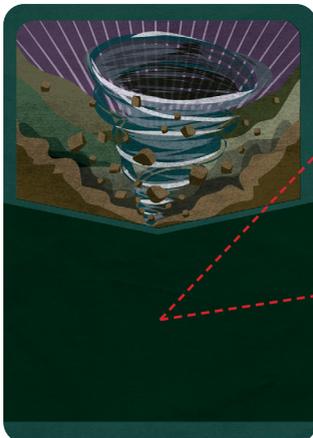
Encarcelan a 1 compa (coloquen 1 dado en la cárcel)

**Enfermedad**



Se enferma 1 compa (coloquen 1 dado en la enfermería)

## Huracán



Escuela destruida



Centro de salud destruido

## Ataque paramilitar



Campo de cultivo ocupado  
(el terreno permanece ocupado y no se puede cultivar hasta que neutralicen la amenaza)



Cooperativa de producción destruida



Perder comida (quiten 1 unidad de comida del almacén)

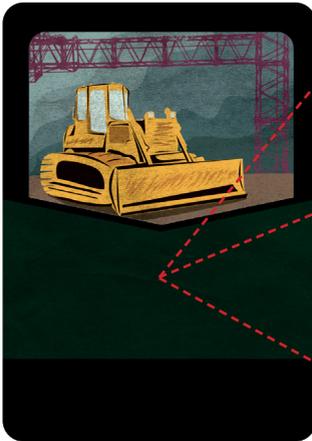


Asesinan a 1 compa (coloquen 1 dado de la persona responsable de ronda en el panteón por toda la partida)



Centro de salud destruido

## Megaproyecto



Los químicos usados en un megaproyecto enferman a 1 compa (coloquen 1 dado de la persona responsable de ronda en la enfermería)

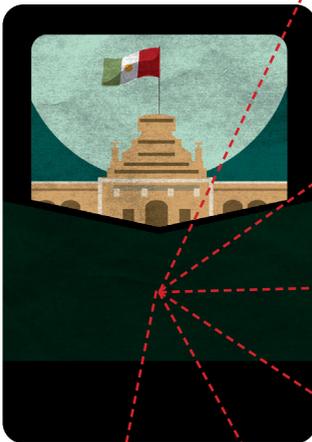


Parte de la comunidad destruida



Campo de cultivo ocupado (el terreno permanece ocupado y no se puede cultivar hasta que neutralicen la amenaza)

## Proyectos de gobierno



Se enferma 1 compa (coloquen 1 dado de la persona responsable de ronda en la enfermería)



Radio comunitaria inhabilitada



Entorpece el trabajo de las y los promotores de educación



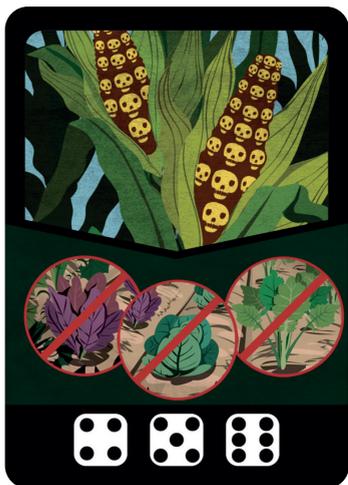
Entorpece el trabajo de parteras/hueseras/yerberas



Entorpece el trabajo de las y los promotores de agroecología



Dado infiltrado: el gobierno infiltra una persona entre las bases de apoyo y destabiliza la organización (la persona responsable de ronda tira 1 de sus dados y todos los dados que tengan ese valor de todas las personas que juegan no sirven durante esta ronda)



### Maíz transgénico

Los cultivos transgénicos cercanos contaminan 3 campos de cultivo (no los podrán cultivar hasta que neutralicen la amenaza)



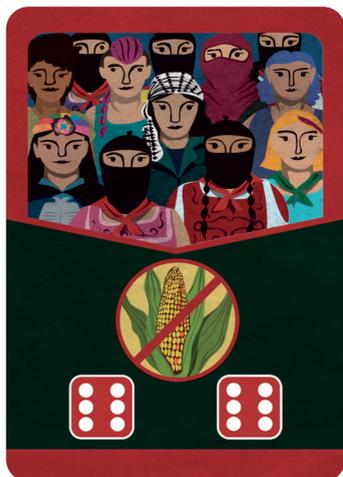
### Brigadista

Llega una brigadista al territorio autónomo que aporta su fuerza de trabajo pero consume alimentación (Quiten 1 unidad de comida del almacén y usen esta carta como 1 dado rojo extra del valor que deseen en esta ronda)



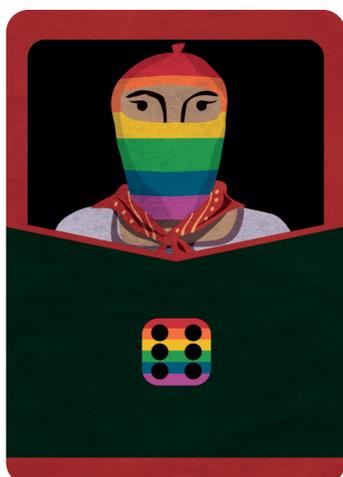
### Brigadista

Llega un brigadista al territorio autónomo que aporta su fuerza de trabajo pero consume alimentación (Quiten 1 unidad de comida del almacén y usen esta carta como 1 dado negro extra del valor que deseen en esta ronda)



### Encuentro Internacional de Mujeres que Luchan<sup>17</sup>

Un encuentro de mujeres genera alianzas pero consume alimentación (quiten 1 unidad de comida del almacén y usen esta carta como 2 dados rojos extra del valor que deseen en esta ronda)



### Otroa<sup>18</sup>

Una de sus bases de apoyo se asume como otroa (cada ronda y hasta el final de la partida, 1 de los dados de la persona responsable de ronda puede elegir su género)



### Gira por la Vida

La Gira por la Vida genera alianzas políticas abajo y a la izquierda pero consume alimentación (quiten 1 unidad de comida del almacén y usen esta carta como 1 dado negro extra y 1 dado rojo extra del valor que deseen en esta ronda)

### Día de muertos<sup>19</sup>



Los dados del panteón juegan en esta ronda (al terminar la ronda, los dados regresan al panteón)

### CNI<sup>20</sup>



El Congreso Nacional Indígena es una alianza que brinda apoyo (usen esta carta como 2 dados extra del valor que deseen en esta ronda: 1 rojo y 1 negro)

\* Si pierden 1 unidad de comida y **no tienen comida** en el almacén, por cada unidad de comida que falte se **enferma** 1 compa. Coloquen 1 dado de la persona responsable de la ronda en la enfermería.

\*\* Si las cartas de contexto destruyen edificios ya construidos o inhabilitan a las y los promotores en activo, quiten el **marcador de objetivo logrado** (estrella roja) de su localización. Si no estaban construidos o en activo, esta carta no les afecta. Podrán reconstruir los edificios y volver a capacitar a las y los promotores una vez que neutralicen la carta o pase el efecto de la carta. Eso puede suceder **en la misma ronda**.

Por ejemplo: un huracán destruye el centro de salud al comienzo de la ronda pero durante la ronda lo reconstruyen y al final se utiliza para curar a compas de la enfermería.

Los dados inutilizados por cada compa que se enferma, encarcelan o asesinan, **son de la persona responsable de la ronda**. En la siguiente ronda, esta persona dispondrá de menos dados.

# GLOSARIO

## 1. Don Durito de la Lacandona

Personaje de los relatos del Subcomandante Marcos. Es un escarabajo de la Selva Lacandona que estudia el neoliberalismo.

## 2. Principios del mandar obedeciendo

Principios políticos que rigen el autogobierno y la impartición de justicia de la Junta de Buen Gobierno.

## 3. Centro de salud autónomo

Espacio de atención a la salud que combina medicina tradicional y medicina occidental, desde un enfoque integral de la salud y la enfermedad, respetuoso con las cosmovisiones indígenas.

## 4. Promotores y promotoras de salud

Mujeres y hombres zapatistas que atienden los centros de salud del territorio autónomo. Ejercen su cargo como servicio a la comunidad y sin remuneración.

## 5. Parteras/hueseras/yerberas

Mayormente mujeres zapatistas con conocimientos y habilidades de sanación mediante medicina tradicional.

## 6. Promotores y promotoras de educación

Mujeres y hombres zapatistas que atienden las escuelas primarias y secundarias del territorio autónomo. Ejercen su cargo como servicio a la comunidad y sin remuneración.

## 7. Escuela autónoma

Espacio educativo autónomo donde aprenden las niñas, niños y jóvenes zapatistas. Los contenidos educativos parten de y respetan la realidad de las comunidades, sin imposiciones coloniales.

## 8. Promotores y promotoras de agroecología

Mujeres y hombres zapatistas que promueven la agroecología en el territorio autónomo. Ejercen su cargo como servicio a la comunidad y sin remuneración.

## 9. Cooperativa de producción

Espacio de almacenamiento y venta de la producción procedente del territorio autónomo.

## 10. Junta de Buen Gobierno

Constituida por mujeres y hombres de las comunidades zapatistas, es la máxima instancia de autogobierno e impartición de justicia en cada zona zapatista. Sus integrantes son elegidas/os en asamblea y ejercen su cargo de manera rotativa, no remunerada y revocable en caso de que no cumplan el mandato popular.

## 11. Radio comunitaria

Gestionada por locutoras y locutores zapatistas en la que emiten contenidos propios y de interés de las comunidades.

## **12. Promotores y promotoras de comunicación (Tercios compas )**

Mujeres y hombres zapatistas que se encargan de los medios de comunicación de la organización zapatista. Ejercen su cargo como servicio a la comunidad y sin remuneración.

## **13. Paramilitares**

Grupos armados fuera de la ley creados, entrenados y financiados por el Estado. Realizan el trabajo sucio para el gobierno, ocultando la participación de éste en acciones de intimidación, amenaza o ataque a los pueblos organizados.

Desde mediados de los 90, el gobierno mexicano lleva a cabo acciones de contrainsurgencia para debilitar la construcción de la autonomía zapatista mediante múltiples grupos paramilitares.

## **14. Megaproyectos**

Grandes obras extractivistas o de infraestructura que requieren de grandes inversiones de capital. Son un choque entre el modelo capitalista y los modos de vida tradicionales de las comunidades indígenas, que conviven en equilibrio y con respeto con la Madre Tierra. Los megaproyectos despojan de la tierra y de los bienes comunes a la población de un territorio, en particular a los pueblos originarios, reprimiendo a quienes se oponen a ellos.

## **15. Proyectos de gobierno**

El gobierno de México da apoyos asistencialistas a la población, ya sean económicos o en especie. Lejos de ser subsidios que promueven la emancipación y la calidad de vida, condicionan a la población a una filiación política y la vuelven dependiente.

## **16. Militarización del territorio**

Como parte de la estrategia de contrainsurgencia el gobierno mexicano militariza los territorios cercanos a las comunidades zapatistas. Miles de elementos del Ejército y de la Guardia Nacional intimidan y hostigan a la población zapatista, tratando de recuperar el control del territorio.

## **17. Encuentro Internacional de Mujeres que Luchan**

Llevado a cabo en dos ediciones (2018 y 2019), congregó a miles de mujeres organizadas abajo y a la izquierda de todos los rincones del mundo. En estos encuentros las mujeres acordaron vivir y luchar para que nunca más ninguna mujer tenga miedo.

## **18. Otroa**

Término acuñado por el zapatismo para referirse a la diversidad generica y sexual.

## **19. Día de muertos**

Cada 1 y 2 de noviembre en México se celebra el Día de Muertos. Las almas de las personas difuntas regresan al mundo de los vivos para convivir con sus seres queridos y alimentarse de los dulces y comidas que sus familiares les ofrendan.

## **20. Congreso Nacional Indígena (CNI)**

Constituida en 1996, el Congreso Nacional Indígena es una organización de los pueblos, naciones y tribus originarias de México que lucha por la libre determinación y autonomía de los pueblos indígenas. Tras más de cinco siglos de colonialidad y despojo, el CNI sigue luchando por ejercer sus formas de organización colectiva y de construcción de la autonomía en sus territorios.







