

La Oca de la Solidaridad

**Juego para analizar la realidad social de marginación y
exclusión y fomentar el compromiso solidario**

ESO-BACHILLERATO



**Autores: César García-Rincón de Castro
y Carlos Hernández Fernández (2004)**

Editado por la ONG Homo Prosocius



www.homoprosocius.org

**Se autoriza el uso, la difusión y distribución gratuita de este juego en cualquier
medio, siempre que se cite a los autores y a la ONG Homo Prosocius.**

Prohibida su venta y comercialización

Los autores del juego.

La primera publicación de este juego se llamó "Oca de la Marginación" y se incluyó como material didáctico del libro "Educar en la Justicia-Solidaridad: eje transversal clave", publicado por FERE en el año 1992. Carlos y César desarrollaron la sección de Materiales y Recursos. A partir de entonces los autores hicieron un tablero en fieltro de 2 por 2 metros y han jugado con cientos de profesores y jóvenes en encuentros formativos, convivencias y talleres.

César García-Rincón de Castro.

- Doctor en sociología y Lic. en Sociología Industrial por la U.P. Salamanca. Diplomado en Trabajo Social por la U.P. Comillas.
- Premio Santillana 2000 de Educación en Valores y Premio CDL-94 de Experiencia Didáctica en el Area de Letras.
- Profesor de la U.P. Comillas de Madrid (Curso de Experto Universitario en Educación para la Solidaridad y el Desarrollo).
- Formador de Equipos Docentes en CAP de la Comunidad de Madrid, dentro del programa Convivir es Vivir.
- Director de la Escuela Europea de Negocios (Sede de Madrid) en 2006. Profesor de Comunicación y Habilidades Sociales.
- Consultor y formador en entidades como Amnistía Internacional, Ayuda en Acción, ONCE, Intermón-Oxfam, Agora Social, ARCIX, FERE-CECA, Read Matthews, Centros Educativos Marianistas, Corazonistas, Jesuitas, Escolapios...
- Responsable del Dpto. de Trabajo Social del Colegio Ntra. Sra. del Recuerdo (Compañía de Jesús) desde 1990 y hasta 2006.
- Autor de los libros: "Cuaderno de Viaje para Acompañar Experiencias de Voluntariado Social", "Gafas, Brújulas y Herramientas. Guía práctica para desarrollar tus habilidades sociales en la empresa", "Motivación Prosocial y Educación en la Solidaridad", "Homo Prosocial: la construcción psicosocial de la Solidaridad", "Educar la Mirada: arquitectura de una mente solidaria" y "Habilidades Sociales para voluntarios. Manual práctico".



Carlos Hernández Fernández.

- Master en RRHH, Licenciado en Sociología y en Periodismo y Diplomado en Trabajo Social, trabajó en Mary Ward College, Hay Training Y Pfizer. Siempre en funciones relacionadas con la formación y el desarrollo.
- Con un estilo creativo y desenfadado, ha impartido durante más de 10 años cientos de cursos de presentaciones eficaces, habilidades directivas, coaching, comunicación, formación de formadores, creatividad, etc. utilizando tanto la metodología tradicional como las técnicas del aprendizaje experiencial y el outdoor training.



- Ha participado como consultor en procesos de desarrollo de personas en compañías como Price Waterhouse Coopers, Heineken, Almirall, Antena 3, BBVA, Cemex, Capsa, Telefónica Móviles, etc.
- Y es ponente habitual en Universidades y Escuelas de Negocios como Garrigues, EEN, Universidad Complutense, Universidad de León, o Universidad de Málaga, entre otras muchas.
- En la actualidad es consultor freelance y profesor de Recursos Humanos en la Universidad Carlos III de Madrid.

Introducción didáctica y objetivos del juego.

El presente juego, basado en el clásico "juego de la oca", es una aplicación didáctica para conocer las distintas problemáticas sociales así como los recursos de trabajo social existentes y otras formas de acción social y prosocial. Los criterios pedagógicos que están en la base del mismo son los siguientes:

- **Propuestas horizontales versus verticales.** Evitar imponer los valores, más bien proponer partiendo de la necesidad que tenemos todos de salir de nosotros mismos y expresar nuestras actitudes. La propuesta horizontal implica hacer surgir el compromiso y la motivación prosocial de los propios alumnos.
- **El igual como modelo de referencia.** Los iguales como ejemplos de compromiso y solidaridad, coeducación. Nadie mejor que un igual es capaz de hacer entender y comprender al alumno/a el significado y la importancia de la solidaridad.
- **Pensamiento prosocial.** Se trata de facilitar la reflexión y la toma de conciencia de las consecuencias de determinadas actitudes solidarias e insolidarias. En general el juego pretende desarrollar y reforzar los 5 tipos de pensamiento básicos de Spivack y Shure: el pensamiento de perspectiva (pensar desde y con el otro), el pensamiento consecuencial (consecuencias de nuestras decisiones), el pensamiento fines-medios (programar acciones prosociales), el pensamiento causal (causas de los problemas sociales) y el pensamiento alternativo (creatividad y alternativas para solucionar las necesidades y problemas del otro).
- **Aprendizaje cooperativo.** El aprendizaje de la solidaridad y los valores humanos es más eficaz en el tiempo y en intensidad si surge del propio grupo de compañeros de clase (aprendizaje cooperativo) que si el profesor se limita a predicar y redactar una serie de buenos comportamientos. Además, cuando un compañero trata de mejorar la conducta de otro, acaba mejorando la suya.
- **Plantear dilemas morales.** Los valores se aprenden mejor en situaciones en las que el educando tiene que decidir, más que a través de exhortaciones morales, y discursos teóricos y discutibles modos de inculcación. En las casillas "Tú decides" se plantean a los alumnos negociaciones con las casillas (posiciones en el juego) que están en la base de opciones morales cotidianas: compartir, redistribuir, cooperar, competir, repartir.

Además de sus objetivos explícitos sobre la solidaridad, como todo juego, ayuda a mejorar las habilidades sociales de comunicación, escucha, empatía y asertividad, herramientas claves para una interacción social basada en la convivencia, la tolerancia y el respeto mutuo. El juego, a través de sus distintas opciones en las casillas de las necesidades humanas y los dilemas morales, invita a los alumnos a interactuar y a comunicarse.

Reglas y características del juego.

- El juego está pensado para **4-5 personas o jugadores**, o bien para 4-5 parejas-equipos, una por ficha.
- Cada persona o pareja deberá inventarse, antes de comenzar el juego, un **"lema solidario"** que dirá al unísono cada vez que caiga en la casilla del voluntariado.
- **Casillas "Voluntariado"**. Cuando se cae en esta casilla el jugador-pareja-equipo dicen *"de voluntariado a voluntariado y tiro porque me ha tocado"*, y se traslada/n a la siguiente casilla "voluntariado", volviendo a tirar el dado y proclamando ante los demás su "lema solidario". Este avance sólo puede ocurrir una vez en cada turno del jugador/a, es decir, si se vuelve a caer en la casilla "voluntariado" por segunda vez consecutiva, ya no afecta el avance "voluntariado", simplemente se queda en esa casilla hasta que le toque tirar otra vez.
- **Casillas de las necesidades humanas y problemáticas sociales**. Representan las diferentes problemáticas sociales y necesidades humanas. Cuando se cae en una casilla de estas se vuelve a tirar el dado y en función del número que salga, el jugador ha de hacer una de las siguientes acciones:

Nº	Explicar a los compañeros (jugadores)
1	¿Por qué hay personas en esta situación, cuáles son las causas de su problema?
2	¿Qué les ocurrirá si nadie les ayuda?
3	Comenta algún recurso que conozcas para ayudar a estas personas: ONG, institución de Servicios Sociales, etc.
4	Cuenta alguna experiencia personal en relación con este problema-necesidad (un familiar, amigo, conocido, alguien a quien ayudaste)
5	Si tu fueras una persona con esta necesidad, expresa cómo te sentirías y qué le pedirías a la sociedad
6	¿Qué podemos hacer nosotros para ayudar a estas personas?

- **Casillas sobre dilemas prosociales (TU decides)**. Cada número del dado corresponde a una serie de dilemas prosociales que los jugadores tienen que resolver. Se trata de poner al educando en la tesitura de decidir entre beneficiarse él o beneficiar a los demás. Las funciones asignadas a cada número representan situaciones-dilema de la vida cotidiana adulta, como redistribución de la riqueza, compartir bienes y servicios, competir o cooperar con otros, dar algo a los demás, etc. En este caso lo que se da y recibe son "casillas" (posiciones) en el juego. Si como consecuencia del movimiento de casilla de algún jugador, aplicando alguno de los dilemas, dicho jugador cayera en la casilla de "voluntariado", no le afectaría la regla de trasladarse a la siguiente casilla de "voluntariado", y volver a tirar, etc. Esto sólo es para avances con el dado en la ronda de cada jugador.

Nº	Dilema prosocial
1	RECIBIR del jugador más próximo a ti en el tablero lo que él quiera darte (y, por tanto, descontarse).
2	COMPETIR. De 1 a 3 puedes avanzar mientras todos los demás jugadores se descuentan tanto como tú avances.
3	COMPARTIR con el peor situado en el tablero las casillas que tú quieras darle (y, por tanto, descontarte).
4	DAR las casillas que quieras de ti (descontándotelas) a otro jugador que tú quieras.
5	COOPERAR. Repartes un bono de 6 casillas entre todos los jugadores (menos tú) en la proporción que tú quieras.
6	OPCION PERSONAL. Elegir cualquiera de las anteriores (recibir, competir, compartir, dar o cooperar).

- **Final del juego.** El juego termina cuando un jugador logra llegar a la casilla del "voluntariado". Si nadie llega y se acaba el tiempo de la clase o jornada no hay por qué preocuparse, lo importante es participar y haber reflexionado.
- **Evaluación.** El animador, al finalizar el juego, puede hacer una evaluación con los participantes acerca de las siguientes cuestiones:
 - a) Situaciones de necesidad que han llamado la atención. Aspectos que no se conocían.
 - b) Cómo se han resuelto los dilemas prosociales. Comentar situaciones concretas y analizarlas. Por ej: ¿Cómo ha reaccionado el jugador con la última posición en el tablero si además le ha tocado la opción COMPARTIR? ¿Y si ha sido el primero en el tablero? ¿Qué relación guarda esto con la sociedad y su distribución en clases sociales?
 - c) ¿La sociedad nos empuja a competir o a cooperar?

Materiales y tablero del juego.


- Para jugar se necesita un dado y unas fichas de juegos de mesa, tantas como jugadores haya en cada tablero. Para explicar a los alumnos las instrucciones en las casillas de los problemas sociales y de los dilemas sociales (TU decides) tenemos dos tarjetas, una que se llama "problemas y necesidades" y otra que se llama "Tu decides". En dichas tarjetas se explica lo que deben hacer los jugadores con respecto a cada número del dado.
- El tablero se encuentra en las siguientes 4 páginas. Para hacer el tablero seguir estas instrucciones:
 1. Imprimir las 4 páginas del tablero, preferiblemente en cartulina y con una impresora en color. Para imprimir seleccionar modalidad "horizontal".
 2. Unir las 4 páginas con papel de celofán, mirando bien que coincidan de forma lógica los números de las casillas.
 3. Para recoger el tablero, plegar en 4 por las uniones de celofán y guardar en una carpeta junto con las instrucciones y tarjetas del juego.
- Después del tablero, se encuentra una última página con las dos tarjetas: una para las necesidades-problemas y otra para los dilemas prosociales. Imprimir en cartulina y recortar.

1



Voluntariado

2



TU decides

3



Víctimas de catástrofes

23



Refugiados y desplazados

24




Violencia de género

25



Voluntariado

22



TU decides

35



Voluntariado



6

TU decides



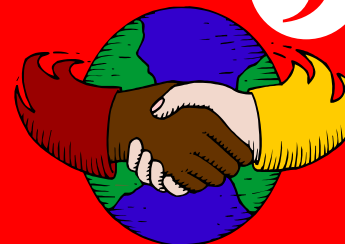
7

Discapacitados
psíquicos



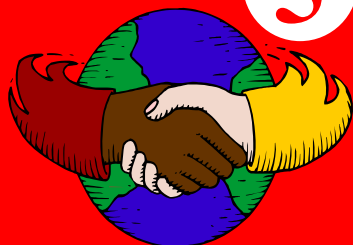
8

Inmigrantes
sin recursos



9

Voluntariado



5

Voluntariado



27

Maltrato
de niños/as



28

Discapacitados
físicos



4

Ancianos/as
sin recursos



26

TU decides



10

TU decides



11

Infancia sin escuela



12

Personas sin hogar




13

Voluntariado



29

Voluntariado



30

TU decides



14

TU decides



31

Dependencia del alcohol




15

Personas sin libertad



34

Acoso escolar
(Bullying)



33

TU decides



32

Voluntariado



16

Racismo y
xenofobia



17

Voluntariado



21

Voluntariado




20

Enfermos/as
terminales



19

Dependencia de
las drogas



18

TU decides

Casillas NECESIDADES-PROBLEMAS

Dado	Tira el dado y según el número que te salga explica a tus compañeros de juego:
1	¿Por qué hay personas en esta situación, cuáles son las causas de su problema?
2	¿Qué les ocurrirá si nadie les ayuda?
3	Comenta algún recurso que conozcas para ayudar a estas personas: ONG, institución de Servicios Sociales, Fundación.
4	Cuenta alguna experiencia personal en relación con este problema-necesidad (un familiar, amigo, conocido, alguien a quien ayudaste)
5	Si tu fueras una persona con esta necesidad, expresa cómo te sentirías y qué le pedirías a la sociedad
6	¿Qué podemos hacer nosotros para ayudar a estas personas?

Casillas TU DECIDES

Dado	Tira el dado y según el número que te salga haz lo siguiente:
1	RECIBIR del jugador más próximo a ti en el tablero lo que él quiera darte (y, por tanto, descontarse).
2	COMPETIR. De 1 a 3 puedes avanzar mientras todos los demás jugadores se descuentan tanto como tú avances.
3	COMPARTIR con el peor situado en el tablero las casillas que tú quieras darle (y, por tanto, descontarte).
4	DAR lo que quieras de ti a otro jugador que tú quieras (descontándote las casillas que le des).
5	COOPERAR. Repartes un bono de 6 casillas entre todos los jugadores (menos tú) como tú quieras.
6	OPCION PERSONAL. Elegir cualquiera de las anteriores (recibir, competir, compartir, dar o cooperar).