

**Juego para educar en valores
y fomentar el compromiso social**

LA OCA DE LA SOLIDARIDAD

CÉSAR GARCÍA-RINCÓN DE CASTRO y

DOCTOR EN SOCIOLOGÍA Y DIPLOMADO EN TRABAJO SOCIAL

CARLOS HERNÁNDEZ FERNÁNDEZ

PROFESOR DE BACHILLERATO

Conseguir aunar juego y aprendizaje es el objetivo que todo educador persigue. Este artículo lo logra gracias a la imaginación, la creatividad y a un claro compromiso por erradicar injusticias sociales.

Objetivos del juego

Los objetivos del juego "La Oca de la Solidaridad" se sitúan en tres ámbitos fundamentales que debe perseguir toda Educación Pro-social:

1. Ámbito cognitivo: referido a la forma que tenemos de percibir la realidad social y desde dónde la percibimos (marcos de referencia). El juego pretende dar a conocer la realidad de cada *área temática de necesidad* de una forma *objetiva y sin estereotipos*, analizando los problemas más urgentes y fundamentales y las alternativas y soluciones a los mismos, haciendo caer en la cuenta de ello a los participantes. Ello se refleja en la forma de hacer las preguntas y en los dibujos de las casillas.

2. Ámbito afectivo-valorativo: el juego ofrece una serie de valores que va a hacer reflexionar a los participantes a través de la experiencia. *La formulación de las preguntas y los dibujos representativos* de cada tema dan información constante sobre un estilo de vida solidario y tolerante. El participante va a empatizar enseguida con esas realidades, las cuales le van a plantear *dilemas prosociales*. Por ejemplo, las casillas con interrogante plantean dilemas entre *egoísmo* y *altruismo* desde diversas fórmulas: cooperar, ayudar, competir, dar, recibir, muy presentes en nuestra vida cotidiana.

3. Ámbito psicomotriz: la información acerca de posibles soluciones a los problemas, así como *diversas organizaciones* (ONGs, Servicios Sociales) representativas de la Solidaridad pretende animar a los participantes a que se comprometan en alguna labor social.

Objetivos, conceptos y procedimientos del juego

AMBITO	OBJETIVOS	CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS
Cognitivo	ATENCIÓN: orientar la atención hacia las situaciones de necesidad humana.	Áreas temáticas de necesidad.	Iconos temáticos. Preguntas temáticas. Motivación inicial.
	PERCEPCIÓN: percibir la realidad social de forma ajustada, sin estereotipos.	Áreas temáticas de necesidad.	Iconos temáticos. Preguntas temáticas. Comentarios del animador.
	CONOCIMIENTO: conocer la realidad mediante marcos de referencia que ayuden a comprenderla y a implicarse en ella.	Áreas temáticas de necesidad.	Preguntas temáticas. Comentarios del animador. Iconos temáticos.
Afectivo	EMPATÍA: ponerse en el lugar de las personas que sufren necesidades.	Áreas temáticas de necesidad.	Formulación de las preguntas temáticas. Comentarios del animador.
	MOTIVACIÓN: proponer motivos basados en el interés del otro (altruismo) más que en el interés personal (egoísmo).	ONGs. Comercio Justo. Solidaridad. Norte-Sur. Voluntariado.	Preguntas temáticas. Comentarios del animador.
	VALORES: proponer un sistema de valores propios de un estilo de vida solidario.	Voluntariado. ONGs. Norte-Sur. Cooperación. Redistribución. Tolerancia.	Casillas de dilemas prosociales (?). Preguntas temáticas.
Psicomotriz	HABILIDADES: ofrecer pautas de ayuda hacia determinadas áreas de necesidad.	Áreas temáticas de necesidad.	Preguntas temáticas. Comentarios del animador.
	RECURSOS: informar acerca de las organizaciones (ONGs, Servicios Sociales, etc.) y cauces de la Solidaridad.	ONGs. Servicios Sociales. Participación social. Voluntariado.	Preguntas temáticas. Comentarios del animador.
	OPCIONES: animar hacia la cooperación solidaria como una opción dentro del proyecto vital de cada uno.	ONGs. Participación social.	Preguntas temáticas. Comentarios del animador. Casillas de dilemas prosociales (?).

Reglas y características del juego

- a) El juego está pensado para **4-5 personas**, o bien para 4-5 parejas, una por ficha.
- b) 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.

1. CASILLAS DEL VOLUNTARIADO. En esta casilla se dice “de voluntariado a voluntariado tiro porque me ha tocado”. El jugador se traslada a la siguiente casilla del voluntariado y dice su lema solidario. Este avance de voluntariado sólo puede ocurrir una vez en cada tirada del dado, es decir, si se vuelve a caer en la casilla del voluntariado por segunda vez consecutiva, ya no afecta el avance “de voluntariado a voluntariado...”, simplemente se queda en esa casilla hasta que le toque tirar otra vez.

2. CASILLAS TEMÁTICAS. Representan las diferentes problemáticas sociales. El jugador/es deberá responder en un tiempo determinado a una pregunta relacionada con el tema de esa casilla. El acierto supone, en general, avanzar dos posiciones y el fallo supone retrasar dos posiciones. En la casilla de los discapacitados físicos (28) el fallo supone avanzar todo el juego un punto menos de lo que indique el dado, es decir, quedan discapacitados. En la casilla de los presos (15) el fallo supone quedarse una ronda sin jugar en la cárcel. Y en la casilla de la marginación y exclusión (34) el fallo supone que los números pares del dado quedan marginados para el participante, por tanto, sólo puede avanzar con los números impares.

Las preguntas pueden ser de dos tipos:

a) **Abiertas:** enumerar una serie de características, una lista de nombres, etc., relacionados con el tema de la casilla. Tiempo: 25 segundos.

b) **Cerradas:** elegir la respuesta verdadera entre 3 opciones (a, b, c) en una pregunta sobre el tema de la casilla. La respuesta verdadera viene indicada en *cursiva*. Tiempo: 15 segundos.

* Hay tres preguntas por casilla, ya que en la misma casilla pueden caer dos o tres jugadores durante el juego. El animador puede añadir otras preguntas en cada casilla relacionadas con la misma y con el contexto (asociación, grupo de personas, colegio) donde se desarrolla el juego.

3. **CASILLAS SOBRE DILEMAS PROSOCIALES (?).** Cada número del dado corresponde a una serie de dilemas prosociales que los jugadores tienen que resolver. Se trata de poner al jugador 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 como redistribución de la renta, compartir bienes y servicios, competir con otros, dar algo a los demás, etc. En este caso lo que se da y recibe son "casillas" (posiciones) en el juego.

1= **RECIBIR** del grupo 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 la mitad de tus casillas.

4= **DAR** lo que quieras de ti a otro jugador que tú quieras.

5= **COOPERAR.** Repartes 6 casillas entre todos los jugadores en la proporción que tú quieras.

6= **OPCIÓN PERSONAL.** Elegir cualquiera de las anteriores (recibir, competir, compartir, dar o cooperar).

4. **FINAL DEL JUEGO.** El juego termina cuando un jugador o pareja logra llegar a la solidaridad y supera la pregunta de esta casilla. 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.

5. **EVALUACIÓN.** El animador, al finalizar el juego, puede hacer una evaluación con los participantes acerca de las siguientes cuestiones:

a) Áreas temáticas de necesidad que han llamado la atención. Aspectos que no se conocían.

b) Cómo se han resuelto los dilemas prosociales.

les. 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) Ideas sobre cómo podemos ayudar nosotros en cada área de necesidad.

d) Experiencias concretas de ayuda de algún participante.

e) ¿La sociedad nos empuja a competir o a cooperar?

Significado de los símbolos de las casillas

1. **VOLUNTARIADO:** la **V** de la Plataforma para la promoción del Voluntariado en España es el símbolo de voluntariado más conocido y aceptado socialmente.

2. **DILEMA SOCIAL:** la cruz del sur (símbolo de la brújula) es la que mejor representa las encrucijadas que nos plantea la vida muchas veces entre cooperar-competir, dar-recibir, etc.

3. **CASILLAS TEMÁTICAS:** para los símbolos de las casillas temáticas se han tenido en cuenta determinados principios del Trabajo Social y Acción Social:

✓ **NORMALIZACIÓN:** evitar los tópicos y los estereotipos (por ejemplo: la boina y la garrota para representar los ancianos, la silla de ruedas para los discapacitados, la jeringuilla para las toxicomanías, etc.).

✓ **REPRESENTATIVIDAD:** buscar símbolos que representen a todo el colectivo de personas dentro de cada categoría y que definan bien la necesidad principal de las mismas. Por ejemplo: el principal problema de los discapacitados físicos para su integración son las "barreras arquitectónicas y sociales", por ello se simboliza con una "baliza" delante de la persona. La desigualdad NORTE-SUR es, sobre todo, un problema de reparto de los bienes y servicios (simbolizado por un gráfico circular con una porción %).

✓ **HUMANIZACIÓN:** detrás de las necesidades hay personas, por eso cada símbolo aparece asociado al busto de una persona que es "el otro".

✓ **ENFOQUE POSITIVO:** se intenta dar, en la medida de lo posible, un enfoque positivo a los símbolos, sin caer en excesivos dramatismos. Por ejemplo, la bombilla de las ONG indica que son como "faros" de referencia en una sociedad egoísta que recuerdan los valores de la solidaridad, justicia, tolerancia, etc. Los colores en el área de los inmigrantes nos aproximan a la idea de la interculturalidad, etc.

Algunos ejemplos

- 1. VOLUNTARIADO.**
- 2. DILEMA SOCIAL.**
- 3. COMERCIO JUSTO.**
- 3.1 Un sistema económico puramente capitalista se basa en:
- Producir según las necesidades del mercado.
 - Producir más al menor coste posible.*
 - Producir racionalmente según los recursos del planeta.
- 4. TERCERA EDAD.**
- 4.2. ¿En qué momento de la vida de una persona la ancianidad es un problema?
- A los 65 años.
 - Cuando la sociedad deja de contar con ella.*
 - Cuando se jubila.
- 5. VOLUNTARIADO.**
- 6. DILEMA SOCIAL.**
- 7. DISCAPACITADOS PSÍQUICOS.**
- 7.2 Pon tres ejemplos de discapacidades psíquicas. (Síndrome de Down, autismo, esquizofrenia, parálisis cerebral).
- 8. MENORES.**
- 8.2. La mayoría de los menores en situación de riesgo y marginación:
- Son menos inteligentes y por eso no estudian.
 - Tienen baja autoestima y déficit de habilidades sociales.*
 - Son agresivos y consumen drogas.
- 9. VOLUNTARIADO.**
- 10. DILEMA SOCIAL.**
- 11. ALCOHOLISMO.**
- 11.1 El problema del alcoholismo se solucionaría:
- Retirando todas las bebidas alcohólicas del mercado.
 - Educando en un consumo responsable y moderado.*
 - Castigando y multando a los que se pasan.
- 12. PERSONAS "SIN HOGAR".**
- 12.1. Hace años salió a la calle un periódico que vendían las personas "sin hogar" y que supuso una iniciativa de empleo y reinserción para ellos. ¿Cómo se llamaba este primer periódico?
- La calle.
 - La noche.
 - La farola.*
- 13. VOLUNTARIADO.**
- 14. DILEMA SOCIAL.**
- 15. CÁRCEL.** (fallo=una ronda sin jugar)
15. 3. Enumera tres recursos sociales para los presos (visitadores de ONGs, unidades dependientes para terminar la condena; asistencia psicomédica, social en la prisión; permisos, talleres laborales...).
- 16. RACISMO.**
- 16.3 ¿Cuántas razas humanas existen?
- 5.
 - 8.
 - 1 (una sola raza; la humana y diversas culturas).*
- 17. VOLUNTARIADO.**
- 18. DILEMA SOCIAL.**
- 19. ORGANIZACIONES NO GUBERNAMENTALES (ONG).**
- 19.1 El principal objetivo de las ONGs es:
- Sensibilizar a la gente.*
 - Atender necesidades humanas.*
 - Ser cauce de iniciativas solidarias.*
- 20. SALUD.**
- 20.2. Enumera tres conductas de riesgo en el contagio del SIDA (relaciones sexuales sin protección con personas infectadas, accidente profesional, compartir jeringuillas, transfusiones con sangre infectada).
- 21. VOLUNTARIADO.**
- 22. DILEMA SOCIAL.**
- 23. INMIGRANTES.**
- 23.1. El principal problema de los inmigrantes en nuestro país está en:
- Las situaciones de ilegalidad y los papeleos burocráticos.
 - El rechazo y la discriminación de la gente.*
 - La falta de trabajo.
- 24. LA MUJER.**
- 24.1. Los diferentes roles asignados a hombres y mujeres a lo largo de la historia tienen su origen en:
- El machismo.
 - La educación.*
 - El feminismo.
- 25. VOLUNTARIADO.**
- 26. DILEMA SOCIAL.**
- 27. INSTITUCIONES DE SERVICIOS SOCIALES.**
- 27.1. Los Servicios Sociales tienen como objetivo básico:
- El Bienestar Social de los ciudadanos.
 - La Asistencia Social a los pobres.
 - La caridad y las buenas obras.
- 28. DISCAPACITADOS FÍSICOS.** (fallo = dado discapacitado, se avanza un punto menos).
- 28.3. La mayoría de las discapacidades físicas son debidas a:
- Problemas congénitos.
 - Accidentes de tráfico.*
 - Accidentes laborales.
- 29. VOLUNTARIADO.**
- 30. DILEMA SOCIAL.**
- 31. NORTE-SUR.**
- 31.1 Las diferencias Norte-Sur a nivel global expresadas en porcentajes de distribución de la riqueza son:
- 2/3 Norte y 1/3 Sur
 - 3/4 Norte y 1/4 Sur*
 - 4/5 Norte y 1/5 Sur
- 32. VOLUNTARIADO.**
- 33. DILEMA SOCIAL.**
- 34. EXCLUSIÓN-MARGINACIÓN.** (fallo = números pares del dado marginados. Sólo avanza con los impares).
- 34.1 La responsabilidad de la marginación hay que atribuirle a:
- 34.3 ¿Qué se entiende por cuarto mundo?
- Un submundo de pobreza dentro del Tercer Mundo.
 - Situaciones de pobreza severa y exclusión social dentro de los núcleos urbanos.*
 - Situaciones de pobreza en las zonas rurales.
- 35. SOLIDARIDAD.**
- 35.1. El voluntariado es:
- Un estilo de vida.*
 - Una opción personal.*
 - Una expresión de solidaridad.*

TABLERO DEL JUEGO

Para jugar se necesita un dado y unas fichas de juegos de mesa, tantas como jugadores haya en cada tablero.

