

La Oca de la Ciudadanía

**Juego para conocer y desarrollar la conducta prosocial
y la convivencia democrática.**

Autor: César García-Rincón de Castro



Editado por la ONG Homo Prosocius



www.homoprosocius.org

**Se autoriza la difusión y distribución gratuita de este juego en cualquier medio,
siempre que se cite al autor y a la editorial Homo Prosocius.**

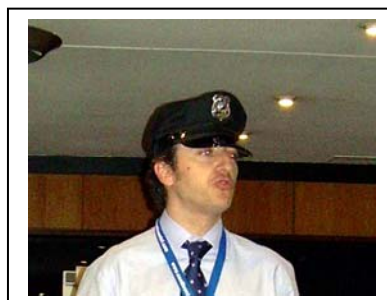
Prohibida su venta y comercialización

Autor del juego: 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 Área de Letras.
- Presidente-fundador de la ONG Homo Prosocius.
- 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). 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 Prosocius: la construcción psicosocial de la Solidaridad" y "Educar la Mirada: arquitectura de una mente solidaria".
- Creador de los "Sombreros de Pensar los Problemas", aplicables a muchas situaciones de aprendizaje, así como las "Gafas de Percibir al Otro" y multitud de dinámicas y estrategias para ayudar a crecer y desarrollarse humanamente.



"Yo no tengo problemas, el problema es tuyo"

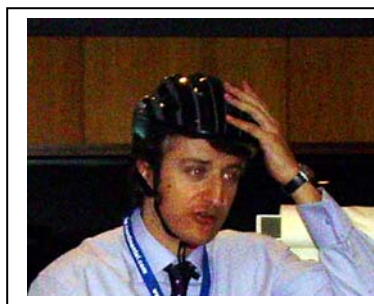


"Hay que controlar y aislar los problemas: mano dura"

El autor en un taller en el Palacio de Congresos de Madrid. Noviembre de 2006
"Nuestros sombreros de pensar ante los problemas"



"Podemos enfocar los problemas como oportunidades de mejora"



"Hay que protegerse para que no nos afecten: no sentir"



"Sombrero negativo: todo va mal, no hay solución"

Tf: 629 175 036
E-mail:
cgrincon@homoprosocius.org

Introducción didáctica y objetivos del juego.

El presente juego, basado en el clásico "juego de la oca", es una aplicación didáctica para aprender las competencias básicas de relaciones humanas en el ámbito de la ciudadanía responsable. **Los destinatarios son adolescentes** con edades comprendidas entre 12 y 15 años. Con este juego nos planteamos conseguir tres objetivos:

1. **Que los participantes compartan sus conocimientos y experiencias** sobre determinadas competencias y habilidades ciudadanas (aprendizaje cooperativo). De esta forma las aprenden mejor y la formación es más amena y significativa.
2. **Que los participantes**, durante el juego, **practiquen habilidades sociales y ciudadanas** de escucha activa, comunicación, empatía, trabajo en equipo y negociación. Ya que van a tener que explicar cosas a los demás, negociar, interaccionar.
3. **Ofrecer a los educadores un marco de referencia para educar en valores y actitudes de ciudadanía** desde la teoría de la moderna **gestión por competencias**. Se trata, partiendo de las competencias del juego, de elegir varias competencias clave (entre 5 y 7) que definan el perfil de persona que queremos educar, y fijar para cada competencia 5 niveles progresivos de desarrollo para irlos chequeando y evaluando periódicamente en cada educando.

Reglas y características del juego.

- El juego está pensado para **4-5 personas o jugadores**, o bien para 4-5 parejas, una por ficha.
- **Casillas "Ciudadano"**. Cuando se cae en esta casilla el jugador dice *"de ciudadano a ciudadano y tiro porque soy tu hermano"*, y se traslada a la siguiente casilla "ciudadano". Este avance sólo puede ocurrir una vez en cada turno del jugador/a, es decir, si se vuelve a caer en la casilla "ciudadano" por segunda vez consecutiva, ya no afecta el avance "de ciudadano a ciudadano...", simplemente se queda en esa casilla hasta que le toque tirar otra vez.
- **Casillas de las habilidades prosociales (COMPETENCIAS)**. Representan las diferentes competencias y habilidades ciudadanas. 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	Una experiencia positiva de esta competencia
2	Una experiencia negativa de esta competencia
3	Un ejemplo (conducta) de esta competencia
4	¿Qué le pasa a quien no la desarrolla?
5	¿Qué aporta esta competencia a la sociedad?
6	¿Cómo ves esta competencia hoy en la sociedad?

- **Casillas sobre dilemas ciudadanos (NEGOCIACIÓN)**. 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 nuestras negociaciones cotidianas como competir o cooperar con otros, concesiones, ganar y perder, etc. En este caso lo que se da y recibe son “casillas” (posiciones) en el juego. Lo interesante es que se van generando situaciones y fuerzas de poder, de tal forma que el jugador que le ha quitado casillas a otro en una jugada, puede ser en la siguiente ronda objeto de negociación por la parte perdedora, y así sucesivamente.

Nº	Tipo de negociación
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.
5	COOPERAR. Tienes un bono de 6 casillas para repartir entre todos los jugadores (incluido 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 ciudadano. 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 profesor-animador, al finalizar el juego, puede hacer una evaluación en grupo-asamblea con los participantes acerca de las competencias prosociales, experiencias, y también de cómo se han resuelto las negociaciones habituales (compartir, cooperar, competir, etc.).

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 jugadores las instrucciones en las casillas de las habilidades ciudadanas (COMPETENCIAS) y de los dilemas sociales (NEGOCIACION) haremos dos tarjetas, una que se llame "competencias" y otra que se llame "negociación". En dichas tarjetas se explica lo que deben hacer con respecto a cada número del dado.
- El tablero se encuentra en las siguientes 4 páginas. Para hacer el tablero siga 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.
- Tras el tablero, se encuentra una última página con las dos tarjetas: una para las competencias y otra para la negociación. Imprimir en cartulina y recortar.



3

Evitar motes y
etiquetas sociales



25



35



2

NEGOCIACIÓN



24

Escuchar las
opiniones de todos



1

HOMO
PROSOCIUS

La Oca de la Ciudadanía
César García-Rincón de Castro
(2006)



23

Denunciar injusticias
y actos inhumanos



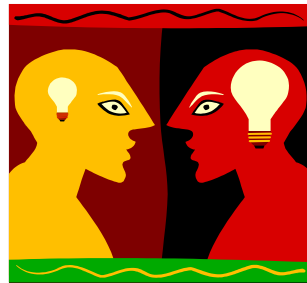
22

NEGOCIACIÓN



6

NEGOCIACIÓN



7

Ponerse en el
lugar de los demás



8

Participar y vivir
en democracia



9



5



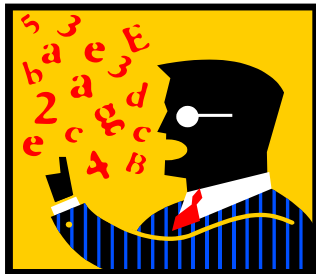
27

Asumir
responsabilidades



28

Ayudar a los
más necesitados



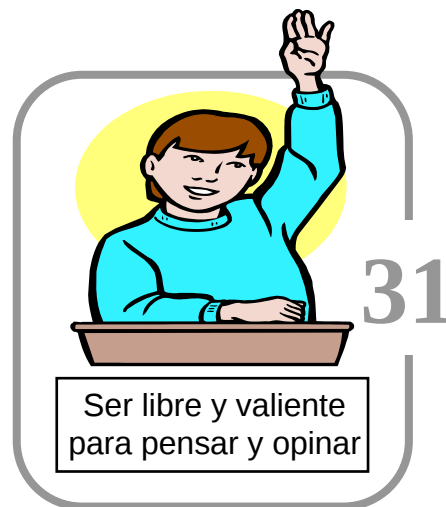
4

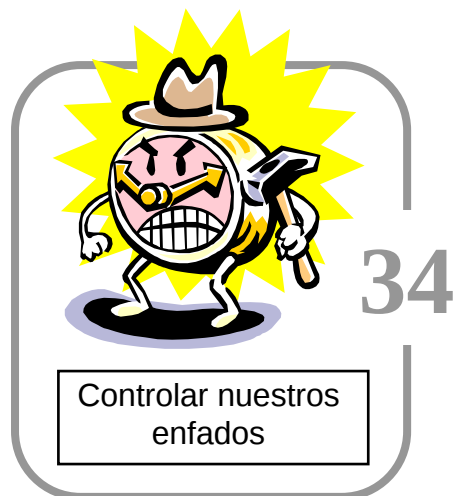
Hacer y proponer
más que criticar



26

NEGOCIACIÓN





Casillas de COMPETENCIAS

Dado	Tira el dado y según el número que te salga explica a tus compañeros de juego:
1	Una experiencia positiva de esta competencia
2	Una experiencia negativa de esta competencia
3	Un ejemplo (conducta) de esta competencia
4	¿Qué le pasa a quien no la desarrolla?
5	¿Qué aporta esta competencia a la sociedad?
6	¿Cómo ves esta competencia hoy en la sociedad?

Casillas NEGOCIACIÓN

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.
5	COOPERAR. Tienes un bono de 10 casillas para repartir entre todos (incluido TU) como tú quieras.
6	OPCION PERSONAL. Elegir cualquiera de las anteriores (recibir, competir, compartir, dar o cooperar).