

Bloc 3. (Material per al professorat)

Activitat 1. A la recerca del concepte de desenvolupament.

Objectius /Competències	Temporalització i Materials
<p>Objectiu: Crear consciència i fer raonar les persones participants sobre les desigualtats entre el Nord (generalment més ric) i el Sud (generalment més pobre). Desenvolupar una visió més global i objectiva de les relacions Sud-Nord. Reflexionar sobre el concepte de desenvolupament.</p> <p>Competències:</p> <p>Tractament de la informació i competència digital. Contrastació de la informació a partir de fonts diverses i de la seva comparació per al desenvolupament del pensament crític.</p> <p>Aprendre a aprendre Desenvolupament del pensament complex (estratègies de raonament, anàlisi multicausal de variables, plantejament d'hipòtesis...)</p> <p>Coneixement i interacció amb el món Comprensió de la interdependència dels agents, els fets i els fenòmens naturals, socials, econòmics, polítics, culturals... en un món global.</p> <p>Competències relacionades amb la visió del món Contextualització dels problemes socials i la seva resolució a través d'un pensament racional i creatiu.</p>	<p>Temporalització: 1 hora-sessió</p> <p>Materials: Tauler de joc, còpia de l'original (Annex 1). La professora pot demanar que es faci un tauler de 1,50 m x 2,50 m prèviament al dia del joc, disposem d'una còpia de l'original, dibuixat pel propi alumnat.</p> <p>Fitxes (una blanca i altres de colors diferents, mida d'una moneda de dos euros com a mínim)</p> <p>Una bossa de grans o similars (cigrons, nogades o qualsevol altre llegum gros).</p> <p>Estris per escriure i dibuixar.</p>

Realització de les activitats.

1. La professora demana a l'alumnat que contesti individualment la pregunta inicial: Per què uns països s'anomenen desenvolupats i d'altres no? Què ha passat al llarg de la història? (per a aquesta pregunta es poden donar tres o quatre minuts i es pot posar una cançó agradable mentre l'alumnat escriu).
2. La professora explica que jugarem al joc del desenvolupament. Com a tal joc hi ha un grup guanyador i uns altres que perden. La professora dóna les instruccions, oralment, a tots els grups constituïts. La professora fa els aclariments necessaris.
3. La professora escull 1 persona per grup (que sigui àgil i ràpida escrivint i no massa dinàmica per jugar) i els diu, a part, que simplement observaran i escriuran el que digui la gent del seu grup durant la partida, sense eliminar res, si és possible).
4. Es juga el joc. La professora solament llegeix i controla el joc. Deixa que siguin els membres de cada grup que parlin i diguin el que volem. Seria una experiència summament interessant enregistrar l'alumnat mentre juga amb una càmera fixa en algun lloc (sostre), que pogués enregistrar-ho tot. Les instruccions de cada casella poden ser llegides també per un participant que no jugui però serà sempre la que 'dirigirà' el joc.
5. Reflexió sobre el joc. Resposta a preguntes sobre el que ha passat durant el joc, per què hi ha hagut reaccions diverses, com s'han sentit els jugadors, quin paper ocupava la persona que 'dirigia' el joc, etc.
6. Les instruccions de cada casella resten a la disposició de l'alumnat perquè les pugui consultar

7. L'alumnat torna a escriure les respostes a la pregunta inicial.
8. Com ja és habitual, és molt important que l'alumnat anoti en el seu diari, els 5 últims minuts de cada sessió, les seves impressions, dificultats, satisfaccions, neguits i encerts. L'ús del diari és una eina més de l'aprenentatge que els serveix i que serveix al professorat per veure el que està passant.

El Meu diari	Data:
L'activitat que acabem de fer es diu:	
Valoració de l'activitat:	
Dificultat de l'activitat:	
Com me n'he sortit, què he après de nou?	

Orientacions didàctiques.

Es recomanable ajuntar un grapat de taules en el centre de l'espai perquè tothom pugui participar i veure el taulell. El taulell, del que oferim una còpia en l'Annex 1, es pot fer gran perquè sigui més fàcil jugar-hi.

El paper de la persona que 'dirigeix' el joc és de cabdal importància perquè és qui llegeix les caselles, ja que representa qui veritablement marca les regles del joc, és a dir: el G8, el FMI, el BM, etc.

En el debat posterior és important extreure no solament les reflexions individuals, sinó una posició de tot el grup davant de les relacions Sud- Nord.

Aquesta activitat pot ser expandida de diverses maneres: un grup d'alumnes pot fer una reflexió conjunta a més de la individual i exposar-la a tota la classe. Es pot registrar el joc en vídeo i l'alumnat podria reflexionar a partir de veure's mentre jugava. Una altra activitat possible es tornar a jugar el joc havent-hi canviat prèviament les regles del joc, a fi i efecte de mostrar com amb unes regles diferents el desenllaç del joc també canviaria.

9. Joc: A la recerca del desenvolupament.

Objectiu: Participar en un joc col·lectiu sobre el desenvolupament amb interès i ànim d'aprendre. Treure conclusions raonades i crítiques sobre el desenvolupament dels països del món.

A LA RECERCA DEL DESENVOLUPAMENT.

Instruccions orals abans de començar el joc:

Hi ha jocs en què les regles no són iguals per a tothom. Així passa en aquest joc: els avantatges i els inconvenients en el camí per assolir el desenvolupament són diferents segons qui juga.

Tal vegada això sembli injust, però no hem estat pas nosaltres els que hem inventat les regles, nosaltres les hem copiat, el més fidelment possible, de la mateixa realitat.

L'atzar determinarà, en aquesta ocasió, qui jugarà amb unes o altres fitxes. En realitat no és la sort sinó les condicions històriques, geogràfiques, racials, econòmiques, culturals, etc, les que determinen els obstacles i les possibilitats que cada país i cada poble hauran d'afrontar per intentar construir el seu desenvolupament.

Per canviar les regles d'aquest joc seria imprescindible que tots els jugadors, no només els que tenen els obstacles més grans sinó també els que gaudeixen dels avantatges més grans, hi estiguessin d'acord. I aquesta no sembla que sigui una possibilitat propera, almenys en el nostre món.

Instruccions per al desenvolupament del joc:

Els /les participants es dividiran en quatre o cinc equips al mateix nombre de membres (5). Es sortejaran les fitxes de joc (una blanca i la resta de colors, del la mida del doble d'una moneda de 2 euros).

Les fitxes també poden ser de colors diferents com les ètnies: negra, marró etc, o tenir formes diferents: rombe, quadrat, triangle, etc.

Els equips als que els hagués correspost una fitxa de color rebran quinze grans (cigrons o qualsevol altre llegum gros). El que tingui la fitxa blanca en rebrà cinc. Aquest repartiment es correspon, més o menys, amb el dels recursos naturals entre els països del Nord i del Sud. Els equips tiraran el dau i començarà el joc el que obtingui la puntuació més alta.

La primera vegada que qualsevol jugador caigui en una casella senyalada amb un dibuix es llegiran en veu alta les instruccions corresponents a les fitxes de color i a la blanca. Posteriorment només es llegirà la instrucció corresponent a cada color.

Els pagaments en grans (que representen els recursos naturals, diners, divises, de què disposa cada equip), indicats a les instruccions, s'hauran de fer sempre. Si un equip jja no tingués grans, en haver acabat els que va rebre a l'inici del joc, haurà de demanar-ne al que en tingui una quantitat més gran, i n'hauria de retornar-ne el doble, en concepte d'interessos, en el moment que pugui

Instruccions per a cada casella (vegeu annex 2).

@ Alex Font i Bonastre i Enrique Castro Ferro, del material del professorat. No coneixem l'autoria original del joc "A la recerca del concepte de desenvolupament".