



GUIA PEDAGÒGICA

[1]

“**Sota Pressió, El Joc**” està basat en un joc català de tradició oral anomenat “El Llop”. En aquesta versió la mecànica del joc ha estat adaptada per treballar els conceptes de pressió de grup i assertivitat amb joves de 9 anys en endavant de forma dinàmica i participativa.

COM CONVERTIR “SOTA PRESSIÓ, EL JOC” EN UNA EINA EDUCATIVA?

“**Sota Pressió, el Joc**” ens presenta, fonamentalment, una experiència lúdica, agradable i divertida. Un joc que, a més, per les seves característiques i per les dinàmiques que s’hi generen pot ser aprofitat pels professionals per a treballar de forma pràctica el concepte de pressió de grup.

Hi ha dos elements, exclusivament dissenyats per aquesta versió del joc, pensats per convertir l’experiència lúdica que ofereix el joc en una sessió educativa i formativa sobre pressió de grup: els diferents estils de votació i el debat final. Aquests elements, combinats amb la importància del rol de *Profe* i la inclusió d’alguns Rols addicionals, converteixen a “**Sota Pressió, el Joc**”, en una eina educativa absolutament flexible i adequada per a treballar amb joves de diverses edats.

Aquesta guia pretén facilitar recursos i idees, fruit de nombroses partides amb joves d’11 a 18 anys, que facilitin la inclusió d’aspectes educatius a les sessions / partides sense perdre’n la potencialitat lúdica.

OBJECTIUS PEDAGÒGICS DE “SOTA PRESSIÓ, EL JOC”

Identificar diferents situacions de pressió, tant de grup com individuals, i adonar-se de la manera en què les intencions individuals, explícites i implícites, poden afectar les decisions del grup.

Comprendre el concepte de pressió de grup i mostrar com superar-lo fent ús de l’assertivitat i de diferents tècniques.

ASPECTES QUE CAL TENIR EN COMPTE PER PART DE LA PERSONA QUE DINAMITZA L’ACTIVITAT

■ Importància del rol de *Profe*

L’aspecte clau que permet convertir “**Sota Pressió, el Joc**” en una experiència educativa és la importància que recau sobre el rol de *Profe*. Així, serà el monitor de la sessió qui assumirà aquest rol i s’encarregarà de conduir la partida i els seus participants cap a les situacions que consideri més adequades.

El primer a tenir en compte és la preparació de l’espai per a la realització de la sessió. El més recomanable és col·locar els participants en cercle, de forma que tots es puguin veure les cares sense problemes i facilitar, d’aquesta manera, la interacció entre ells. Tot i així, si el grup és especialment mogut, és la primera vegada que realitzem la sessió i volem assegurar-nos que han entès les instruccions o disposem de poc temps per a la sessió, es pot mantenir la configuració habitual d’aula, on tots els participants miren endavant. Aquesta distribució permet un major domini de la sessió i dels torns de paraula dels participants.

La principal tasca del *Profe* és la de moderador de la sessió. Ha de procurar que els participants intervinguin d'un en un i en veu alta, de forma que la resta de participants puguin escoltar-los. És molt important afavorir la participació de tots els jugadors i reforçar i remarcar les intervencions que considerem més interessants de cara a treballar aspectes relacionats amb la pressió de grup.

Moderar la sessió ens permet dirigir sensiblement el transcurs de la partida i a la vegada ser-ne un espectador privilegiat. Cal estar atent a com es relacionen els participants, de quina forma s'intenten influir els uns als altres i prendre'n nota per a poder comentar-ho durant el debat final.

■ Interès de les Votacions

Un altre aspecte important durant el transcurs de la partida és el moment de les votacions. És recomanable anar variant el tipus de votacions utilitzades en les diferents rondes. D'aquesta manera s'aconseguirà aportar més varietat i interès al joc, i, a la vegada, facilitar la nostra tasca educativa, conduint els participants cap a les situacions de pressió que més ens interressi tractar.

Proposem diferents tipus de votacions (cal recordar que en tots els casos només els *Estudiants* no eliminats poden votar):

Votació estàndard: un per un, començant per l'*Estudiant* a l'esquerra de l'*Estudiant* convençut en aquesta ronda, voten per un dels *Estudiants* que creuen que és un *Campaner*. Els *Estudiants* votats mostren amb els dits de les mans el número de vots que acumulen. El més votat serà l'expulsat d'aquesta ronda.

Aquest estil de votació obliga a posicionar-se a tots els participants en la sessió. Pot ser útil tant per prendre nota dels comentaris que els participants realitzen com per implicar a tot el grup en la sessió.

Votació simultània: comptem 3, 2, 1 en veu alta i tots els estudiants assenyalen alhora a qui creuen que és un dels *Campaners*. L'*Estudiant* més assenyalat serà l'expulsat d'aquesta ronda.

Aquest estil de votació pot ser molt útil per agilitzar les primeres rondes en grups molt nombrosos. A més, al votar tots a la vegada aconseguim que els jugadors no tinguin la certesa de a qui votaran els altres participants i hagin de prendre la decisió individualment. També pot donar-se que alguns participants intentin canviar la seva persona escollida quan vegin a qui han votat els altres.

Votació inversa: els *Estudiants* no eliminats s'aixequen. L'*Estudiant* situat a l'esquerra de l'*Estudiant* convençut en aquesta ronda assenjala a un *Estudiant responsable*, és a dir, a qui cregui que NO és un *Campaner* i seguidament s'asseu. Ara és el torn de l'*Estudiant* seleccionat que assenjala a un altre *Estudiant* i seguidament s'asseu. Es va repetint el procés fins que només queda un *Estudiant* de peu. Aquest serà l'expulsat.

Aquest estil de votació facilita la participació i posicionament de tots els participants. Al ser cada cop menys els candidats que queden en peus s'intentaran convèncer els uns als altres per a ser el participant seleccionat i evitar així ser expulsats de la partida. Caldrà prendre nota dels arguments utilitzats.

Votació bipartidista: s'escullen els dos participants més sospitosos de ser *Campaners*. Aquesta selecció es pot realitzar mitjançant una votació estàndard o utilitzant qualsevol altre criteri que el *Profe* consideri adequat, com podrien ser les intervencions dels participants. Els dos candidats s'aixequen i disposen d'un minut per a intentar defensar-se mitjançant un breu discurs. Es realitza una votació estàndard o simultània on només es pot triar entre els dos *Estudiants* seleccionats prèviament. L'escollit serà l'expulsat d'aquesta ronda.

Aquest estil ens permet fixar-nos en els arguments utilitzats per cadascun dels candidats i en si aquests tenen efecte o no en els votants. A la vegada atorga un protagonisme especial a dos dels participants durant una ronda. Podem aprofitar-ho tant per implicar-los en el joc com per valorar en el debat final la pressió que han pogut sentir.

■ Ús dels “Rols addicionals”

Els Rols addicionals inclosos a “Sota Pressió, el Joc” han estat dissenyats pensant en provocar situacions que reflecteixin de forma més clara la importància dels processos de presa de decisions i la influència de la pressió de grup. És recomanable conèixer les característiques de cada un d'ells per tal de poder afegir-los en grups en què creiem que puguin funcionar bé i serveixin per exemplificar situacions reals de pressió de grup.

S'aconsella dur a terme una primera partida sense fer servir cap rol addicional per a facilitar la comprensió del mecanisme del joc a tots els participants i valorar la inclusió d'algun dels rols addicionals si es disposa de temps per a realitzar una segona partida.

Influenciable: *Estudiant responsable* que es deixa portar pel grup, de manera que durant la fase de debat tendirà a recolzar la opinió de la majoria i votarà, sempre que sigui possible, a qui més vots tingui.

Rol que exemplificarà el paper d'algú que es deixa portar sempre pels altres. Al final de la sessió es pot comentar com s'ha sentit la persona que interpretava aquest rol i què en pensen la resta de participants.

Estudiant especialment responsable: *Estudiant responsable* immune a ser convençut pels *Campaners*, de manera que si és el convençut durant la fase de pati no hi haurà cap participant convençut en aquella ronda, i el *Profe* així ho anunciarà a la resta de participants.

Rol que exemplificarà el paper d'algú que no es deixa convèncer pels altres. Al final de la sessió es pot comentar com s'ha sentit la persona que interpretava aquest rol i què en pensen els Campaners.

Col·legues: hi ha dues cartes de col·legues. Saben que són dos *Estudiants responsables* i s'hauran de defensar entre ells, ja que si un d'ells és convençut o expulsat l'altre també ho serà. (Si s'afegeix aquest rol cal tenir present que han de ser dues les persones amb rol addicional *Col·lega*).

Rols que ens permetran veure com treballen els participants quan tenen algú en qui confiar. Coneixeran la veritable identitat d'un altre participant i podrem destacar els arguments i tècniques que segueixen per defensar-se i protegir-se l'un a l'altre.

Subdelegat: *Estudiant responsable* que en cas de ser expulsat pot escollir a un altre *Estudiant* que també serà expulsat, de manera que en aquesta ronda hi haurà dos *Estudiants* expulsats.

Rol que pot afegir incertesa i varietat durant la fase de debat. Si el rol de Subdelegat és present a la partida qualsevol participant podrà fer-se passar per aquest rol per intentar evitar ser l'estudiant expulsat però... serà cert? Cal fixar-se en com els participants utilitzen en el seu favor la presència d'aquest rol en la partida.

En cas que s'afegeixin Rols addicionals convé que el *Profe* conegui la identitat dels mateixos. Per fer-ho, durant la primera fase de pati, i després de conèixer els *Campaners* i el *Delegat*, demanarà a cadascun dels Rols addicionals afegits que obrin els ulls, sempre per separat, excepte en el cas dels *Col·legues*, que ho faran alhora per tal que es coneguin entre ells i es puguin defensar.

■ Debat final

Un cop finalitzat el joc és moment per a comentar les sensacions viscudes tant pels participants com pel monitor de la sessió. Cal aprofitar aquest espai per a enriquir l'experiència amb els comentaris dels participants i les nostres interpretacions del que ha passat.

El monitor de la sessió obre un torn de paraula on tots puguin expressar les seves opinions, tant sobre la partida realitzada, com sobre el concepte de pressió de grup. Es procurarà conduir el debat de forma que ens anem movent des de les opinions i comentaris referents a la partida o partides que acabem de realitzar (aspecte que probablement interressi més als participants) fins a temes més personals o vivencials que tinguin a veure amb la pressió de grup (aspecte que ens interessa més a nosaltres com a educadors).

Durant aquest debat el monitor pot plantejar algunes de les següents qüestions:

Què us ha semblat el joc? Què en destacaríeu?

Com us heu sentit? Us heu sentit pressionats?

Teníeu clar quins eren els *Campaners*?

Us influïen els comentaris dels altres? Heu canviat el vostre vot?

Com han funcionat els arguments per acusar els companys? I els arguments per defensar-vos?

Com heu utilitzat els Rols addicionals?

Els participants que han rebut pressions durant el joc, han estat capaços d'identificar-les? Han estat capaços de respondre-les? Com s'han sentit aquests participants davant les pressions que rebien?

Com se sentien els participants que han hagut de pressionar altres personatges per tal que fessin el que ells volien?

A la vida real, us heu trobat en situacions semblants? Com les heu resolt?

A més, durant el debat es poden treballar alguns dels següents temes:

- 1) Les dinàmiques de relació en el grup (els diferents rols que es poden donar dins d'un grup).
- 2) La pressió entre iguals (positiva i negativa).
- 3) Tècniques i estratègies per fer front a les pressions.
- 4) Tipus de respostes interpersonals: agressiva, passiva i assertiva.
- 5) La capacitat assertiva com a objectiu relacional.
- 6) Els processos de presa de decisions dins d'un grup (consensos, majories, lideratge).

www.sotapressio.info

Material de suport de:



Un programa de:



Amb el suport de:

