

## “LA GANANCIA”

**Objetivos:** Comprender, a través de una sencilla actividad en forma de juego, que muchas veces resulta más práctico cooperar que competir. De la cooperación entre nosotros podemos sacar un gran provecho.

**Destinatarios:** 1º a 4º de ESO

**Material:** Hoja de la actividad para cada alumno

**Duración:** 45 minutos

### Desarrollo de la actividad:

- **Dividir el grupo en subgrupos de cuatro parejas.** Cada pareja deberá actuar, desde el punto de vista de la decisión, como un jugador único. Las personas de diferentes parejas no pueden comunicarse; además, nadie sabe jamás con certeza cuál ha sido la elección del resto de los jugadores.

Puede haber observadores y observadoras que vayan anotando la clase de relación que se produce entre el resultado de cada vuelta y la actitud cooperativa o competitiva de los participantes.

- **Repartir las hojas de la actividad** comentando mínimamente el sentido de lo que se persigue (sin decir nada de cooperación ni de competitividad). Hay que insistir en que se procederá a elegir entre X o Y diez veces seguidas con la intención de conseguir la máxima ganancia, que da el triunfo. La elección (X o Y) debe hacerse por parejas. La ganancia depende de la elección que se haga y de las realizadas por otras parejas. El **cuadro A** explicita los posibles resultados. Es conveniente que los participantes conozcan previamente los valores del **cuadro A**.

4 X	Cada X pierde 1.000 pts
3X	Cada X gana 1.000 pts.
1 Y	Cada Y pierde 3.000 pts.
2 X	Cada X gana 2.000 pts.
2 Y	Cada Y pierde 2.000 pts.
1 X	Cada X gana 3.000 pts.
3 Y	Cada Y pierde 1.000 pts.
4 Y	Cada Y gana 1.000 pts.

### ← Cuadro A

En las jugadas 5, 8 y 10, tal como puede verse en la hoja *La ganancia*, existirá un tiempo para consultar con las demás parejas y buscar una estrategia común. Además, estas jugadas tienen una bonificación en las ganancias y en las pérdidas.

- Iniciar el juego después de haber expuesto de manera colectiva el **cuadro A** y de abrir una ronda de preguntas para clarificar posibles dudas.

### Observaciones

Cabe insistir en una conclusión: la búsqueda del mejor resultado individual (X gana en 3 de las 4 posibilidades donde figura) puede acabar suponiendo lo peor: perder 1.000 pts. en las cuatro X. Así pues, la lógica colectiva y la individual pueden suponer una opción errónea individual y colectivamente. Por lo tanto, incluso desde una óptica egoísta (ganar todo lo que se pueda minimizando el riesgo de perder) lo más adecuado puede ser **cooperar**.

## "LA GANANCIA" (continuación)

Hoja de trabajo				Resultado de cada vuelta
Vuelta	Tiempo	Consulta con...	Elección (X - Y)	Puntos ganados
1	1'	Compañero		
2	30''	Compañero		
3	30''	Compañero		
4	30''	Compañero		
5 (a)	1' 30''	Grupo Compañero		
6	30''	Compañero		
7	30''	Compañero		
8 (b)	1' 30''	Grupo Compañero		
9	30''	Compañero		
10 (c)	1' 30''	Grupo Compañero		
<b>SUMA TOTAL</b>				

- (a) Multiplicar por 3 los resultados de la vuelta  
 (b) Multiplicar por 5 los resultados de la vuelta  
 (c) Multiplicar por 10 los resultados de la vuelta

**Evaluación:**

Consistirá en una discusión oral a partir del debate que se abrirá al concluir el juego. Proponemos las siguientes preguntas: ¿cómo os habéis sentido?, ¿qué habéis experimentado?, ¿qué resulta más práctico: cooperar o competir?, ¿por qué?, ¿quién se beneficia de ello?, ¿qué dinámica provoca la situación?, ¿han influido las jugadas con comunicación y bonificación?, ¿en qué sentido?, ¿qué lección podemos sacar de esta actividad?,...