

<p><u>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</u></p> <p>Construcción de una Nueva Carretera en la Localidad</p>	<p><u>Grupo de edad</u></p> <p>Mayores de 16 años</p>
<p><u>OBJETIVOS</u></p> <p>Con esta dinámica se pretende trabajar la resolución de conflictos entre los miembros del grupo y demostrar lo difícil que es llegar a un consenso entre personas que provienen de diferentes ámbitos sociales y que tienen objetivos laborales dispares.</p>	
<p><u>MATERIAL Y TIEMPO DE DURACIÓN</u></p> <p>Material: Lápices, gomas e imprimir en papel tantos tableros como miembros del grupo haya.</p> <p>Tiempo de Duración: Podría extenderse en el tiempo hasta que el conflicto se resolviera y se llegara a un consenso entre todos, pero es recomendable establecer un límite de tiempo de entre 1h o 2h como máximo.</p>	
<p><u>ESPACIO</u></p> <p>Cualquier espacio equipado con sillas y mesas, pero es recomendable una mesa grande que se pueda compartir entre todos para un debate más cómodo entre los integrantes.</p>	
<p><u>DESARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dividir al grupo en 5 subgrupos iguales si el grupo es de más de 5 integrantes. - Repartir los lápices, las gomas y los tableros impresos entre los subgrupos o integrantes. - Mediante sorteo o asamblea se procederá al reparto de los papeles a representar en el juego. Los agentes sociales que entran en juego son; una Comunidad de Vecinos, un Ayuntamiento, un Ingeniero de Obras, un Arqueólogo y un Comerciante. - A cada subgrupo le pertenece un símbolo representativo dentro del tablero (Comunidad de Vecinos = Una casa, Ingeniero de Obras = Casco, etc) y le corresponde una serie de puntos según su gremio, que se irán sumando según el recorrido por donde se quiera hacer pasar la nueva carretera. - Los caminos son celdas hexagonales por donde la carretera podrá pasar siguiendo cualquiera de las 6 direcciones. - Los integrantes deberán defender la posición de la carretera que más le convenga, defendiendo la importancia de su gremio y su labor haciendo que sume los menos puntos posibles si la carretera tuviera que atravesar el tablero de arriba a abajo, eligiendo por el camino las celdas que necesita eliminar para hacer pasar la construcción de la carretera, perjudicando a algunos y beneficiando a otros según por donde pase el trayecto. - El juego acaba cuando se llega a un consenso entre todos, pero se puede establecer un límite de tiempo.. 	
<p><u>EVALUACIÓN</u></p> <p>Se evaluará al final si se ha conseguido llegar a un consenso entre los gremios, que dificultades han encontrado en el proceso y si el conflicto se ha conseguido resolver.</p>	

OBSERVACIONES