

HOMO VIATOR

NOMBRE DEL JUEGO	DSI y la economía
BLOQUE	Bloque 2. DOCTRINA SOCIAL DE LA IGLESIA
CRITERIOS	<ul style="list-style-type: none"> • Deducir las consecuencias que implica la doctrina social de la Iglesia en el trabajo, las relaciones internacionales y la economía • Reconocer y apreciar el cambio que la doctrina social de la Iglesia otorga a la persona y a la vida
NORMAS BÁSICAS	<p>1º se pasa cuestionario sobre economía y política</p> <p>2º se crean grupos de 4 personas y se realiza el juego según las normas indicadas abajo.</p> <p>3º se pasa cuestionario sobre el juego</p> <p>4º debate en clase</p>
MATERIALES	Plantilla de billetes
DESARROLLO Y OBJETIVOS DEL JUEGO	<p>Cada persona del grupo recibe 4 billetes A,B,C,D.</p> <p>El billete A vale 50</p> <p>El billete B vale 30</p> <p>El billete C vale 20</p> <p>El billete D vale 10</p> <p>Cada grupo tiene en principio 440</p> <p>El profesor da una palmada y cada persona tiene que cambiar con otra distinta a las de su grupo.</p> <p>Hay que tener en cuenta que el valor de los billetes se multiplica por el número de billetes iguales.</p> <p>Ejemplo:</p> <p>Jugador A billetes ABCD= 110 Jugador B billetes ABCD= 110</p> <p>1º cambio billete A= 50 por BC 30+20 = 50</p> <p>Jugador A billetes AAD = (50+50)x2+10 = 210</p> <p>Jugador B billetes BBCCD = (30+30)x2+(20+20)x2+10 = 210</p> <p>ambos jugadores aumentan el capital</p> <p>Una vez hecho el cambio el grupo suma los puntos de cada uno y pone su total</p> <p>Se procede al segundo cambio y se vuelven a sumar primero cada jugador y después los puntos totales de grupo.</p>

HOMO VIATOR

El profesor puede ir alterando las reglas cada varios cambios, por ejemplo:

- a) Después de los primeros cambios se puede decir el grupo que va ganando pone una ley nueva decididas por ellos (un impuesto, una obligación de cambiar etc.)
- b) Cuando esté puesta una ley el profesor puede decir después del siguiente cambio que la ley la ponen los que vayan perdiendo

Para que de esa forma todos puedan poner leyes.

También el profesor podrá incitar a hacer trampas regalando algún billete a escondidas a algún participante etc...

Se trata de fomentar la competitividad y el afán de poder imitando el mundo de la economía y la política.

Religión