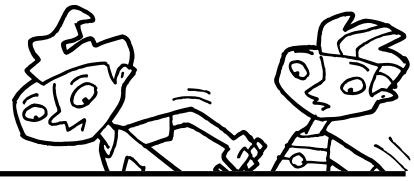


# “Los valores de la baraja”

11a.



## Objetivos

- ▶ Que los/as jóvenes identifiquen los valores positivos y los negativos de nosotros mismos y en nuestra convivencia con los demás.
- ▶ Que los/as jóvenes reflexionen sobre la importancia de nuestro comportamiento en relación a nuestros valores.
- ▶ Que los/as jóvenes asimilen las actitudes y valores positivos con la “fuerza” y el “triumfo” en contraposición con las actitudes negativas a las que “vencen” en este juego.

## Áreas

Educación Plástica y Visual.

## Desarrollo

El/la profesor/a expone y explica a la clase la siguiente cuestión:

“Las profundas y vertiginosas transformaciones que atraviesa la sociedad contemporánea han modificado significativamente las relaciones entre las organizaciones y los grupos, tanto en el ámbito público como en el privado.

Se han redefinido las fronteras entre Estado y sociedad, las modalidades de producción cambian la noción de trabajo y, con ello, la vida cotidiana de los individuos, las tecnologías de la información crean un mundo virtual que desdibuja las distancias espaciales y coloca una multiplicidad de datos y de informaciones al alcance de un gran número de personas, para mencionar sólo algunos de los fenómenos más notorios.

Sin embargo, junto a estos avances, persisten situaciones de exclusión y de desigualdad socioeconómica, se generan tensiones y situaciones de violencia entre grupos y naciones, continúa la discriminación de género y de etnias, agravada por la intensidad de los movimientos migratorios, así como la degradación del ambiente.

En todo este escenario es necesario reflexionar sobre las actitudes o valores de cada uno y en cómo eso repercute en nuestra vida diaria y nuestro entorno y, al mismo tiempo, en la sociedad y la evolución.”

El/la profesor/a les entrega las instrucciones del juego y las cartas adjuntas en la Ficha 11a.

## Conceptos básicos

Ver página 42 del material para el/la profesor/a.

## Bibliografía

Héctor Fouce Rodríguez González Lucini, F: (1992) *Educación en valores y diseño curricular*. Alhambra Longman, Madrid  
Camps, V: (1990) *Virtudes públicas*. Espasa Calpe, Madrid.  
B. Tierno.

## Ficha 11a



## “Los valores de la baraja”

### Instrucciones para el desarrollo del juego:

Tenemos una baraja de 48 cartas: 24 con valores positivos (encerrados en círculos) y 24 con sus opuestos (encerrados en rombos) negativos, que deben desarrollar en grupos de 6 jugadores.

Para comenzar el juego se reparten 4 cartas a cada jugador y el mazo restante se deja en el centro.

- ▶ El primer jugador en salir es el que tenga la carta de rombo o valores negativos con el número más alto, y podrá optar por coger una carta del mazo central o cogerle una carta al jugador que está a su derecha (que será el siguiente en tirar y nunca podrá negarse) y tirará una carta de rombo o valor negativo (si no tiene ninguna, pasa), dejándola en el centro para que la vean todos.
- ▶ Si ha optado por cogerle una carta al jugador de su derecha, éste cogerá una carta del mazo central para reponerla.
- ▶ El jugador que está a su derecha será el siguiente, cogerá una carta del mazo central o de las cartas del jugador siguiente (que cogerá una del mazo central) y después tirará:
  - Si tiene la carta de círculo o valor positivo complementaria de la que hay sobre la mesa (mismo número y valor negativo) se llevará las dos para su mazo de cartas ganadas.
  - Después de hacer lo anterior, o si no tiene la complementaria, tirará una carta de rombo o valor negativo al centro para que la vean todos; si no tiene ninguna, pasa.
- ▶ El siguiente jugador cogerá una carta del mazo central o de las cartas del jugador siguiente (que cogerá una del mazo central) y después tirará:
  - Si tiene la complementaria de alguna o de todas las cartas que hay sobre la mesa las tirará sucesivamente y se llevará las correspondientes para su mazo de cartas ganadas.
  - Después de hacer lo anterior, o si no tiene la complementaria, tirará una carta de rombo al centro para que la vean todos; si no tiene ninguna, pasa.

El juego continúa hasta que no queden cartas en el mazo central y un jugador se queda sin cartas. Gana el juego el jugador que más cartas tenga en su mazo de cartas ganadas.



Ficha 11a

<p><b>4</b></p> <p>PACIENCIA</p> <p><b>4</b></p>	<p><b>3</b></p> <p>ORDEN</p> <p><b>3</b></p>	<p><b>2</b></p> <p>GENEROSIDAD</p> <p><b>2</b></p>	<p><b>1</b></p> <p>HONESTIDAD</p> <p><b>1</b></p>
<p><b>8</b></p> <p>COMPROMISO</p> <p><b>8</b></p>	<p><b>7</b></p> <p>FIDELIDAD</p> <p><b>7</b></p>	<p><b>6</b></p> <p>SINCERIDAD</p> <p><b>6</b></p>	<p><b>5</b></p> <p>BONDAD</p> <p><b>5</b></p>
<p><b>12</b></p> <p>ESFUERZO</p> <p><b>12</b></p>	<p><b>11</b></p> <p>RESPONSABILIDAD</p> <p><b>11</b></p>	<p><b>10</b></p> <p>VALENTÍA</p> <p><b>10</b></p>	<p><b>9</b></p> <p>TOLERANCIA</p> <p><b>9</b></p>

Ficha 11a. Los valores de la baraja

## Ficha 11a



<p><b>16</b></p> <p>PAZ</p> <p><b>16</b></p>	<p><b>15</b></p> <p>FELICIDAD</p> <p><b>15</b></p>	<p><b>14</b></p> <p>HUMANIDAD</p> <p><b>14</b></p>	<p><b>13</b></p> <p>COOPERACIÓN</p> <p><b>13</b></p>
<p><b>20</b></p> <p>DISCIPLINA</p> <p><b>20</b></p>	<p><b>19</b></p> <p>FORTALEZA</p> <p><b>19</b></p>	<p><b>18</b></p> <p>JUSTICIA</p> <p><b>18</b></p>	<p><b>17</b></p> <p>AMOR</p> <p><b>17</b></p>
<p><b>24</b></p> <p>PIEDAD</p> <p><b>24</b></p>	<p><b>23</b></p> <p>SOLIDARIDAD</p> <p><b>23</b></p>	<p><b>22</b></p> <p>LEALTAD</p> <p><b>22</b></p>	<p><b>21</b></p> <p>PRUDENCIA</p> <p><b>21</b></p>



Ficha 11a

<p><b>4</b></p> <p>IMPACIENCIA</p> <p><b>4</b></p>	<p><b>3</b></p> <p>DESORDEN</p> <p><b>3</b></p>	<p><b>2</b></p> <p>EGOÍSMO</p> <p><b>2</b></p>	<p><b>1</b></p> <p>INDIGNIDAD</p> <p><b>1</b></p>
<p><b>8</b></p> <p>ABANDONO</p> <p><b>8</b></p>	<p><b>7</b></p> <p>INFIDELIDAD</p> <p><b>7</b></p>	<p><b>6</b></p> <p>HIPOCRESÍA</p> <p><b>6</b></p>	<p><b>5</b></p> <p>MALDAD</p> <p><b>5</b></p>
<p><b>12</b></p> <p>INDOLENCIA</p> <p><b>12</b></p>	<p><b>11</b></p> <p>INFORMALIDAD</p> <p><b>11</b></p>	<p><b>10</b></p> <p>COBARDÍA</p> <p><b>10</b></p>	<p><b>9</b></p> <p>INTRANSIGENCIA</p> <p><b>9</b></p>



Ficha 11a

