















<b>Tercer mundo agrícola</b>	
 <b>Enlace al juego</b>	<a href="https://3rdworldfarmer.org/take-action.html">https://3rdworldfarmer.org/take-action.html</a>
 <b>Promotor</b>	Friends of Education (FYROM)
 <b>Tipo de juego</b>	Juego online – un jugador – plataforma de juego
 <b>Edad</b>	9+
 <b>Idioma(s)</b>	Inglés, español, francés, italiano, portugués y checo
 <b>Valor(es) Prosociales )</b>	Relaciones personales/amistad/familia Empatía Respeto/tolerancia/aceptación de las diferencias Educación Ética Emociones Igualdad/equidad Solidaridad/ ayudarse unos a otros Responsabilidad Comunicación Medio ambiente/naturaleza
 <b>Habilidades Prosocial(es)</b>	Diferentes perspectivas Ser empático Cooperación Resolución de problemas Respetar turnos Establecer objetivos y hacer planes Pedir ayuda Ayudar a otros
 <b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▸ <i>Directo</i>: Comprender las dificultades que enfrentan los agricultores del Tercer Mundo y su lucha por la supervivencia ;</li> <li>▸ <i>Indirectos</i>: Entender los problemas sociales, ambientales y</li> </ul>



	<p>económicos en países como África y compararlos con los del propio país. Hacerse consciente de cómo de injusta puede ser la vida para las personas que viven en países pobres poniéndose en sus zapatos, es decir, desarrollando la empatía</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▸ <i>Interdisciplinares:</i> Geografía, historia, educación cívica. Desarrollar el pensamiento crítico y tomar decisiones difíciles; comprender la relación causa y efecto, estimar qué consecuencias provienen de qué acciones;</li> <li>▸ <i>Psicológicos, sociológicos, prosociales:</i> Sensibilizar sobre la distribución de la riqueza y la desigualdad entre las personas, pensar sobre la equidad y los derechos humanos, comprender las diferentes comunidades; desarrollar la empatía y comprender cómo los propios alumnos pueden actuar para ayudar a otros, recolectar cosas y donarlas a obras de caridad, pero también organizar eventos, recaudar fondos, ser conscientes de las necesidades de las personas en sus propias comunidades; Ser amable con las personas que tienen menos y comprender de dónde vienen, querer ayudar y hablar sobre asuntos difíciles.</li> </ul>
 <p><b>Descripción de los juegos</b></p>	<p>El juego “Tercer mundo agrícola” muestra a los jugadores las dificultades que experimentan los agricultores en los países pobres. Los jugadores realmente intentan hacer lo mejor, pero ¿pueden tener éxito en las condiciones en las que “trabajan”? Hace que uno se pregunte incluso mientras juega si las guerras interminables, las enfermedades, las sequías, los robos, los políticos corruptos y las guerrillas destruyen a los granjeros a pesar de que éstos hacen todo lo posible para sobrevivir.</p> <p>“Tercer mundo agrícola” es un “serious game”, educativo y provocador que hace que las personas se den cuenta de por qué los países pobres hacen lo que pueden para sobrevivir y por qué, a veces, las personas escapan de sus países en busca de una vida mejor. De manera indirecta, aborda la inmigración, los refugiados, el movimiento de personas y, lo que es más importante, la desigualdad y la distribución injusta de la riqueza.</p>
 <p><b>Equipo necesario</b></p>	<p>Funciona en cualquier ordenador, portátil, tablet, teléfono móvil, siempre que se tenga acceso a internet, ya que se juega online</p>
 <p><b>Descripción de la actividad</b></p>	<p>Este juego es apropiado para niños mayores de 8/9 años y es fácilmente adaptable para el profesorado de diferentes materias. También se puede usar de manera interdisciplinar. Este juego trata problemas que se relacionan con:</p> <p>Geografía: dónde están los países en cuestión, buscarlos en el mapa, discutiendo clima, suelo, su riqueza natural,</p>



	<p>Historia: lo que sucedió a lo largo de la historia, que vivió en esos continentes, relaciones, causa y efecto, etc.</p> <p>Educación Cívica: situación política en el país, sistema legal, sistema económico, sistemas de gobierno, derechos humanos.</p> <p>El juego se desarrolla en torno a la toma de decisiones sobre cómo garantizar la vida de una familia pobre de 5 personas. El aspecto más importante es que nunca se puede saber si se puede sobrevivir ya que en muchas ocasiones depende de circunstancias fuera de nuestro control. Esto podría ser muy frustrante para el jugador, ya que puede sentir que cualquiera que sea la opción que elije, no es la correcta. Sin embargo, les muestra la realidad en los países del Tercer Mundo y los sensibiliza a las dificultades y a partir de ahí, pueden desarrollar empatía.</p> <p>Como líder de la actividad, el profesor puede organizar tareas muy simples. Por ejemplo, poner a los alumnos en una fila y marcar una línea (paralela) de llegada. Luego se van haciendo afirmaciones y cada vez que uno de los alumnos pueda relacionarse con las declaraciones que se van haciendo, dan un paso adelante. Ejemplos de afirmaciones son: puedes comprar todo lo que quieras, nunca te has sentido intimidado, si tienes dinero para vivir cómodamente...Esta actividad práctica dió lugar a un anuncio de televisión y muestra a los alumnos que algunas personas se encuentran en situaciones más privilegiadas que otras y da lugar al debate. Se sigue con una discusión sobre quién sintió que no era justo y por qué. El maestro relaciona esta experiencia con los distintos países.</p> <p>Después de que los alumnos hayan jugado al juego, los divide en grupos y les da una serie de preguntas para iniciar un debate/discusión. Luego se comparten las conclusiones a las que ha llegado cada grupo. Se les pueden plantear las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuál fue el mayor desafío en el juego?</li> <li>- ¿Por qué fue muy difícil tomar decisiones?</li> <li>- ¿Cómo te sentiste?</li> </ul> <p>Al final, el docente pregunta qué es lo que los alumnos pueden hacer para ayudar. El propio juego tiene un botón tipo ACTÚA en la barra del juego que enlaza con diversas ONGs que trabajan para mejorar la situación de los agricultores de África y otros lugares.</p> <p>También se habla de ayudar en sus comunidades locales.</p>
 <b>Tiempo</b>	<p>El juego dura unos 30 minutos</p>



 <p><b>Imágenes u otros documentos</b></p>	 
 <p><b>Otros enlaces relevantes</b></p>	<p>Crear respuestas emocionales y promover un mayor uso del juego en la clase:</p> <p><a href="https://paxsims.wordpress.com/2015/01/27/reviewing-third-world-farmer-as-a-class-assignment/">https://paxsims.wordpress.com/2015/01/27/reviewing-third-world-farmer-as-a-class-assignment/</a></p>
 <p><b>Consejos y trucos</b></p>	<p>Este juego es más fácil si los alumnos tiene algún conocimiento previo sobre agricultura, plantas, el suelo y conocen un poco sobre el clima y la situación de los países del tercer mundo. El profesor puede dar una pequeña explicación/presentación para el alumnado o pedir a los alumnos que hagan la presentación ellos, tipo flipped classroom, buscando en Google Earth o similar o viendo un pequeño video.</p>
 <p><b>Fuente</b></p>	<p>3<sup>rd</sup> World Farmer Team 2014</p>

