



El uso del juego como herramienta activa para el aprendizaje de conocimientos y competencias: una aproximación práctica a través de experiencias en las aulas de Ciencia Política

Dr. Óliver Soto Sainz

Universidad Complutense de Madrid

Instituto Complutense de Ciencia de la Administración (ICCA)



Índice

1. El uso de juegos en la enseñanza
2. Tipos de juegos
 - Según el objetivo que perseguimos
 - Según la dinámica entre los participantes
 - Según el tipo de participación
3. El uso de juegos en las aulas de Ciencia Política
4. Presentación de ejemplos de juego
 - Concursos de preguntas
 - Planteamiento de teorías
 - Simulaciones



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

ICCA

Instituto
Complutense
Ciencia de la
Administración



1. El uso de juegos en la enseñanza



Importancia del juego en la enseñanza

- El juego como mecanismo «natural» de aprendizaje
- Confluencias entre:
 - Elementos lúdicos y elementos de simulación
 - Confluencia entre elementos formativos y elementos lúdicos
- La importancia del juego como mecanismo de aprendizaje
 - Sirve para motivar
 - Sirve para entrenar habilidades
 - Sirve para poner a prueba la teoría



Juegos en la enseñanza

- El uso de juegos es habitual en otras disciplinas
 - Desarrollo en el ámbito de las lenguas
 - Uso habitual en la educación no formal
 - Incorporación creciente en la enseñanza secundaria



El diseño de juegos para la enseñanza

- Estrategias para el diseño de juegos
 - Fijación del objetivo didáctico para el juego
 - Estrategia de atrás hacia delante
 - Hay que comenzar por el objetivo buscado
 - Hay que buscar juegos tipo que se adapten al objetivo
 - Hay que implementarlo para que, siendo divertido, cumpla con los objetivos marcados
 - Combinación de los elementos lúdicos y académicos
 - Introducción de la reflexión como elemento para fijar los conocimientos



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID



2. Tipos de juegos



Objetivo de la taxonomía

- Identificación de fortalezas y debilidades del juego previsto
- Adaptación del juego a los objetivos docentes
- Organización del catálogo de juegos



Clasificación de los juegos

- Según el objetivo que perseguimos
 - Juegos para fijar la atención
 - Juegos para desarrollar un conocimiento específico
 - Juegos para desarrollar una competencia específica
 - Juegos para refrescar un conocimiento adquirido
- Según la dinámica entre los participantes
 - Competitivos
 - Cooperativos
- Según el tipo de participación
 - Lineal
 - Competitivo
 - Estratégico
 - Simulación



Según el objetivo

- Juegos para fijar la atención
 - Se busca emplear el juego como estrategia para romper con una dinámica de explicación magistral como mecanismo para atraer la atención
 - Se emplea la duración del juego como elemento de atracción
 - Conviene moderar su uso y no explotarlo o la técnica deja de tener la utilidad prevista
 - Ejemplo: quiz



Según el objetivo

- Juegos para desarrollar un conocimiento específico
 - Se usa el juego para que, durante su transcurso, se acceda a determinados conocimientos
 - El acceso al conocimiento viene de la exposición o de la reflexión sobre lo visto
 - El conocimiento es fundamentalmente práctico pero también puede ser de tipo teórico
 - Ejemplo: juegos con mapa



Según el objetivo

- Juegos para desarrollar una competencia específica
 - Se usa el juego para que, durante su transcurso, se acceda a determinadas competencias
 - El acceso al conocimiento viene de la reflexión sobre las actitudes desarrolladas durante el juego
 - El aprendizaje es práctico y se adquiere a través de la reflexión sobre el comportamiento realizado
 - Ejemplo: juegos de rol y simulación



Según el objetivo

- Juegos para refrescar un conocimiento adquirido
 - Se trata de emplear la técnica del juego para examinar el grado de atención a lo explicado
 - Se usan aplicaciones prácticas de la teoría para ver si se ha comprendido
 - Se ludifica bien en la competición individual o por equipos, bien en la colaboración para la obtención de la respuesta
 - Ejemplo: kahoot



Según la dinámica entre participantes

- **Competitivo**
 - Estimula la participación a través de la competición
 - Recrea situaciones reales de conflicto por recursos finitos
- **Cooperativo**
 - Genera espíritu de colaboración
 - Facilita el desarrollo de competencias de trabajo en equipo
 - Facilita el aprendizaje entre pares
 - Descarga al docente de explicaciones individuales



Según el tipo de participación

- **Lineal**
 - Plantea un problema y un desafío
 - Se centra en competencias de resolución de problemas prácticos aplicando la teoría
 - Permite la cooperación por equipos independientes
- **Competitivo**
 - Enfrenta a dos jugadores o equipos de jugadores
 - Representa condiciones reales del enfrentamiento político
 - Se ajusta a escenarios de teoría de juegos



Según el tipo de participación

- **Estratégico**
 - Combina aspectos de los juegos lineales y competitivos
 - Refleja sistemas complejos de relación mutables
- **Simulación**
 - Hace que el jugador asuma un rol
 - Permite desarrollar la alteridad
 - Sirve para conocer mejor el procedimiento al participar desde dentro



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

ICCA

Instituto
Complutense
Ciencia de la
Administración



3. Juegos en las aulas de Ciencia Política



Usos más extendidos

- En Ciencia Política no abundan los juegos como metodología docente
- El mayor desarrollo proviene del uso de juegos de simulación
 - Model United Nations
 - Model European Union
- Juegos de preguntas y respuestas



Propósitos adicionales del juego

- Herramienta para verificar los postulados de las teorías
- Uso como laboratorios de simulación mediante su repetición
- Herramienta para anticipar comportamientos en escenarios de toma de decisión



4. Presentación de ejemplos de juegos



Juegos para activar a los alumnos

- Juego de preguntas y respuestas

Quiz

- Dos opciones, sólo una es más correcta
- Mano izquierda la opción de la izquierda, mano derecha la opción de la derecha
- Es eliminatorio

Opción 1

- Es el conjunto de instituciones que regulan la lucha por el poder y su ejercicio, y de los valores que sustentan esas instituciones.

Opción 2

- Es el conjunto de interacciones que se orientan hacia la asignación con autoridad de valores a una sociedad.



¿Qué es un sistema político según Easton?



Juegos para verificar el conocimiento

- Juego de preguntas y respuestas

Un sistema electoral es el conjunto de...



16



Omitir

0
Respuestas

▲ ... normas que rigen un proceso electoral

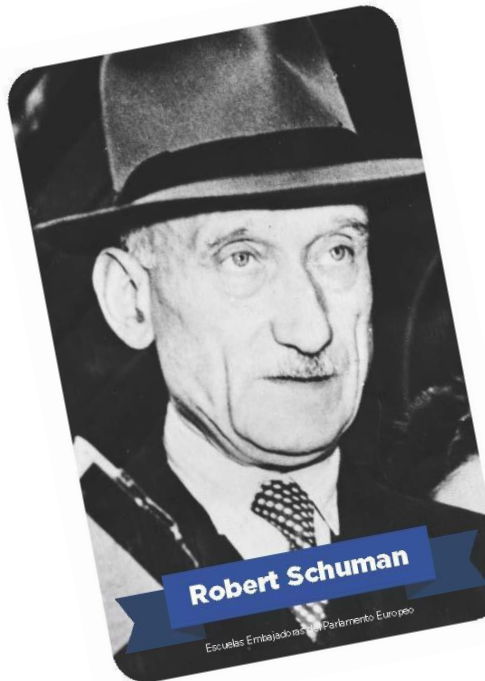
◆ ... interacciones de actores e instituciones del proceso electoral

● ... elementos del sistema político que transforman votos en representación

■ ... elementos de la representación producida por los votos

Juegos para incentivar el aprendizaje de datos

- Juego de memoria y/o características



Idea original: Óliver Soto

Diseño de las cartas: Horacio Diez Contreras

Juego de estrategia

- Relaciones diplomáticas en tiempos de Maquiavelo



Juego de estrategia

- Relaciones diplomáticas en tiempos de Maquiavelo





Juegos de rol

- La simulación como un espacio para el debate
 - Materiales preparados
 - Uso de tarjetas y planteamiento de posturas
 - Debate, propuesta y votación
- La simulación como un espacio para la investigación
 - Asignación de roles de eurodiputados y de tema
 - Ejercicio de investigación de los alumnos sobre el tema y el grupo político
 - Espacio de debate, propuesta y votación



Juegos de rol





Simulación del sistema político

- Objetivos del juego
 - Distinguir:
 - Público y privado
 - Político y económico
 - Definir los fundamentos de lo político
 - Explicar las bases de la lógica del sistema político
 - Mostrar la naturaleza dinámica del sistema político
 - Mostrar la complejidad de la toma de decisiones

Presentación de materiales

- Tarjetas de bienes



Diseño de las cartas por Horacio Diez Contreras



Parte 1: el comercio

- Creación de grupos y nombramiento de un portavoz
- Actividad:
 - Calcular los puntos que se tienen
 - Comerciar con tarjetas de productos o servicios
 - Hay que conseguir el mayor número de puntos
 - Hay que cambiarlas en la combinación que se desee
 - Hay que hacer los intercambios en parejas
 - No se pueden regalar tarjetas
 - No se puede ofrecer otra cosa que otras tarjetas
 - Calcular los nuevos puntos y decírnoslos
- El portavoz reúne una lista de conclusiones del grupo



Parte 1: el comercio

- Conclusiones:
 - El comercio mejora la situación del conjunto
 - Los que más tienen más posibilidades de mejorar
 - Los que no tienen nada no mejoran en absoluto
- Lecciones:
 - Es una relación entre particulares
 - Los bienes intercambiados eran bienes privados
 - Nada garantiza el respeto de las reglas
 - La distancia entre quienes más tienen y quienes menos tienen se incrementa



Los efectos del comercio

- www.gapminder.org
 - Para ver la evolución de la riqueza entre países
https://www.gapminder.org/tools/#_chart-type=bubbles&locale_id=en
 - Para ver el reparto de la riqueza:
https://www.gapminder.org/tools/#_chart-type=mountain&locale_id=en
- Reparto de la riqueza en el mundo
<https://politikon.es/2012/05/15/desigualdad-de-ingresos-su-evolucion-en-100-anos-de-historia/>



Parte 2: el sistema político democrático

- Creación de partidos políticos
- Celebración de elecciones
- Elección de un gobierno
- Recolección de impuestos
- Implementación de políticas



Claves para el desarrollo del juego

- Se reparten cartas de la siguiente manera (se puede llevar ya preparado de antemano en sobres o dentro de un folio):
 - En general, para que la dinámica funcione hay que dar a cada participante cartas de un solo tipo o en una combinación en que tenga incentivo para cambiar.
 - Por ejemplo, se reparten a dos jugadores 5 cartas de comida; a otros dos 5 de salud; a otros dos 5 de educación; a otros dos cinco cartas de casas.
 - Se pueden dar las cartas en otras combinaciones siempre y cuando un jugador no tenga cartas de más de dos tipos.



Claves para el desarrollo del juego

- Planteamiento del juego según los conceptos que se quieren trabajar:
 - Si queremos trabajar la cuestión de la exclusión, a un participante no se le da ninguna carta y se le explica (porque lo preguntará) que en el mundo real no todo el mundo empieza con los mismos bienes.
 - Si queremos trabajar el tema de la desigualdad, se reparten las cartas de manera muy desigual, dando a algunos jugadores muchas cartas de dos tipos cualesquiera y a otros jugadores pocas cartas de un único tipo.
 - Se puede trabajar el tema de la escasez dando a algún jugador pocas cartas de un único tipo pero que sólo tenga él y a otros abundancia de cartas de otros tipos.



Claves para el desarrollo del juego

- Anotación de los resultados antes y después de la política para medir sus efectos
- Anotación de los resultados antes y después de las elecciones en los partidos de gobierno para observar el desgaste de gobierno
- Fase de reflexión sobre el comportamiento que han mantenido los participantes en el juego
- Inclusión del juego como elemento evaluativo



Variante del juego: las formas de gobierno

- Se nombran reyes, aristócratas y demócratas
 - Rey: el más rico del grupo 1 y el más pobre del grupo 2
 - Aristócratas: los más instruidos del grupo 3 y los más ricos del grupo 4
 - Demócratas: los grupos 5 y 6
- Todos colocan todas sus cartas de productos encima de la mesa
- Se abre una ronda para proponer cómo se deben repartir las cartas
- Se reparten las cartas a cada participante
 - Los reyes se apartan del grupo y deciden a quién ellos conceden cada grupo de cartas
 - Los aristócratas se separan, deciden ellos a quién les dan las cartas
 - Los demócratas votan todos juntos a quién les dan las cartas
- Cada uno cuenta sus nuevos puntos y nos lo comunica
- Los portavoces anuncian los resultados en cada uno de los grupos



Claves para el desarrollo del juego

- Hay que dividir a los participantes en grupos de un mínimo de seis y un máximo de 10.
- La configuración ideal es tres grupos de 8, pero es preferible forzar grupos más pequeños si podemos tener seis grupos para comparar los resultados a pares en la dinámica de la política.
- Hay que pedir que cada grupo nombre un portavoz y asegurarse de que los grupos trabajan conclusiones cuando han concluido el comercio.



Claves para el desarrollo del juego

- Para la parte de la política, se pueden ensayar las tres formas políticas que define Aristóteles: monarquía/tiranía, aristocracia/oligarquía y demagogia/democracia/Politeia.
- En la monarquía/tiranía uno solo decide el reparto.
- En la aristocracia/oligarquía unos pocos, que puede ensayarse como los más ricos o los más pobres.
- En la demagogia/democracia/Politeia todos deciden el reparto.
- En función del reparto hecho se pueden hablar de las formas puras o corruptas en función de si se ha actuado para uno mismo o en aras del bien común.