

La política en el tablero: juegos de mesa y aprendizaje activo en la enseñanza universitaria de Ciencia Política

GT 10.2: Aspecto lúdicos en la docencia: Simulaciones y gamificación
XVIII Congreso AECPA. Granada, septiembre 2026

Resumen:

Este trabajo analiza los resultados de un proyecto de innovación docente desarrollado en las titulaciones de Ciencia Política y Global Studies de la Universidad de Salamanca. El proyecto tuvo como objetivo incorporar juegos de mesa de temática política como herramienta de aprendizaje activo para favorecer la participación del alumnado, la motivación y el desarrollo de competencias analíticas, estratégicas y colaborativas. A partir de esta experiencia, el artículo se plantea la siguiente pregunta: ¿en qué medida el uso de juegos de mesa políticos contribuye a la adquisición de competencias aplicadas en estudiantes universitarios de Ciencia Política? Para responderla, se combinaron prácticas de aula, actividades preparatorias, dinámicas de juego y un torneo final. La evaluación exploratoria del proyecto se apoyó en la observación docente, el registro de participación y la valoración de las prácticas elaboradas por el alumnado. Los resultados muestran cómo el uso de juegos de mesa políticos favorece la implicación activa, facilita la comprensión de procesos como la comunicación política, el comportamiento electoral, la fiscalización del poder o la geopolítica. Asimismo, esta experiencia permitió trabajar competencias transversales vinculadas con la toma de decisiones bajo incertidumbre, la negociación, la cooperación y el pensamiento crítico. El artículo concluye que los juegos de mesa políticos pueden constituir una herramienta pedagógica útil para conectar conceptos teóricos con situaciones de decisión política, si bien se señala la necesidad de incorporar instrumentos de evaluación más sistemáticos en futuras aplicaciones.

Palabras clave: Gamificación, Ciencia Política, Aprendizaje Activo, Juegos de Mesa

Autores: Araceli Mateos, Ignacio Coll, Fátima García Díez, Cristina Rivas Pérez, Patricia Marengi, Elena Gil Moreno, Emily Carty, Elena Martínez Barahona,
(Universidad de Salamanca)

1. Introducción

En la enseñanza universitaria de Ciencia Política, uno de los principales desafíos consiste en que el alumnado no solo conozca conceptos complejos, sino que sea capaz de operacionalizarlos (Anduiza et al., 2009), es decir, identificar dimensiones e indicadores sobre actores, estrategias, restricciones institucionales y justificar decisiones. Para ello, las metodologías activas han cobrado especial relevancia por su potencial para acercar procesos complejos a una experiencia situada. La literatura sobre gamificación en educación superior muestra que, cuando se implementan estos juegos con una coherencia pedagógica, suelen identificarse mejoras pequeñas o moderadas en resultados cognitivos, motivacionales y conductuales, aunque con alta sensibilidad al diseño y a los mecanismos activados (Sailer & Homner, 2020; Domínguez et al., 2013).

En ese contexto surge la propuesta “La Política en el Tablero”, un proyecto de innovación docente desarrollado en la Universidad de Salamanca (ID2024/040) que integra prácticas de aula, juegos de mesa de temática política como recurso de gamificación y una actividad final en formato torneo. El objetivo de esta ponencia es describir este proyecto, la metodología utilizada y los objetivos conseguidos, respondiendo a la siguiente pregunta: ¿En qué medida el uso de juegos de mesa de temática política favorece la adquisición de competencias analíticas, estratégicas y colaborativas en estudiantes universitarios de Ciencia Política?

La contribución del artículo es triple. En primer lugar, analiza el uso de juegos no digitales como recursos para el aprendizaje activo en Ciencia Política. En segundo lugar, presenta una experiencia transversal aplicada en diferentes asignaturas, titulaciones y niveles formativos. En tercer lugar, combina actividades de aula con una actividad final en formato torneo, lo que permite explorar tanto el impacto curricular como la proyección universitaria de la iniciativa.

2. Marco teórico: aprendizaje en educación superior

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos (Deterding et al., 2011), ha experimentado un notable desarrollo en el ámbito de la innovación docente universitaria. En el campo de la Ciencia Política, su potencial resulta especialmente relevante debido a la naturaleza aplicada, estratégica y contextual de muchos de sus contenidos.

Diversos estudios han evidenciado que la gamificación contribuye a incrementar la motivación, el compromiso y la participación activa del alumnado. Hamari et al. (2014), en una revisión sistemática de la literatura, identifican que la gamificación produce efectos positivos en la motivación y en la implicación del estudiante. En el ámbito de la educación superior, investigaciones como la de Domínguez et al. (2013), muestran que la introducción de dinámicas de gamificación mejora el rendimiento en tareas prácticas y el compromiso del alumnado, aunque no siempre implica mejoras automáticas en el aprendizaje conceptual si no se acompaña de una adecuada integración curricular. Por su parte, Buckley y Doyle (2016) destacan que la gamificación resulta especialmente eficaz cuando promueve la toma de decisiones, la competencia estratégica y el aprendizaje experiencial, elementos todos ellos centrales en disciplinas como la Ciencia Política. En esta línea, Landers (2014) propone un modelo teórico según el cual la gamificación actúa como un mediador que influye en variables psicológicas (motivación o atención), que influyen en los resultados de aprendizaje.

Estudios más recientes han subrayado también la importancia del componente social y colaborativo de la gamificación. Subhash y Cudney (2018), en una revisión de literatura señalan que las dinámicas cooperativas y competitivas favorecen el desarrollo de habilidades transversales como el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, conectando con el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje experiencial.

Si bien, desde un punto de vista conceptual y las herramientas utilizadas en este proyecto, conviene distinguir entre gamificación, simulaciones/role-play y juegos de mesa políticos, ya que no significan exactamente lo mismo. Como se ha señalado previamente, la gamificación se refiere a la incorporación de elementos propios del diseño de juegos (rankings, recompensas, insignias) en contextos no lúdicos, sin que necesariamente se utilice un juego completo como soporte de aprendizaje (Deterding et al., 2011; Landers, 2014). El aprendizaje basado en juegos, en cambio, implica el uso de juegos completos, con reglas, objetivos, como recursos didácticos orientados a facilitar la comprensión, la motivación y la aplicación de conocimientos en diferentes contextos (Plass et al., 2015; Wiggins, 2016). Por su parte, las simulaciones/role-play consisten en la representación de situaciones, actores o procesos sociales y políticos, permitiendo que el alumnado experimente dilemas de decisión, negociación, conflicto o cooperación en entornos controlados y pedagógicamente orientados (Asal & Blake, 2006; Shellman & Turan, 2006). Finalmente, los juegos de mesa políticos pueden entenderse como una modalidad analógica de aprendizaje situado, en la medida en que traducen procesos políticos complejos (campañas electorales, control del poder, negociación diplomática o

movilización social) en experiencias materiales, interactivas y estratégicas que favorecen la comprensión aplicada de conceptos abstractos. En este sentido, aunque el proyecto incorpora algunos elementos gamificados, como la competición y el torneo, su diseño metodológico es una combinación de aprendizaje basado en juegos, simulación política y uso de juegos de mesa como herramienta analógica de aprendizaje activo (Sousa et al., 2023).

El uso de juegos de mesa, como los utilizados en este proyecto, se situaría en la convergencia de tres enfoques educativos: el aprendizaje experiencial, el constructivismo situado y el aprendizaje cooperativo. Desde la teoría del aprendizaje experiencial, Kolb (1984) sostiene que el aprendizaje se produce mediante un ciclo que combina experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa. Esta perspectiva ayuda a identificar el potencial pedagógico de la aplicación de juegos de mesa en diferentes cursos del grado en Ciencia Política, ya que permite que el alumnado no solo reciba información sobre conceptos complejos, sino que los experimente a través de situaciones de decisión, conflicto, negociación o cooperación. Así, contenidos como la competición electoral, el control parlamentario, la movilización social o el equilibrio de poder pasan de ser presentados por el profesorado como categorías teóricas, a ser vividos como problemas prácticos que requieren interpretación, estrategia y toma de decisiones bajo incertidumbre.

Este planteamiento conecta, además, con el aprendizaje situado, que entienden el conocimiento como algo vinculado a contextos sociales. El alumnado aprende cuando los conceptos se integran en prácticas reales (Briceño, 2024). Los juegos de mesa políticos utilizados en este proyecto también funcionan como entornos analógicos de aprendizaje situado, en los que las reglas, los roles y los recursos disponibles del propio juego recrean dinámicas propias de procesos políticos reales. De este modo, la comprensión de la temática de los juegos empleados, que tratan de campañas electorales, la fiscalización del poder, la diplomacia internacional o la lucha por la ampliación de derechos se construiría mediante la interacción de los estudiantes con esos materiales y decisiones situadas en contextos reales.

Asimismo, el proyecto está conectado con las teorías del aprendizaje cooperativo, que subrayan la importancia de la interacción entre iguales, la interdependencia y la elaboración conjunta de soluciones o decisiones que contribuyen al desarrollo de competencias sociales (Slavin, 1996; Johnson et al., 1998). En este sentido, las dinámicas grupales generadas por los juegos favorecen competencias vinculadas con la formación en Ciencia Política, como la argumentación, el pensamiento crítico, la anticipación de escenarios y la evaluación de consecuencias. Por tanto, este proyecto no debe entenderse únicamente como una iniciativa

orientada a aumentar la motivación o la participación del alumnado, sino como una propuesta pedagógica que articula experiencia, contextualización y cooperación para favorecer un aprendizaje activo de procesos políticos.

3. Diseño del proyecto de innovación docente

El proyecto de innovación docente ID2024/040, desarrollado en la Universidad de Salamanca, se diseñó para integrar juegos de mesa de temática política como herramienta de aprendizaje activo, combinando elementos como la competición y el torneo. El equipo docente se propuso renovar los métodos empleados en las clases prácticas para mejorar la calidad de los resultados de aprendizaje, facilitando la comprensión de procesos complejos como la geopolítica, las estrategias de campaña y el control parlamentario. La iniciativa se implementó a través de once asignaturas, alcanzando un elevado número de estudiantes participantes que permitió evaluar la experiencia en diferentes niveles formativos.

La implementación del proyecto permitió que conceptos como el federalismo, los sistemas electorales proporcionales o teorías de relaciones internacionales fueran "experimentados" por los alumnos en función de las dinámicas de cada juego seleccionado. El impacto del proyecto fue tanto cuantitativo, como de acercamiento lúdico y grupal que reforzó el aprendizaje de contenidos curriculares mediante la generación de dinámicas cooperativas entre estudiantes de diferentes cursos y procedencias.

El estudio adoptó un diseño inicialmente exploratorio, centrado en la implementación de una experiencia de innovación docente en contextos reales de aula. Se desarrolló en once asignaturas (grado y máster) vinculadas a Ciencia Política, e implicó a más de 500 estudiantes y 9 docentes (Tabla 1). La estrategia de evaluación combinó registros de participación, tanto en prácticas de aula, juegos y torneo, observación directa del profesorado y valoración cualitativa de las prácticas elaboradas por el alumnado. Dado que no se aplicaron pruebas pre/post ni se contó con grupo de control, los resultados son interpretados como evidencias preliminares del potencial pedagógico de la experiencia, y no como una medición del impacto de estos juegos sobre el aprendizaje.

Tabla 1. Asignatura y titulación en la que se ha aplicado el proyecto de innovación

Asignatura	Titulación	Estudiantes
Medios de comunicación, periodismo e información política	Máster	7
Comunicación política, campañas electorales y medios de comunicación	Máster	7
Estudios interdisciplinarios de género	Grado	75
Cultura política y opinión pública	Grado	50
La política de la guerra	Grado	32
Política y Gobierno de España	Grado	58
Partidos y sistemas de partidos	Grado	59
Política y Gobierno de Estados Unidos	Grado	52
Comportamiento político y electoral	Grado	73
Conceptos y Métodos en Política Comparada	Grado	45
Political Science	Grado	56

La colaboración entre los nueve profesores permitió intercambiar experiencias pedagógicas, fortalecer la calidad de los materiales didácticos producidos y facilitar dinámicas colaborativas entre el alumnado. El proyecto no solo se limitó al aula, sino que incluyó la utilización de recursos de la Universidad de Salamanca, como Radio USAL y el Colegio de Oviedo, para la organización de un torneo final que proyectó los resultados hacia el resto de la comunidad universitaria.

3.1. Análisis de los juegos seleccionados como herramientas pedagógicas

La selección de los juegos de mesa para este proyecto (Tabla 2) respondió a un análisis exhaustivo de la temática y la idoneidad para representar procesos políticos específicos y desarrollar competencias y habilidades en el alumnado. Se optó por juegos de estrategia que obligan a los jugadores a gestionar información, prever las acciones del oponente y adaptarse a contingencias históricas.

Tabla 2. Juegos utilizados en este proyecto

Juego de mesa	Tema	Competencia
Watergate (Salt & Pepper Games, 2021)	Papel de la prensa en el control de la acción política	Fiscalización y ética pública
Votes for women (Fort Circle Games, 2022)	Sufragio femenino y reformas legales	Movilización y género
Churchill. Tres líderes. La paz en conflicto (Devir, 2021)	Geopolítica y alianzas asociada a conflictos bélicos	Negociación y diplomacia
Director de campaña (Gen X, 2008)	Campañas electorales	Estrategia

El Caso Watergate

El juego Watergate (Salt & Pepper Games, 2021) se integró en asignaturas relacionadas con la comunicación política y opinión pública. Un estudiante asume el rol del editor del Washington Post, mientras que el otro representa a la Administración Nixon. El objetivo del periodista es conectar a dos informantes con el presidente mediante una red de evidencias en un tablero que emula los tableros de investigación con hilos y chinchetas. Por su parte, la Administración Nixon debe lograr completar su mandato antes de que el escándalo salga a la luz por completo. Desde una perspectiva pedagógica, Watergate permite discutir la importancia de la prensa como "cuarto poder" y las dificultades de la rendición de cuentas en sistemas democráticos. Las cartas del juego representan a figuras históricas reales, como Mark Felt ("Garganta Profunda"), Howard Hunt o Rose Mary Woods, y sus acciones están vinculadas a situaciones que tuvieron lugar desde el espionaje que dio lugar al caso al juicio posterior.

Votes for Women

Este juego aborda la lucha por la Decimonovena Enmienda en los Estados Unidos, desde la Convención de Seneca Falls en 1848 hasta la ratificación final en 1920. El juego divide a los estudiantes entre el bando sufragista y el bando de la oposición, obligándolos a gestionar recursos para influir en el Congreso y en los estados. El valor didáctico de este juego es su capacidad para mostrar las tensiones internas de los movimientos sociales, incluyendo cuestiones de raza y clase. Los estudiantes deben decidir si priorizan la conspiración en Washington o la movilización de bases en estados clave. El juego incluye documentación que permite a los alumnos analizar la retórica del momento y los argumentos utilizados por ambos bandos.

Churchill

En la asignatura La política de la guerra, se implementó el juego Churchill (Devir, 2021), una simulación de las conferencias diplomáticas entre las tres grandes potencias aliadas (EE.UU., Reino Unido y la URSS) durante la fase final de la Segunda Guerra Mundial. Este juego se centra en la lucha por definir el orden mundial de posguerra en la mesa de negociaciones. El sistema de puntuación de este juego incluye un elemento singular que penaliza al que un jugador gane por amplia diferencia, ya que si uno de los líderes (Churchill, Roosevelt y Stalin) domina a los otros dos de forma contundente se le penaliza, lo que obliga a llegar a acuerdos entre todos para evitar un final inesperado. Esta "paradoja del ganador" obliga a los estudiantes a asegurarse

de que sus aliados sigan siendo fuertes para mantener la coalición, pero no tanto como para amenazar sus propios intereses. El juego simula temas como el desarrollo de la bomba atómica, el reparto de esferas de influencia y la creación de las Naciones Unidas. Todo ello permite a los alumnos explorar escenarios contrafácticos basados en las decisiones de Stalin, Roosevelt o Churchill.

Director de campaña 2008

Para el estudio de los procesos electorales y el comportamiento del votante en EE.UU., se utilizó el juego Director de Campaña (Gen X, 2008). Este juego recrea la competición electoral entre Barack Obama y John McCain, haciendo que los estudiantes desarrollen estrategias en los estados indecisos (swing states). El juego incorpora variables demográficas o el encuadre de los temas de competición (framing). Cada jugador debe hacerse con un conjunto de cartas de estrategia que representan su "consejo" al candidato. La gestión de recursos o la priorización de unos estados con mayor peso en el Colegio Electoral, proporcionan un contenido práctico de representación de una campaña presidencial.

Estos juegos fueron seleccionados, además de por su valor didáctico, porque permitían un análisis crítico sobre posibles sesgos, omisiones y marcos interpretativos presentados por los propios juegos. Así, Watergate permite trabajar la fiscalización del poder y el papel de la prensa en democracia, pero también a discutir si se produce una visión posiblemente heroica del periodismo o si se deja en segundo plano las condiciones estructurales que permiten la rendición de cuentas para su aplicación a otros casos o países. Votes for Women ofrece un análisis de la movilización sufragista y la ampliación de derechos, a la vez que permite problematizar cómo aparecen representadas las tensiones internas de las organizaciones, cómo aspectos vinculados a la raza, la clase y otros elementos fueron relevantes en el feminismo sufragista. Churchill proporciona la comprensión de la negociación diplomática y del equilibrio de poder durante la Segunda Guerra Mundial.

En este proyecto, mediante la aplicación de los juegos y prácticas se combinaron diferentes enfoques pedagógicos para poder abordar los objetivos que se planificaron inicialmente:

Tabla 3. Enfoques pedagógicos y competencias

Enfoque pedagógico	Aplicación en el proyecto	Competencias trabajadas
Aprendizaje basado en juegos	Uso de juegos completos con reglas, roles y objetivos	Comprensión aplicada, toma de decisiones
Aprendizaje cooperativo	Trabajo en grupos, coordinación y negociación	Cooperación, deliberación, responsabilidad compartida
Aprendizaje experiencial	Partida, reflexión y conexión con conceptos teóricos	Transferencia, aprendizaje significativo
Aprendizaje situado	Casos históricos y políticos integrados en dinámicas de juego	Contextualización, aplicación conceptual

Cada docente miembro del proyecto decidió escoger entre llevar a cabo una práctica docente en el aula vinculada a alguno de los juegos, es decir, se trataba de una práctica más ‘teórica’ preparatoria del aprendizaje y formación sobre algunos de los juegos, escoger una práctica docente de implementación de los juegos, o ambas cosas en función del tiempo disponible y la planificación de las materias. Finalmente, como actividad ampliada al resto de estudiantes de la Universidad de Salamanca, se diseñó y desarrolló un Torneo donde se jugó a los juegos mencionados previamente con asignación de premios para los finalistas. A continuación, se describe brevemente cada una de estas herramientas metodológicas.

- ✓ **Diseño de prácticas docentes en el aula:** Parte del profesorado escogió implementar prácticas de aula, que consistían en la familiarización de los estudiantes con los materiales que componen algunos de los juegos. Por ejemplo, búsqueda de información sobre contextualización histórico-temática del juego, lectura de las reglas del juego, tarjetas de jugador, así como el debate crítico de diferentes tipos de cuestiones teórico-políticas asociadas al juego. Al mismo tiempo, se buscaba una conexión con los contenidos temáticos de las materias, y ser capaz de transmitirlos a través de la grabación de un video conectando con actores o una situación de la actualidad. En otros casos, esta práctica pretendía que los estudiantes desarrollaran habilidades discursivas, críticas y analíticas respondiendo a diferentes preguntas. Este aprendizaje sobre diferentes actores, contextos y reflexión teórica obtuvo resultados muy positivos, visibilizados en la resolución de dichas prácticas.
- ✓ **Diseño de prácticas de implementación de los juegos de mesa:** En diferentes sesiones prácticas de las materias implicadas en este proyecto se distribuyó a los estudiantes por grupos para jugar en función de las copias de los juegos disponibles. Se puso en práctica cada juego ampliando el conocimiento y las habilidades de cada estudiante, así como su autoorganización y colaboración grupal. La consulta previa de las normas de juego, las cartas, fichas, videos con ejemplos de situaciones claves de las partidas, etc. representó un trabajo autónomo previo del alumnado que apunta a una implicación con la actividad, ya

que casi todos realizaron esa revisión previa de los materiales. En estas prácticas también se puso de manifiesto la capacidad competitiva del alumnado basada en estrategia y conocimiento del contexto político o electoral que abordaba el juego.

- ✓ **Diseño e implementación de un torneo:** Esta herramienta metodológica pretendía ampliar a otros estudiantes de la Universidad de Salamanca el alcance de esta iniciativa. Consistió en la elaboración de un torneo en dos jornadas difundido a través de redes sociales y medios de comunicación universitarios y locales. Para la selección de los días a celebrar este torneo se consultó a los miembros de las asociaciones de estudiantes, teniendo en cuenta su opinión sobre los mejores días de la semana y el mejor horario para posibles estudiantes participantes en el torneo. Al mismo tiempo se llevó a cabo una estrategia de comunicación para la que se desarrollaron materiales que permitieran difundir el torneo e invitar a la participación tanto para el entorno digital como para el espacio físico. El torneo tuvo lugar el 8 y el 15 de marzo de 2025 en el Colegio de Oviedo. El sábado 8 se disputaron las partidas correspondientes a los juegos *Votes for women* y *Watergate*, el sábado 15 los estudiantes compitieron por ser los mejores en director de Campaña y Churchill. El número de estudiantes inscritos en el torneo, procedentes de distintos grados y especialidades, permitió valorar positivamente el alcance de la actividad tanto en los juegos de mesa como en la política, tanto por la implicación, como por la participación y el aprendizaje activo, objetivos todos ellos de este proyecto.

4. Estrategia de evaluación y principales resultados

La evaluación del proyecto permite identificar una serie de resultados positivos en términos de participación, motivación, aprendizaje activo y desarrollo de competencias transversales. Este análisis se planteó como una aproximación exploratoria basada en tres fuentes principales de evidencia: la observación directa del profesorado durante las sesiones prácticas, la valoración de los materiales elaborados por el alumnado y el registro de la participación en las actividades de aula y en el torneo final. Esta estrategia permitió tener una idea del impacto pedagógico del proyecto, aunque sin pretensión de establecer relaciones causales concluyentes entre la metodología utilizada y los resultados de aprendizaje alcanzados.

En conjunto, la experiencia sugiere que el uso de juegos de mesa políticos favoreció una mayor implicación del alumnado en las actividades prácticas y facilitó la conexión entre conceptos teóricos y situaciones políticas concretas. Los juegos funcionaron como mecanismos de aprendizaje activo, sitúan al alumnado ante problemas de decisión, negociación, cooperación, competición estratégica y gestión de información bajo incertidumbre. De este modo, contenidos como la comunicación política, el comportamiento electoral, la fiscalización del poder, la movilización social o la geopolítica fueron abordados no solo como categorías conceptuales, sino como procesos dinámicos que los estudiantes debían interpretar y gestionar.

4.1. Adquisición de competencias y aprendizaje significativo

Uno de los principales resultados observados fue la contribución de la experiencia al desarrollo de competencias vinculadas con la formación en Ciencia Política. En primer lugar, desde la perspectiva del aprendizaje basado en competencias, las prácticas permitieron que el alumnado conectara contenidos teóricos con situaciones de decisión política. Por ejemplo, los juegos orientados a campañas electorales favorecieron la comprensión de la relación entre estrategia, recursos, segmentación del electorado y toma de decisiones en contextos competitivos. Del mismo modo, los juegos centrados en procesos de fiscalización o conflicto institucional permitieron trabajar conceptos como rendición de cuentas, control del poder, legitimidad y manejo estratégico de la información.

En segundo lugar, el proyecto favoreció dinámicas de aprendizaje cooperativo y colaborativo. Juegos como *Churchill* o *Votes for Women* exigieron coordinación entre participantes, negociación, reparto de tareas y adaptación a los ritmos del grupo. Estas dinámicas resultan especialmente relevantes en la enseñanza universitaria de la Ciencia Política, donde muchas competencias profesionales y analíticas se relacionan con la deliberación, la negociación, la argumentación y la evaluación de consecuencias. La experiencia también contribuyó al desarrollo del pensamiento crítico y visual, especialmente en aquellos juegos que incorporaban mapas, redes de evidencia, distribución territorial del poder o estrategias de movilización. En estos casos, el alumnado pudo relacionar decisiones políticas con contextos históricos, geográficos y sociodemográficos concretos.

La siguiente tabla sintetiza las principales dimensiones evaluadas, los indicadores utilizados, los resultados documentados y los instrumentos empleados durante la implementación del proyecto.

Tabla 4. Dimensiones e indicadores de evaluación

Dimensión evaluada	Indicador	Resultado documentado en el proyecto	Instrumento
Motivación	Interés e implicación del alumnado	Alta implicación en la preparación previa, participación activa en las partidas y valoración positiva de la experiencia	Observación docente y participación registrada
Participación	Alcance del proyecto	Más de 500 estudiantes, 11 asignaturas y 9 docentes implicados	Registro de asignaturas y estudiantes
Aprendizaje conceptual	Comprensión de procesos políticos complejos	Mejora percibida en la comprensión de comunicación política,	Observación docente y calidad de los materiales

		comportamiento electoral, geopolítica, fiscalización del poder y movilización social	prácticos producidos
Competencias transversales	Cooperación, negociación, pensamiento crítico y toma de decisiones	Desarrollo de habilidades estratégicas, trabajo en equipo y toma de decisiones bajo incertidumbre	Observación durante las partidas y prácticas de aula
Innovación docente	Uso curricular de juegos de mesa políticos	Integración de juegos comerciales especializados en prácticas de aula y torneo final	Diseño metodológico del proyecto
Proyección universitaria	Participación fuera del aula	Celebración de un torneo abierto en dos jornadas, con difusión universitaria y participación voluntaria	Registro del torneo y estrategia de comunicación

Los datos recogidos muestran que el proyecto tuvo un alcance amplio dentro de las titulaciones implicadas y que generó una respuesta positiva por parte del alumnado. La participación de más de 500 estudiantes en 11 asignaturas permite considerar la experiencia como relevante en el ámbito de la innovación docente universitaria en Ciencia Política. Asimismo, la celebración del torneo abierto en dos jornadas a la comunidad universitaria en general amplió el impacto del proyecto.

Desde el punto de vista del aprendizaje, la experiencia ofrece indicios de que los juegos de mesa políticos pueden favorecer la comprensión aplicada de determinados procesos políticos, especialmente cuando se articulan con actividades preparatorias y discusión posterior. Esto se observó especialmente en la capacidad del alumnado para vincular reglas, actores, incentivos y consecuencias dentro de situaciones estructuradas de decisión. No obstante, los resultados deben interpretarse con prudencia ya que la evaluación se basó principalmente en observación docente, registros de participación y valoración cualitativa de los materiales elaborados por el alumnado.

5. Conclusiones y Recomendaciones para la Innovación Docente

La experiencia del proyecto La Política en el Tablero permite extraer conclusiones que pueden resultar interesantes para la enseñanza de la Ciencia Política en el ámbito universitario. El aprendizaje basado en juegos de mesa políticos puede ser utilizado como un complemento para la docencia ya que la asunción de roles diferentes permite que el alumnado desarrolle conocimientos y empatía con los actores políticos, comprendiendo limitaciones institucionales

y dilemas éticos a los que se enfrentaron en ese momento, y que podrían ser aplicados hoy en día. En segundo lugar, fomenta un entorno de aprendizaje donde los estudiantes experimentan diferentes tácticas de negociación y comunicación, analizando las consecuencias de sus actos en un marco de reglas.

Los resultados de este proyecto pueden ponerse en diálogo con la literatura previa que refuerza los elementos positivos del aprendizaje basado en juegos en educación superior (Landers, 2014; Sailer & Homner, 2020). Sin embargo, el proyecto también permite matizar la idea de que la gamificación produce automáticamente mejores aprendizajes: su potencial formativo no deriva únicamente del carácter lúdico de la actividad, sino de su articulación con objetivos docentes claros, preparación previa, conexión con los contenidos de cada asignatura y espacios de discusión que permitan transformar la experiencia de juego en aprendizaje conceptual (Crookall, 2010).

Asimismo, este proyecto puede vincularse con estudios sobre simulaciones en educación superior, que destacan su utilidad para aproximar al alumnado a procesos de decisión, negociación, conflicto y cooperación, pero también subrayan la necesidad de evaluar de forma rigurosa sus efectos sobre el aprendizaje (Asal & Blake, 2006; Chernikova et al., 2020). El desarrollo de este proyecto muestra que los juegos de mesa pueden funcionar como simulaciones analógicas capaces de representar procesos políticos como campañas electorales, dinámicas diplomáticas, o fiscalización del poder.

Limitaciones e implicaciones para futuras ediciones

Como toda experiencia de innovación docente, este proyecto presenta algunas limitaciones. Una de ellas reside en la dificultad de aislar el efecto específico del juego respecto a otros factores relevantes, como el estilo docente, la preparación previa de las sesiones, la motivación inicial del alumnado o el clima generado en cada asignatura. En segundo lugar, el posible sesgo de autoselección de los estudiantes en las actividades voluntarias, especialmente en el torneo final. Es probable que participaran con mayor frecuencia estudiantes previamente interesados en la política, los juegos de mesa o la competición estratégica, lo que puede haber incrementado la percepción positiva de la experiencia. Finalmente, la experiencia puso de manifiesto algunos retos logísticos, ya que la implementación de juegos de mesa en grupos numerosos exige la disponibilidad de materiales (juegos) suficientes, conocimiento previo de las reglas por parte del profesorado y una gestión flexible de los tiempos de aula.

Futuras ediciones del proyecto deberían incorporar un diseño de evaluación más

sistemático. En particular, sería recomendable aplicar cuestionarios de satisfacción y motivación, rúbricas competenciales, pruebas breves de conocimiento antes y después de la actividad, y ejercicios de reflexión posterior que permitan valorar la transferencia del aprendizaje a casos políticos reales.

Bibliografía

- Anduiza E., Crespo, I., Martínez, I. C., & Lago, M. M. (2009). Metodología de la ciencia política (Vol. 28). Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Asal, V., & Blake, E. L. (2006). Creating simulations for political science education. *Journal of Political Science Education*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/15512160500484119>
- Briceño Nuñez, C. E. (2024). Aprendizaje situado: Sinergia pedagógica efectiva en la praxis pedagógica universitaria. *Cuestiones Pedagógicas. Revista De Ciencias De La Educación*, 1(33), 111–130. <https://doi.org/10.12795/CP.2024.i33.v1.06>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Chernikova, O., Heitzmann, N., Stadler, M., Holzberger, D., Seidel, T., & Fischer, F. (2020). Simulation-based learning in higher education: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 90(4), 499–541. <https://doi.org/10.3102/0034654320933544>
- Crookall, D. (2010). Serious games, debriefing, and simulation/gaming as a discipline. *Simulation & Gaming*, 41(6), 898–920. <https://doi.org/10.1177/1046878110390784>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (1998). Cooperative learning returns to college: What evidence is there that it works? *Change: The Magazine of Higher Learning*, 30(4), 26–35. <https://doi.org/10.1080/00091389809602629>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Shellman, S. M., & Turan, K. (2006). Do simulations enhance student learning? An empirical evaluation of an IR simulation. *Journal of Political Science Education*, 2(1), 19–32.

Slavin, R. E. (1996). Research on cooperative learning and achievement: What we know, what we need to know. *Contemporary Educational Psychology*, 21(1), 43–69.

<https://doi.org/10.1006/ceps.1996.0004>

Sousa, C., Neves, P., & Luz, F. (2023). Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Frontiers in Psychology*, 14, 1160591. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591>

Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>

Wiggins, B. E. (2016). An overview and study on the use of games, simulations, and gamification in higher education. *International Journal of Game-Based Learning*, 6(1), 18–29.

<https://doi.org/10.4018/IJGBL.2016010102>