COLABORA Y CREA TU JUEGO EDUCATIVO

JUEGOS EDUCATIVOS

PUBLICA CON NOSOTROS

FICHAS DE JUEGOS EDUCATIVOS EN DERECHO

¿CÓMO PUEDES COLABORAR?

La **plataforma digital "Ludoteca Jurídica"** pretende convertirse en un banco de materiales didácticos, especialmente de fichas de juegos educativos, para que los profesores de ciencias jurídicas puedan aplicar la **"gamificación"** en clase. Los profesores que apuesten por dicha metodología docente y que estén interesados, pueden diseñar, crear o adaptar su propio juego —siguiendo ciertas normas de estilo— y remitirlo a nuestra plataforma digital. Tras su revisión y aceptación, serán maquetados para aparecer en la página web, con su pertinente ficha y encuesta de valoración.

FORMAS DE COLABORACIÓN

Actualmente, la plataforma digital establece dos **formas de colaboración** para fomentar la "gamificación" en Derecho:

1) **COLABORACIÓN INDIVIDUAL**: Cualquier docente, de forma individual, siguiendo los pasos pertinentes, podrá remitir su juego (o juegos) para su revisión, aceptación y publicación en la plataforma digital.

2) **COLABORACIÓN CON PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE:** Si eres docente, también es posible colaborar de forma colectiva a través de proyectos de innovación docente.

   - *Con un proyecto intrauniversitario*: Puedes solicitar un proyecto de innovación docente (o de materiales didácticos) en tu Universidad sobre "gamificación en Derecho", contando con compañeros de tu Facultad y publicar los resultados —o parte de ellos— en nuestra plataforma educativa.

   - *Con un proyecto interuniversitario*: Puedes solicitar un proyecto de innovación docente (o de materiales didácticos) en tu Universidad sobre "gamificación en Derecho", contando con compañeros de tu Facultad y miembros de nuestro equipo, publicando los resultados —o parte de ellos— en nuestra plataforma educativa.

En la pestaña web **"Equipo"** puedes encontrar proyectos educativos que han colaborado o colaboran con la plataforma digital.

Para **crear tu propio juego educativo**, debes seguir los siguientes **pasos:**

PASOS PARA LA CREACIÓN DEL JUEGO EDUCATIVO

PRIMERO.- Visualiza las fichas de juegos educativos publicadas en nuestra plataforma digital. Observa la posibilidad de crear y adaptar juegos para la enseñanza del Derecho. Si lo deseas, también puedes leer bibliografía sobre "gamificación".

SEGUNDO.- Inspírate, imagina y crea un juego a aplicar en tus clases. Puede ser de aplicación presencial o a distancia.

TERCERO.- Si tienes ocasión, aplícalo en clase para ver su desarrollo práctico y posibles deficiencias, con el objeto de introducir mejoras y cambios. No lo olvides, lo importante es divertirse, sin olvidar la necesidad de aprender Derecho.

CUARTO.- Si la experiencia ha sido gratificante, tanto para ti — como docente —, cómo para el alumnado, comparte tu juego educativo con la comunidad universitaria a través de nuestra página web.

QUINTO.- Si deseas publicar el juego en nuestra plataforma digital, debes rellenar un documento con una estructura determinada (ver ficha de juego educativo).

> En particular, se deben definir los siguientes apartados: 1) Título del juego; 2) Autor del juego; 3) Resumen; 4) Tipo de juego; 5) Fases para su desarrollo en clase; 7) Reglas del juego; 8) Ilustración de la "dinámica" del juego; 9) Tiempo de duración; 10) Competencias y habilidades que se trabajan con el juego educativo; 11) Formas de valoración/evaluación de los resultados; 12) y, finalmente, una frase que recoge la experiencia del docente que creó y diseño el juego. Finalmente, es necesario que le des al juego un nombre sencillo y atractivo (cuanto más breve mejor). Recuerda que existen múltiples juegos y debemos respetar la propiedad intelectual.

El objetivo es diseñar las reglas y la dinámica de un juego educativo, no crear tal material.

SEXTO.- Tras crear la ficha del juego educativo en Derecho, puedes remitírnosla en Word a la siguiente dirección: ludotecajuridica@gmail.com. El juego educativo se someterá a un proceso de revisión y, tras su aceptación, se procederá a su maquetación. Una vez publicado (con una encuesta de satisfacción a realizar por los alumnos) se entregará un **certificado de colaboración y creación de material docente**.

FICHA DE JUEGO EDUCATIVO

Las fichas de juegos educativos deben seguir una misma **estructura y contenido**.

FICHA DE JUEGO EDUCATIVO

1) **AUTOR/ES:** Nombre y apellidos. **UNIVERSIDAD/CENTRO PROFESIONAL:** Universidad de…

2) **TÍTULO:** Título corto, breve y atractivo.

3) **RESUMEN:** Breve descripción del juego diseñado.

4) **TIPO DE JUEGO:** (Clasificación el juego creado).

   - Según el número de participantes (individual; por parejas; por grupos).
   - Según el espacio en el que se realiza (interior; exterior; ambos).
   - Según la actividad que promueve en el alumno (verbal, psicomotor; memoria; imitación (*rol-play*); cognitivo; afectivo-emocional; etc.)
   - Según la conducta (estilo de afrontamiento) del alumno (competitivo o colaborativo; ambos).
   - Según el papel que desempeña el profesor (Libre, dirigido, presenciado).
   - Según su aplicación presencial o a distancia (Presencial o a distancia).

5) **FASES:** Fijación de las diferentes etapas/fases para el desarrollo del juego educativo (creación de material, composición de equipos, estudio previo de una determinada materia, etc.).

6) **MATERIALES:** Materiales — físicos o digitales — para realizar el juego (*app* móvil, libros, pulseras, proyector, ordenadores, etc.).

7) **REGLAS DEL JUEGO:** Fijación de las reglas a seguir durante el desarrollo del juego (Enumere las reglas e intente, en la medida de lo posible, una redacción con un lenguaje claro y conciso). Piense que lo difícil es redactar la ficha del juego con unas reglas cuya lectura permita a otros docentes comprender y aplicar el juego de la forma más sencilla posible.

8) **FOTOS:** Adjunte gráficos, dibujos o imágenes que considere necesarios (Apartado no obligatorio).

9) **EJEMPLO:** Puede poner algún ejemplo (visual o escrito) de la dinámica del juego o del material a crear por el profesorado.

10) **TIEMPO:** Establezca el tiempo aproximado para la realización del juego educativo.

11) ***COMPETENCIAS:*** Competencias a adquirir por el alumno/a tras el desarrollo del juego (expresión oral, conocimientos, trabajo en equipo, etc.) En este apartado puede poner las competencias propias del Grado de Derecho:

- Poseer y comprender conocimientos.
- Aplicación de conocimientos.
- Capacidad de emitir juicios.
- Capacidad de comunicar y aptitud social.
- Habilidad para el aprendizaje.
- Habilidad en el uso de las TIC.
- Capacidad para resolver problemas.
- Comunicación oral y escrita en la propia lengua.
- Capacidad de crítica y autocrítica.
- Trabajo en equipo.
- Conocimiento de una segunda lengua.
- Etc.

El docente, al crear u aplicar un juego en Derecho no puede olvidar que **tal actividad debe desarrollar competencias y habilidades.**

A modo de ejemplo, tales competencias se pueden visualizar dentro de los estudios de Derecho de las diferentes Universidades. A modo de ilustración, así como ocurre en la Universidad de Almería: http://cms.ual.es/UAL/estudios/grados/objetivos/GRADO0710.

12) **VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS:** Posible método de evaluación de los resultados del juego educativo (Ej. Puntos de parte teórica, puntos como práctica de clase, etc.).

13) **EXPERIENCIA:** Comente su experiencia, tras aplicar el juego educativo, con una frase (Ej. "La competición y el trabajo en equipo motivó el aprendizaje sobre la Historia del Derecho").

¿PREPARADO PARA GAMIFICAR?