ERUDITIO

POR PEDRO CHAPARRO MATAMOROS

LUDOTECA JURIDICA

Juegos para aprender Derecho

RESUMEN

“ERUDITIO” es un juego de cartas en el que los alumnos deben demostrar su dominio del contenido de la asignatura dando respuesta a una serie de cartas de pregunta, elaboradas por el docente. Gana el grupo que consiga reunir antes una carta de pregunta válidamente respondida de los 4 temas del programa más interesantes a juicio del profesor. El juego se puede desarrollar tanto al final del curso, seleccionándose esos 4 temas más interesantes o importantes del temario, o en un momento anterior, seleccionando los 4 temas más relevantes de los impartidos hasta el momento de aplicación del juego.

TIPO DE JUEGO

01 JUEGO GRUPAL

02 JUEGO COGNITIVO

03 JUEGO COMPETITIVO Y COLABORATIVO

04 JUEGO DIRIGIDO

05 JUEGO INTERIOR

FASES 01

1ª FASE

CREACIÓN DE MATERIAL

El docente se encarga de realizar las cartas con las que posteriormente se desarrollará el juego.

2ª FASE

ESTUDIO DEL TEMARIO

Para que el juego sea más fácil de realizar, los alumnos deberán haber estudiado previamente la materia que abarque.

3ª FASE

CREACIÓN DE EQUIPOS

El docente realizará una composición aleatoria de los distintos grupos, utilizando a tal efecto la herramienta correspondiente en el “Aula Virtual” de división de alumnos en grupos de X componentes.

4ª FASE

¡A JUGAR!

Tras explicar las reglas, ¡comienza el juego!

MATERIALES

¿QUE NECESITO?

- **CARTAS** previamente elaboradas por el docente.

Para ello, se pueden utilizar software de descarga gratuita de creación de cartas. Existen tres tipos de carta:

a) Cartas de pregunta.
b) Cartas de pregunta-comodín.
c) Cartas especiales.

El docente selecciona 4 temas del programa de su asignatura que considere claves, y posteriormente diseña 6 preguntas concretas de cada uno de esos temas que impliquen respuestas más o menos concretas (es decir, en total debe haber 24 preguntas). Junto a las anteriores, el docente diseñará 6 preguntas adicionales, tipo comodín, cuya respuesta implique relacionar contenido de dos o más temas de esos 4 seleccionados. Asimismo, se añadirán 28 cartas especiales para completar el mazo, que permitirán realizar diversas acciones específicas que pueden alterar el rumbo de la partida. Las preguntas se diseñarán en un programa de edición y/o creación de cartas para jugar, y posteriormente se imprimirán en una hoja de cartulina blanca (ver ANEXO I).

Para su creación y fijación de funciones, deben verse las **reglas 5ª y 6ª del Juego.**

03 REGLAS DEL JUEGO

1

El docente colocará el contenido del mazo (**58 cartas en total**): 24 cartas de preguntas, 6 cartas de pregunta- comodín, 8 cartas de “pinganillo”, 8 cartas de “Matrícula de Honor”, 4 cartas de Game Over, 4 cartas de “Es mi turno”, 2 cartas de “Dame ese comodín” y 2 cartas de “Quiero al cerebrito”.

03 REGLAS DEL JUEGO

2

Se divide a los alumnos en **4 grupos de 4 estudiantes**. El docente repartirá **3 cartas a cada grupo**.

03 REGLAS DEL JUEGO

3

Cada grupo deberá tener siempre **3 cartas en la mano**, sin que sea necesario responder a una carta de pregunta inmediatamente se extraiga del mazo de cartas (los componentes tienen tiempo para **madurar la respuesta entre ellos** y jugar la carta de pregunta en un movimiento posterior, pero no pueden consultar materiales).

03 REGLAS DEL JUEGO

4

Cuando llegue su turno, el grupo ha de jugarse una carta necesariamente, bien utilizándola, bien enviándola al mazo de descartes, de forma que **se robe una nueva en cada jugada.** Cuando se utilice una carta especial junto a una carta de pregunta, se robarán dos cartas, de forma que el grupo tenga siempre 3 cartas en la mano.

El objetivo del juego es que los grupos **reúnan, al menos, una carta de los 4 temas que el docente ha seleccionado. Para "conquistar" la carta, se deberá responder correctamente a la pregunta**, que será validada por el docente respondiendo únicamente si la da, o no, por buena. En caso de dar por buena la respuesta, el grupo colocará la carta en el tablero. En caso de ser incorrecta la respuesta, el grupo devolverá la carta al mazo de descartes, que se reutilizará una vez se llegue al final del mazo de cartas.

03 REGLAS DEL JUEGO

5

Las **PREGUNTAS-COMODÍN** válidamente respondidas se podrán utilizar para **sustituir una carta** que no se tenga de un determinado tema (por ejemplo, si se tienen cartas de los temas 1, 2 y 3, y la pregunta-comodín sirve para los temas 2 y 4, se puede utilizar para completar la partida).

03 REGLAS DEL JUEGO

6

CARTAS ESPECIALES: Junto a las cartas de preguntas y preguntas-comodín, completarán el mazo las siguientes cartas:

a) 8 cartas de "pinganillo", que pueden ser utilizadas por los grupos para anular una carta de pregunta válidamente respondida de otro grupo (si se usa esta carta, tanto la carta de pregunta válidamente respondida colocada en el tablero, como la carta de pinganillo, se envían al mazo de descartes).

b) 8 cartas de "Matrícula de Honor", que pueden ser usadas por los grupos para "perfeccionar" una carta de pregunta válidamente respondida, sin que esa carta pueda ser atacada por el resto de grupos con cartas de "pinganillo".

Continua...

03 REGLAS DEL JUEGO

6

c) 4 cartas de Game Over: cuando se robe una carta de Game Over, el grupo la devolverá al mazo de descartes y robará una nueva, sin poder jugar ningún movimiento en ese turno.

d) 4 cartas de "Es mi turno", que permite que un grupo realice dos jugadas seguidas.

e) 2 cartas de "Dame ese comodín", que permite robar una pregunta-comodín válidamente respondida por otro grupo y colocarla en el tablero propio.

f) 2 cartas de "Quiero al cerebrito", que permite que un grupo intercambie un compañero de otro grupo por uno del grupo propio; en caso de que no haya acuerdo respecto al miembro "expulsado", la carta se devolverá al mazo de descartes sin ser aprovechada.

03 REGLAS DEL JUEGO

7

Ganará el grupo que primero consiga reunir las **cuatro cartas de cada uno de los temas.**

DINÁMICA

30 MIN.

El tiempo podrá variar según el desarrollo del juego.

TIEMPO

04

05

COMPETENCIAS

¿PARA QUE SIRVE?

- Poseer y comprender conocimientos.
- Aplicación de conocimientos.
- Trabajo en equipo.
- Estrategia.

06

¿CÓMO PUEDO VALORAR LOS RESULTADOS?

Se puede valorar como
NOTA PRÁCTICA O TEÓRICA.

Ejemplo: No se prevé el cómputo de los resultados del juego, debido al carácter excluyente del mismo (o se gana, o se pierde). Se puede valorar un desempeño positivo en el mismo a efectos de otorgar alguna décima adicional a los componentes de los grupos ganadores, o tenerlo en cuenta de cara a la calificación final.

MI EXPERIENCIA

“ERUDITIO PERMITE QUE EL ALUMNO ESTUDIE Y APRENDA DE FORMA INCONSCIENTE. ELLOS VEN EL FIN, QUE ES EL BUEN DESEMPEÑO EN EL JUEGO, PERO YO VEO LOS MEDIOS, QUE ES EL ESTUDIO Y SEGUIMIENTO DE LA ASIGNATURA”.

POR PEDRO CHAPARRO MATAMOROS

ANEXO I

Quiero al cerebrito

CARTA DE PINGANILLO
Pinganillo
Cable inductor
Micrófono
Centralita
Tu móvil
o MP3
PUEDE SER UTILIZADA PARA ANULAR UNA CARTA DE PREGUNTA VÁLIDAMENTE RESPONDIDA POR OTRO GRUPO. PUEDE ANULAR TAMBIÉN CARTAS DE PREGUNTA COMODÍN.