LEXWATCH

POR VÍCTOR BASTANTE GRANELL

LUDOTECA JURIDICA

Juegos para aprender Derecho

RESUMEN

El juego **“LEXWATCH”** es un juego creado como guiño al sistema Lexnet de gestión de notificaciones telemáticas de la Administración de Justicia española. El docente, a través de la herramienta “foro” del aula virtual (o una cuenta de red social) y durante el periodo de impartición de una determinada asignatura, enviará a los alumnos diferentes misiones a resolver en un plazo determinado de tiempo (búsqueda de sentencias, resolución de un caso práctico, remisión de un determinado formulario, etc.). El alumno que complete primero cada misión obtendrá una determinada puntuación (según el tipo de misión que haya resuelto). Al final del juego, una tabla de clasificación mostrará las puntuaciones obtenidas por los estudiantes. ¿Quién será el alumno que ha resuelto, de forma rápida y correcta, el mayor número de misiones?

TIPO DE JUEGO

01 JUEGO INDIVIDUAL

02 JUEGO COGNITIVO Y DE MEMORIA

03 JUEGO COMPETITIVO

04 JUEGO DIRIGIDO

05 JUEGO INTERIOR

APLICACIÓN A DISTANCIA

FASES

01

1ª FASE

DINÁMICA DEL JUEGO

El docente explicará a los estudiantes la dinámica, las reglas y el periodo de aplicación del juego durante el desarrollo de la asignatura.

2ª FASE

CREACIÓN DE FORO

El docente creará un foro o cuenta de red social con el título “LEXWATCH”.

3ª FASE

¡A JUGAR!

Creado el foro o cuenta, el docente comenzará a poner misiones con plazo dentro del aula virtual o red social. ¡A jugar!

02

MATERIALES

¿QUE NECESITO?

- **Libros, manuales, leyes, apuntes, bases de datos, etc. (a disposición de los estudiantes).**

- **Herramienta “foro” del aula virtual (por ejemplo, de la plataforma educativa *Blackboard*). No obstante, el docente puede aplicar el juego creando y usando una determinada cuenta en una red social (*Instagram*, *Twitter*, etc.).**

03 REGLAS DEL JUEGO

1

El docente comunicará a los estudiantes un **PERIODO** para la aplicación del juego educativo (Por ejemplo, podrá señalar que el juego comienza la segunda semana del curso y concluye dos semanas antes del examen final). Asimismo, indicará la **HERRAMIENTA DIGITAL** para su desarrollo (foro de aula virtual o cuenta de red social).

03 REGLAS DEL JUEGO

2

El docente irá colgando **misiones o retos** dentro del **foro** del aula virtual (o cuenta de red social), indicando el **tipo de misión y el plazo para su resolución** (Ej. Misión “Búsqueda de sentencia”, plazo de 24 horas). Podrá hacerlo en cualquier día de la semana y a cualquier hora. A modo de ilustración, cada semana podría subir tres o cuatro misiones (a criterio del docente).

03 REGLAS DEL JUEGO

3

Durante el juego, a modo de ejemplo, se pueden crear las siguientes **MISIONES**:

1. **MISIÓN "FORMULARIO":** Búsqueda de formulario.
2. **MISIÓN "SENTENCIA":** Búsqueda y comentario breve de resolución judicial o administrativa.
3. **MISIÓN "PRÁCTICA":** Resolución de un caso práctico.
4. **MISIÓN "CRUCIGRAMA":** Resolución de un crucigrama de conceptos teóricos (usando la plataforma *ProProfs* se facilita su creación).
5. **MISIÓN "LEGAL":** Búsqueda del artículo o ley que regula una determinada cuestión, institución, etc.

03 REGLAS DEL JUEGO

4

El estudiante que **RESUELVA EN LA MENOR BREVEDAD POSIBLE** (dentro del plazo establecido por el docente: 12 h, 24 h, 48 h, etc.) y de forma correcta una misión, recibirá la siguiente **PUNTUACIÓN** (según el tipo de misión que haya completado):

1. **MISIÓN "FORMULARIO": 1 punto**
2. **MISIÓN "SENTENCIA": 2 puntos.**
3. **MISIÓN "PRÁCTICA": 3 puntos.**
4. **MISIÓN "CRUCIGRAMA": 2 puntos.**
5. **MISIÓN "LEGAL": 1 punto.**

03 REGLAS DEL JUEGO

5

Si otros alumnos responden después del estudiante que haya resuelto la misión, **no obtendrán punto alguno** al haber resuelto la misión otro estudiante de forma previa, con mayor rapidez y de forma satisfactoria.

03 REGLAS DEL JUEGO

6

Cada semana o cada quince días, el docente actualizará la **tabla de puntuaciones** obtenidas por los alumnos (por ejemplo, usando un *excell*). De esta forma, los alumnos podrán conocer el estado de la competición.

03 REGLAS DEL JUEGO

7

Una vez finalizado el periodo de aplicación del juego educativo, **GANARÁ** el alumno o los alumnos que hayan obtenido una mayor puntuación dentro de la tabla de clasificaciones.

DINÁMICA

DE APLICACIÓN DURANTE EL CURSO

El juego podrá aplicarse durante el desarrollo de una determinada asignatura durante meses o semanas a criterio del docente.

TIEMPO

04

05

COMPETENCIAS

¿PARA QUE SIRVE?

- Poseer y comprender conocimientos.
- Aplicación de conocimientos.
- Conocimientos básicos de la profesión.
- Capacidad para resolver problemas.
- Búsqueda de preceptos legales, formularios y resoluciones.

06

¿COMO PUEDO VALORAR LOS RESULTADOS?

Se puede valorar como
NOTA PRÁCTICA O TEÓRICA.

Ejemplo: Los tres estudiantes que consigan una mayor puntuación obtendrán una nota complementaria en la evaluación práctica de la asignatura.

MI EXPERIENCIA

"EL TIC-TAC Y LA DINÁMICA COMPETITIVA SIRVIERON PARA AFIANZAR COMPETENCIAS BÁSICAS"

POR VÍCTOR BASTANTE