

Memoria final del proyecto de innovación docente:

ID2024/040

La Política en el Tablero: Gamificación para el aprendizaje activo

IP del proyecto: Araceli Mateos Díaz

Curso 2024-2025
Universidad de Salamanca

Contenido de esta memoria

Datos del proyecto.....	3
Objetivos docentes planteados y conseguidos.....	4
Elementos innovadores planteados y alcanzados.....	7
Metodología docente utilizada	7
Descripción de las herramientas metodológicas empleadas:.....	8
Resultados alcanzados	10
Anexo.....	11

Datos del proyecto

Tabla 1. Miembros del equipo que han participado en el desarrollo del proyecto

Nombre y apellidos	E-mail
Araceli Mateos Díaz	amd@usal.es
Ignacio Coll	coll@usal.es
Fátima García Díez	fatima@usal.es
Patricia Marenghi	pmarenghi@usal.es
Iván Llamazares	illamaz@usal.es
Emily Cartly	emily.carty@usal.es
Elena Martínez Barahona	embarahona@usal.es
Elena Gil	elenagm@usal.es
Cristina Rivas Pérez	crisrivas@usal.es



Parte del equipo docente en sus primeras reuniones de coordinación del proyecto.

Tabla 2. Asignatura y titulación en la que se ha aplicado el proyecto de innovación

Asignatura	Titulación
Medios de comunicación, periodismo e información política	Máster Universitario en Ciencia Política
Comunicación política, campañas electorales y medios de comunicación	Máster Universitario en Ciencia Política
Estudios interdisciplinarios de género	Grado en Ciencia Política y de la Admón.
Cultura política y opinión pública	Grado en Ciencia Política y de la Admón.
La política de la guerra	Grado en Ciencia Política y de la Admón.
Política y Gobierno de España	Grado en Ciencia Política y de la Admón.
Partidos y sistemas de partidos	Grado en Ciencia Política y de la Admón.
Política y Gobierno de Estados Unidos	Grado en Ciencia Política y de la Admón.
Comportamiento político y electoral	Grado en Ciencia Política y de la Admón.
Conceptos y Métodos en Política Comparada	Grado en Ciencia Política y de la Admón.
Political Science	Grado en Global Studies

Objetivos docentes planteados y conseguidos

Objetivo General del proyecto: incorporar la metodología de gamificación para la adquisición de conocimientos, mejorar el aprendizaje y la motivación del estudiantado del Grado y del Máster en Ciencia Política, y del grado en Global Studies. Este proyecto trataba de facilitar la comprensión de conceptos relacionados con procesos electorales, geopolítica, comportamiento electoral, estrategias de campaña, perspectiva de género, y aplicarlos a procesos específicos donde cada estudiante asume un rol, y se toman decisiones (individuales y grupales). Al mismo tiempo, trataba de conseguir un acercamiento lúdico y grupal en torno a los juegos de mesa, sus reglas, y diferentes actuaciones para reforzar el aprendizaje de contenidos del temario, así como generar dinámicas colaborativas entre estudiantes de diferentes cursos. Se escogieron los siguientes cuatro juegos de mesa vinculados a los siguientes temas tratados en las materias mencionadas en la Tabla 2:

Tabla 3. Juegos utilizados en este proyecto

Juego de mesa	Tema
Watergate (Salt & Pepper Games, 2021)	Papel de la prensa en el control de la acción política
Votes for women (Fort Circle Games, 2022)	Sufragio femenino
Churchill. Tres líderes. La paz en conflicto (Devir, 2021)	Geopolítica asociada a conflictos bélicos
Director de campaña (Gen X, 2008)	Campañas electorales (EEUU)

Grado de cumplimiento del objetivo general: Este objetivo se ha cumplido totalmente tanto para los estudiantes de máster, de los grados en Ciencia Política y Global Studies, así como otros estudiantes de la Universidad de Salamanca interesados en juegos de mesa de contenido político que participaron en el torneo final. La medición y comprobación del cumplimiento de este objetivo se ha hecho evidente en la repetición en la participación en prácticas de juegos en las aulas, en la inscripción de un número importante de estudiantes en cada una de las actividades y el torneo celebrado (más de 20 personas), y en el debate teórico y razonado en las prácticas de aula llevadas a cabo.

Objetivo específico 1: Potenciar el desarrollo de estrategias docentes innovadoras que impulsen la participación del estudiante en su aprendizaje.

Grado de cumplimiento del OE1: El grado de cumplimiento de este objetivo ha sido completo. En todas las materias implicadas en este proyecto se han implementado o

prácticas de aprendizaje en las que se trataba de ampliar el conocimiento de los personajes, contextos políticos, estrategias de campaña y de negociación o, por otro lado, se han puesto en práctica dinámicas de juego para probar los conocimientos adquiridos previamente y para generar dinámicas colaborativas entre el estudiantado. La cantidad de estudiantes que se han visto familiarizados con esta estrategia docente han sido los siguientes por materia:

Tabla 4. Número de estudiantes

Asignatura	Nº estudiantes
Medios de comunicación, periodismo e información política	7
Comunicación política, campañas electorales y medios de comunicación	7
Estudios interdisciplinarios de género	75
Cultura política y opinión pública	50
La política de la guerra	32
Política y Gobierno de España	58
Partidos y sistemas de partidos	59
Política y Gobierno de Estados Unidos	52
Comportamiento político y electoral	73
Conceptos y Métodos en Política Comparada	45
Political Science	56

Objetivo específico 2: Renovar el método empleado en las clases prácticas para mejorar la calidad de los resultados de aprendizaje.

Grado de cumplimiento del OE2: Este objetivo también se ha cumplido. En todas las materias implicadas en este proyecto se ha incorporado la gamificación como un nuevo método aplicado al diseño e implementación de prácticas, lo que ha contribuido a mejorar y diversificar las herramientas docentes que, a su vez, facilita la calidad del aprendizaje del alumnado.

Dados los resultados positivos de este método, será utilizado por el equipo docente los próximos cursos académicos.

Objetivo específico 3: Impulsar la creación de equipos docentes que colaboren para mejorar la docencia de estudiantes de una misma titulación o entre diferentes titulaciones.

Grado de cumplimiento del OE3: Este objetivo también se ha cumplido. Este proyecto ha permitido que profesorado de diferentes grados y posgrado (máster y doctorado), así como de diferentes cursos de un mismo grado, hayan podido poner en común estrategias para diseñar y preparar actividades prácticas para los estudiantes, así como ser un complemento en materias que comparten el mismo grupo de estudiantes de grado. La colaboración docente en este proyecto, con un número importante de profesorado (9) ha resultado muy positiva, enriquecedora y cooperativa.

Para la consecución de este objetivo los profesores realizaron 4 reuniones generales de coordinación y planificación de las diferentes actividades, así como determinar los objetivos específicos de aprendizaje a conseguir en cada actividad y del desarrollo de competencias en cada caso. También se realizaron 6 reuniones específicas en las que participaron tanto estudiantes, como profesores y otros estudiantes participantes en el torneo, para aprender el funcionamiento de las dinámicas, reglas y características de cada uno de los juegos.

Objetivo específico 4: Promover la utilización innovadora de los recursos y servicios de la Universidad de Salamanca.

Grado de cumplimiento del OE4: Este objetivo se ha llevado a cabo mediante la utilización de, y colaboración con, diferentes servicios de la USAL, en concreto con Radio USAL, servicio de comunicación de la USAL, el Colegio de Oviedo, y diferentes asociaciones de estudiantes (Asociación de estudiantes de Ciencia Política -ASCIPO- y Asociación Estudiantes Independientes -AEUS-). El equipo de este proyecto agradece la colaboración y disposición en todo momento de estos servicios. Radio Usal y el servicio de comunicación de la USAL han facilitado la gran difusión que se le ha dado a este proyecto y al torneo, mediante la realización de entrevistas que han permitido acercan los objetivos y animar a la participación entre todo el alumnado de la USAL. También se han distribuido notas de prensa generando el interés de los medios de comunicación locales que le han dado cobertura (en el Anexo puede verse la gran difusión de este proyecto y torneo). Por su parte, el Colegio de Oviedo ha colaborado cediendo sus instalaciones para la celebración del torneo y dando difusión también entre sus colegiales dicho torneo.

Objetivo específico 5: Propiciar prácticas docentes que mejoren la calidad de los materiales didácticos.

Grado de cumplimiento del OE5: Este objetivo ha sido menos desarrollado, ya que los materiales docentes producidos han sido menos de los inicialmente planificados. Se han elaborado dos materiales o prácticas docentes que se encuentran en el Anexo de esta memoria. Sin embargo, el desarrollo de un mayor número de materiales es algo que se ha considerado como objetivo a medio plazo para darle continuidad al proyecto y poder ampliar estos materiales con la experiencia adquirida el próximo curso académico.

Elementos innovadores planteados y alcanzados

Este proyecto tenía como antecedentes la experiencia de la mayoría de los miembros del equipo (como IP o equipo), con resultados significativos en el desarrollo de diferentes proyectos de innovación docente a lo largo de los últimos cursos académicos vinculados al Grado y Máster en Ciencia Política, y el Grado en Global Studies. Estos proyectos desarrollados estaban basados en metodologías visuales (películas y series) y gráficas (infografías), así como experimentales (incentivos diferenciales en la docencia e implicación en la toma de decisiones). El actual proyecto ha representado un grado de innovación añadido (la gamificación) a dichas metodologías ya implementadas previamente en grado y máster. Otro de los elementos innovadores de este proyecto ha sido, como se ha comentado previamente, potenciar la utilización de recursos y servicios de la USAL, ya que el desarrollo de las acciones específicas se llevó a cabo en colaboración con colegios mayores de la USAL, y una difusión a través de RadioUSAL y el servicio de comunicación de la Universidad.

Metodología docente utilizada

En este proyecto se combinaron diferentes herramientas metodológicas docentes de acuerdo con los objetivos que se planificaron inicialmente:

Tabla 5. Metodología docente

Metodología docente	Herramientas metodológicas utilizadas en diferentes tareas y prácticas
Aprendizaje basado en competencias	Diseño de prácticas según el tipo de materia y grado Selección de roles dentro de los diferentes juegos Motivación para la participación en el torneo
Aprendizaje cooperativo y colaborativo	Reuniones de coordinación Distribución de tareas de colaboración Establecimiento de tiempos de trabajo en equipo
Aprendizaje basado en toma de decisiones	Revisión de las normas de los juegos centrados en estrategias de campaña, decisiones políticas Revisión de ventajas, desventajas y consecuencias de opciones y decisiones tomadas
Pensamiento crítico, político, visual y geoespacial	Revisión de las normas de los juegos centrados en estrategia política Mecanismos para facilitar la elección racional y estratégica

Las competencias que se han logrado alcanzar (tanto entre los estudiantes del Máster en Ciencia Política, como entre los estudiantes de los grados en Global Studies y Ciencia Política), con la implementación de este proyecto de innovación docente son las siguientes:

Aprendizaje basado en competencias:

- Capacidad de conexión entre elementos teóricos sobre comunicación política, estrategia electoral, política de la guerra y perspectiva de género, con contextos políticos desarrollados en los juegos de mesa elegidos.
- Capacidad para comprender las implicaciones de diferentes tomas de decisión.
- Capacidad para evaluar las mejores competencias personales y el tipo de rol más eficaz en una dinámica grupal concreta.

Aprendizaje cooperativo y colaborativo:

- Aprender a coordinar tareas entre los propios estudiantes.
- Aprender a colaborar en el desarrollo de un proyecto, y puesta en marcha de actividades como un equipo.
- Aprender sobre la distribución de tareas, cooperación y adaptación a los ritmos y tiempos de un equipo.

Aprendizaje basado en toma de decisiones:

- Reflexionar de manera crítica sobre los resultados de su decisión política o electoral.
- Reconocer errores o aciertos, así como repensar mejoras para futuras decisiones y estrategias políticas.
- Distinguir entre fuentes confiables y no confiables al tomar decisiones políticas y/o electorales.

Pensamiento crítico, visual y geoespacial:

- Relacionar hechos o situaciones con sus contextos geográficos, políticos, temporales y socioculturales.
- Valorar cómo factores sociodemográficos (urbano/rural, sexo, edad, datos económicos, etc.) influyen en el comportamiento electoral.
- Identificar causas y consecuencias espaciales de eventos políticos relevantes.

Descripción de las herramientas metodológicas empleadas:

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, o escoger una práctica docente de implementación de la gamificación. Algunos profesores llevaron a cabo ambos tipos de prácticas. 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. A continuación, se describe brevemente cada una de estas herramientas metodológicas. En el Anexo de esta memoria pueden

consultarse diferentes tipos de prácticas realizadas en el aula, así como la descripción de diferentes aspectos vinculados al torneo (reglamento, participación, inscripción, premios, etc.).

- ✓ **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 la gamificación:** 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 demostró la 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.

Este torneo tuvo lugar el 8 y el 15 de marzo en el Colegio de Oviedo. El sábado 8 se disputaron las partidas correspondientes a los juegos *Votes for woman*, centrado en la lucha por la conquista del voto femenino en EE. UU., y *Watergate*, basado en el trabajo de los periodistas del Washington Post por desvelar el escándalo que provocó la dimisión del presidente Nixon. El sábado 15 los estudiantes compitieron por ser los mejores en director de Campaña, un juego que recrea la campaña electoral de Obama y McCain en 2008, y Churchill. La paz en conflicto, basado en el reparto del planeta por los Estados Unidos, la Unión Soviética y Gran Bretaña en los años finales de la II Guerra Mundial. El relevante número de inscritos en el torneo, de todo tipo de grados y especializadas interesados tanto en los juegos de mesa como en la política, permitió valorar esta actividad muy positivamente, tanto por la implicación, como la participación y el aprendizaje activo, objetivos todos ellos de este proyecto.

Resultados alcanzados

Los resultados alcanzados a través de la implementación de este proyecto de innovación docente han sido, en términos generales, y como ya se ha ido describiendo a lo largo de esta memoria, muy positivos. Entre los más importantes están:

- Cumplimiento de objetivos: incremento de la implicación, participación y aprendizaje activo del alumnado.
- Desarrollo de las competencias, colaboración, visión crítica y analítica por parte del alumnado.
- Implicación de un número muy importante de estudiantes de diferentes cursos y niveles educativos.
- Incremento del contacto, comunicación y la colaboración entre el profesorado de diferentes cursos, grados y posgrados.
- Visibilización del proyecto y apertura a la implicación de otros estudiantes de la universidad.
- Incorporación de nuevas metodologías (gamificación) al diseño de actividades prácticas que se seguirán implementando por el profesorado en próximos cursos académicos.
- Ejecución del presupuesto solicitado dedicado a la compra de ejemplares de los juegos y de los premios para el torneo.

Anexo

A.1. Evidencias del desarrollo del proyecto en las aulas:

A.1.1. Prácticas desarrolladas en las aulas

A.1.2. Implementación de las dinámicas de juego en las aulas

A.2. Cartelería difusión del Torneo

A.3. Inscripción y Reglamento del Torneo de Juegos de mesa

A.4. Ganadores y fotografías del Torneo

A.5. Difusión del proyecto de innovación docente en las redes

A.1. Evidencias del desarrollo del proyecto en las aulas:

A.1.1. Prácticas desarrolladas en las aulas

Práctica de Aula. Watergate

Asignatura Política y Gobierno de Estados Unidos

4º Grado en Ciencia Política y de la Administración

Objetivos de la práctica:

Reflexionar sobre un momento clave en la historia de EE. UU., que llevó a la renuncia del presidente Nixon y provocó cambios duraderos en la forma en que vemos el poder ejecutivo y la transparencia gubernamental. Reflexionar sobre el poder presidencial, el potencial abuso de ese poder y el papel de los medios de comunicación como vigilantes. Aplicación de este caso a otros momentos históricos y a la actualidad.

Preguntas para la discusión:

El poder presidencial y sus límites

1. ¿Qué poderes otorga la Constitución de EE. UU. al presidente y cómo están diseñados para ser controlados por los otros poderes del gobierno?
2. En el contexto de Watergate, ¿cómo intentó el presidente Nixon expandir o abusar de su poder ejecutivo?
3. ¿Debería haber consecuencias legales más estrictas para los presidentes que abusan de su poder? ¿Por qué sí o por qué no?
4. ¿Cómo influye el concepto de "privilegio ejecutivo" en los debates sobre la rendición de cuentas del presidente?
5. ¿Puede un presidente tener demasiado poder? ¿Qué mecanismos existen (o deberían existir) para evitar el abuso del poder?

El abuso del poder presidencial.

6. Además de Watergate, ¿cuáles son otros ejemplos históricos de abuso de poder presidencial?
7. ¿Cómo reaccionó el público estadounidense al escándalo de Watergate? ¿Qué nos dice esto sobre las expectativas del comportamiento presidencial?
8. ¿Crees que las reformas aprobadas después de Watergate (como las leyes de financiamiento de campañas y los límites al privilegio ejecutivo) han sido efectivas? ¿Por qué sí o por qué no?
9. ¿Existen preocupaciones actuales sobre el poder presidencial que te recuerden a Watergate?

El papel de la prensa como vigilante

10. ¿Qué papel desempeñó el periodismo de investigación en la revelación del escándalo de Watergate?
11. ¿Por qué es esencial una prensa libre en una democracia? ¿Qué sucede cuando se restringe a la prensa?
12. ¿Cómo ha cambiado el papel de la prensa desde Watergate, especialmente con el auge de los medios digitales?
13. ¿Deberían los periodistas enfrentar límites sobre lo que pueden investigar o publicar en nombre de la seguridad nacional?
14. ¿Cómo intentan los políticos de hoy controlar a los medios de comunicación y cómo se compara esto con los intentos de Nixon por suprimir la investigación periodística?

Conectando Watergate con la actualidad.

15. Si un escándalo como Watergate ocurriera hoy, ¿cómo crees que responderían los medios, el Congreso y el público?
16. ¿Qué lecciones pueden aprender los líderes políticos actuales de Watergate?
17. ¿Cómo pueden los ciudadanos asegurarse de que quienes están en el poder rindan cuentas?
18. ¿La naturaleza partidista de los medios de comunicación actuales dificulta que el periodismo de investigación responsabilice a los líderes? ¿Por qué sí o por qué no?

Practica “Watergate y la actualidad”
Cultura Política y Opinión Pública
Curso 2024-2025

Los objetivos de aprendizaje de esta práctica son:

- Conexión con la temática “Voces” de la opinión pública
 - Entender el contexto histórico y los eventos principales del caso Watergate.
 - Comprender el papel de los medios en la cobertura del caso Watergate.
 - Identificar y describir a los personajes clave de escándalos políticos.
 - Analizar cómo la información revelada por los medios influyó en la opinión pública y la política.
 - Buscar información y reflexionar sobre la relación entre los medios, personajes relevantes de diferentes tramas, líderes políticos y sociedad hoy en día.
-

Descripción de la práctica.

En la primera parte de la práctica debes escoger, del siguiente listado, uno de los nombres de actores o personajes clave del caso Watergate. Busca información sobre él/ella para tener una idea clara de quién era, cuál fue su papel en este caso, identifica algún hecho, comportamiento, frase, u otro dato relevante ...etc.

- | | |
|--------------------------|---------------------|
| 1. Rose Mary Woods | 11. Chuck Colson |
| 2. Hugh Sloan | 12. Bob Hademan |
| 3. Alexander Butterfield | 13. John Mitchell |
| 4. Martha Mitchell | 14. Bob Woodward |
| 5. John Dean | 15. Carl Bernstein |
| 6. Alfred Balwin | 16. Ben Bradlee |
| 7. James McCord | 17. Spiro Agnew |
| 8. Mark Felt | 18. John Ehrlichman |
| 9. Howard Hunt | 19. Archibald Cox |
| 10. Gordon Lyddy | |

Al mismo tiempo, **escoge un escándalo político similar reciente** (por ejemplo, el impeachment de Donald Trump, el escándalo de corrupción de Odebrecht en América Latina, etc.) y trata de identificar algún personaje parecido al otro que has escogido -por el papel que ha jugado en dicho caso-. Lee sobre ese personaje, e identifica similitudes entre casos o entre personajes.

En la segunda parte de la práctica debes **grabar un video de 4 minutos** describiendo a ambos personajes y casos. En ese tiempo puedes, además, incorporar alguna reflexión sobre el papel de los medios en uno y otro caso, sobre el tipo de tecnologías y cómo afectan a las investigaciones, o de qué manera en un caso u otro afecto – resultado final- en términos de opinión pública o políticos.

La grabación hay que realizarla con **el programa Kaltura disponible en studium**, mediante la opción “**Captura expres**” cuyos pasos se explican a continuación.

Práctica

Watergate

Localice un caso de corrupción política en su país en el que los medios de comunicación hayan jugado un papel determinante en su denuncia y/o resolución.

Explique en un vídeo de menos de 3 minutos el caso, con los detalles principales y la participación de los periodistas y, en el mismo vídeo, responda a esta pregunta:

¿Cree que en el mundo actual sería posible que un presidente de gobierno / primer ministro cayera por la denuncia de un medio de comunicación?

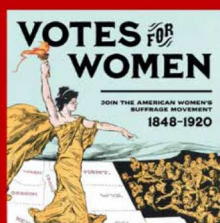
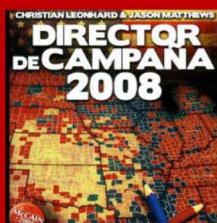
A.1.2. Implementación de las dinámicas de juego en las aulas



A.2. Cartelería difusión del Proyecto y del Torneo

TORNEO: "LA POLÍTICA NO ES UN JUEGO" (o tal vez sí)

La política en el tablero: Gamificación para el aprendizaje activo



Cuatro juegos de mesa

Organizan: PID: ID2024/040



UNIVERSIDAD
DE SALAMANCA



cpa área de ciencia
política y de la
administración

Colaboran:



UNIVERSIDAD DE SALAMANCA
Colegio Mayor
de Oviedo

Torneo con premio !!!

¡Participa en el Gran Torneo!

¡Apúntate !



lapoliticanoesunjuego@usal.es

Más información: <https://acpa-usal.com/category/noticias/>

A.3. Inscripción y Reglamento del juego del Torneo



TORNEO: "LA POLÍTICA NO ES UN JUEGO" (O TAL VEZ SÍ)



TORNEO: "LA POLITICA NO ES UN JUEGO" (o tal vez si)

Os invitamos a participar en el Torneo de Juegos de Mesa que organiza el Área de Ciencia Política de la Universidad de Salamanca (PID: ID2024/040), y que tiene como temática la política.

Hemos preparado dos jornadas para disfrutar de cuatro títulos que tratan sobre la gestión de una campaña electoral en EE. UU., el escándalo Watergate, la lucha de las mujeres por lograr el derecho al voto, y el final de la II Guerra Mundial y el diseño de la política de bloques.



¿Te apetece divertirse y competir tratando de lograr la dimisión del presidente de los EE. UU.? ¿O evitándola?

¿Te ves capaz de asumir el papel de las sufragistas que lucharon por darle el voto a las mujeres?

¿Y de dirigir una campaña electoral en los Estados Unidos?

¿Podrías ponerte en los zapatos de Churchill, Roosevelt y Stalin durante el periodo en el que se repartieron el mundo?

Si te gustan los juegos de mesa, este es tu torneo universitario.

Si te apasiona la política y la historia, puede ser tu primer acercamiento a un modelo de ocio distinto.

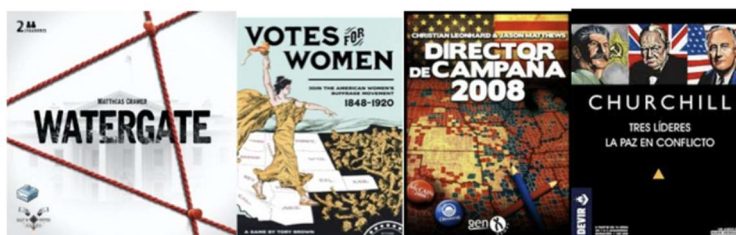
¿Cuándo será el torneo?

Los días **8 y 15 de marzo** en horario de mañana

¿Dónde?

En el [Colegio Mayor Oviedo](#).

¿Para jugar a qué?



A cuatro juegos muy distintos basados en la política

[Watergate](#) (8 de marzo)

[Votes for women](#) (8 de marzo)

[Director de Campaña](#) (15 de marzo)

[Churchill](#) (15 de marzo)

¿Quiénes pueden participar?

Estudiantes matriculados en la Universidad de Salamanca este curso.

¿Para qué?

Para disfrutar de una jornada lúdica probando juegos entretenidos que permiten acercarse a la política de forma divertida. Y conocer a otros estudiantes interesados en los juegos de mesa.

¿Habrá premios?

Sí. Los ganadores de cada juego recibirán una copia del juego y/o una caja Wonderbox Aventura.

¿Cómo lo hago?

Escribiendo al correo lapoliticanoesunjuego@usal.es con el asunto "Torneo La Política no es un Juego" indicando en qué juego/s quieres inscribirte y si te inscribes sólo o acompañado (máximo dos personas), o a través del siguiente código QR.



¿A qué te comprometes?

A conocer las reglas del juego con anterioridad al torneo, a través de los materiales que te haremos llegar (PDF y tutorial en vídeo) y, opcionalmente, a participar en la jornada de aprendizaje que celebraremos con antelación.

Y a presentarte el día y hora señalados por la organización para disputar el torneo, que se desarrollará en formato de eliminatorias.

¿A quién pregunto si tengo dudas?

Escribe a lapoliticanoesunjuego@usal.es para consultar lo que no te quede claro.

REGLAMENTO DEL TORNEO DE JUEGOS DE MESA

LA POLÍTICA NO ES UN JUEGO



1. Inscripción y Participación

El torneo, organizado a través del Proyecto de Innovación Docente (PID: ID2024/040), se desarrollará los días 8 y 15 de marzo, y pueden participar en él estudiantes matriculados en la Universidad de Salamanca en el curso 2024/25.

Se hará utilizando los cuatro juegos de mesa que se han empleado en el desarrollo del PID:

Watergate

Votes for women

Director de campaña

Churchill

Todos los jugadores deben registrarse antes del inicio del torneo, a través del formulario incluido en la web del torneo

<https://acpa-usal.com/torneo-la-politica-no-es-un-juego-o-tal-vez-si/>

La participación se hará de manera individual, o en equipos de dos personas, lo que deberá especificarse en el momento de la inscripción.

La inscripción implica la aceptación de las reglas del torneo.

2. Formato del Torneo

El torneo se disputará en las salas cedidas por el Colegio de Oviedo, en las jornadas del 8 de marzo (Watergate y Votes for women) y 15 de marzo (Director de campaña y Churchill). En ambos casos, en horario de mañana, de 10 a 15 horas.

El torneo se jugará por sistema de eliminación directa, a partir de las rondas que determine la organización en función de los participantes (octavos de final, cuartos de final, semifinal y final).

El perdedor de cada partida quedará eliminado, mientras que el ganador avanza a la siguiente fase.

La final se jugará entre los dos últimos jugadores o equipos en competencia.

3. Reglas de Juego

Para cada uno de los juegos, se utilizarán las reglas oficiales publicadas por la editorial que comercializa los juegos, de las que habrá al menos dos copias en la sala y que serán facilitadas a los jugadores en formato electrónico por la organización.

Un árbitro o juez designado por la organización estará presente para resolver dudas y disputas.

Los jugadores deben respetar las normas y los tiempos de juego establecidos.

4. Empates y Desempates

En caso de empate, se aplicarán las reglas de desempate del juego. En último término, un sorteo dirigido por el juez determinará el ganador.

5. Conducta

Se espera que todos los participantes jueguen con deportividad y respeto.

Cualquier comportamiento antideportivo (trampas, insultos, interrupciones deliberadas) podrá resultar en la eliminación del jugador.

Las decisiones de los jueces son definitivas e inapelables.

6. Premios y Reconocimientos

El ganador del torneo recibirá un premio o reconocimiento, consistente en una copia del juego y/o una caja Wonderbox Aventura.

Notas Finales

La organización se reserva el derecho de modificar el reglamento si es necesario.

Cualquier situación no contemplada será resuelta por los organizadores del torneo.

A.4. Fotografías del Torneo, Resolución del Torneo y Ganadores



Resolución Torneo La Política no es un Juego

En Salamanca los días 8 y 15 de marzo ha tenido lugar la primera edición del Torneo La Política no es un Juego, celebrado en el Colegio de Oviedo como fase final del proyecto de innovación docente. El comité organizador, compuesto por los miembros del proyecto de innovación docente Araceli Mateos e Ignacio Coll proceden a emitir la siguiente Resolución Final:

El torneo se ha dividido en cuatro competiciones, dos el día 8 de marzo y dos el día 15 de marzo.

El día 8 de marzo esa competición estuvo centrada en los juegos Watergate y Votes for Women.

El ganador del juego Watergate fue el estudiante Marcos Fernández, estudiante del grado en Biotecnología.

La ganadora del juego Votes for Women fue la estudiante Irene Sevillano, estudiante del grado en Global Studies.

Los ganadores se llevaron como premio una caja wonderbox. El jugador/a que había llegado hasta la final pero que no resultó ganador obtuvo también un reconocimiento y se le hizo entrega del juego con el que habían estado jugando.

El día 15 de marzo la competición estuvo centrada en los juegos Churchill y director de campaña.

El ganador del juego director de campaña fue el estudiante Sebastián Cuevas, del grado en Ciencia Política.

Los ganadores del juego Churchill fue la pareja de estudiantes formada por Nerea Vidaña, estudiante de un doctorado en Biología Molecular, y Samuel Botica, alumno del grado en Estudios de Asia Oriental.

Al igual que el día previo, los ganadores se llevaron como premio una caja wonderbox. El jugador/a que había llegado hasta la final pero que no resultó ganador obtuvo también un reconocimiento y se le hizo entrega del juego con el que habían estado jugando.

En una de las competiciones hubo una situación muy competitiva que llevó a tomar la decisión de entregar, puesto que teníamos disponibilidad, de un premio más a la pareja que había competido, premio acuerdo de los participantes.

A continuación, como evidencias de esta entrega de premios se adjuntan las fotos de entrega de premios, así como las firmas tanto de los que recibieron wonderbox como los juegos.

Entrega de premios a los ganadores



A.5. Difusión del proyecto de innovación docente en las redes

<https://saladeprensa.usal.es/node/138687>



https://x.com/RadioUSAL/status/1894784245979033680?t=ES_BwrbhGkrKINUDPONTjw&s=19

<https://radio.usal.es/la-politica-en-el-tablero-gamificacion-para-el-aprendizaje-activo/>



<https://salamancartvaldia.es/noticia/2025-03-08-fotos-la-sala-de-estudio-del-colegio-mayor-oviedo-acoge-la-primera-jornada-del-torneo-la-politica-no-es-un-juego-o-tal-vez-si-364791>

< Salamanca **AL DIA**.es

UNIVERSIDAD

FOTOS | De Nixon a Churchill: la historia se juega en Salamanca con un torneo político innovador



Redacción

UNIVERSIDAD

Actualizado 08/03/2025 11:57



1 2

Este evento busca acercar la política y la historia a los participantes a través de juegos de mesa estratégicos

La Sala de Estudio del Colegio Mayor Oviedo, ubicada en la calle Alfonso X El Sabio, será el escenario de la primera jornada del torneo **"La política no es un juego (o tal vez sí)"**, una iniciativa organizada por el Área de Ciencia Política de la Universidad de Salamanca. Este evento busca acercar la política y la historia a los participantes a través de juegos de mesa estratégicos.

<https://www.salamanca24horas.com/universidad/usal-revoluciona-ensenanza-ciencia-politica-con-juegos-mesa-15141882-102.html>

f x i y n

salamanca24horas.com

PORTADA LOCAL UNIVERSIDAD CULTURA SUCESOS SOCIEDAD PROVINCIA CAMPO TOROS CYL DEPORTES NACION

La USAL revoluciona la enseñanza de la Ciencia Política con juegos de mesa

Profesores del área incorporan la gamificación en sus clases y organizan un torneo estudiantil

524H 19 de febrero de 2025 (13:55) 0 COMENTARIOS



Estudiantes de la Universidad de Salamanca aprenden sobre política con nuevas metodologías

La Universidad de Salamanca (USAL) ha puesto en marcha un innovador proyecto de docencia titulado "La Política en el Tablero: Gamificación para el Aprendizaje Activo", que busca mejorar la implicación y el aprendizaje del alumnado a través de juegos de mesa.

Nueve profesores del Área de Ciencia Política han incorporado cuatro juegos de mesa a sus clases de grado y máster: *Votes for woman*, *Watergate*, *Director de campaña* y *Churchill: La paz en conflicto*. Estos juegos se han utilizado como material didáctico en asignaturas como "Comportamiento político y electoral", "Cultura política y opinión pública", "La política de la guerra", y "Comunicación política, campañas electorales y medios de comunicación", con una gran acogida por parte de los estudiantes.

El proyecto, que concluirá a final de curso, tiene como objetivo evaluar el impacto de la gamificación en la participación y el aprendizaje de los estudiantes.

Torneo estudiantil

Como parte de la iniciativa, se celebrará un torneo entre estudiantes de la USAL los días 8 y 15 de marzo en el Colegio de Oviedo. El sábado 8, los participantes competirán en *Votes for woman*, un juego sobre la lucha por el sufragio femenino en EE. UU.. v



<https://saladeprensa.usal.es/node/138744>



Estudiantes de grado y posgrado disputan el torneo 'La política no es un juego' impulsado por el área de Ciencia Política

Más de 30 universitarios participan en esta iniciativa que forma parte de un Proyecto de Innovación Docente (PID)

18/03/2025 Comunicación Universidad de Salamanca



Una treintena de estudiantes de grado y posgrado de la Universidad de Salamanca han participado en la primera edición del torneo "La política no es un juego", celebrado en el Colegio de Oviedo como fase final del proyecto de innovación docente que nueve profesores del Área de Ciencia Política han puesto en marcha este curso 2024-2025 y que tiene como objetivo la introducción de elementos de gamificación en la docencia como recurso innovador.

El torneo se ha dividido en cuatro competiciones, cada una centrada en un juego de mesa distinto. "Watergate" tiene como tema central el trabajo de los periodistas del Washington Post para develar el escándalo que provocó la dimisión del presidente Nixon. De los diferentes jugadores se impuso como ganador Marcos Fernández, estudiante de tercero de Biotecnología.

"Votes for Women", el juego que recrea la lucha de las mujeres por conseguir el derecho al voto en Estados Unidos, se resolvió en una partida tremendamente competitiva que ganó Irene Seviliano, alumna de primero en el grado de Global Studies.

Por su parte, Sebastián Cuevas, que cursa cuarto curso del grado en Ciencia Política y de la Administración, fue el ganador de "Director de Campaña", en el que demostró sus dotes de estrategia en la carrera que llevó a Barack Obama a la Casa Blanca en 2008.

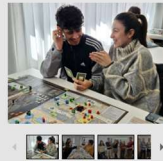
Y la pareja formada por Nerea Videla, estudiante de un doctorado en Biología Molecular, y Samuel Botica, alumno del grado en Estudios de Asia Oriental, se inclinaron en el tablero de "Churchill". La paz en conflicto, juego basado en el reparto del planeta por los Estados Unidos, la Unión Soviética y Gran Bretaña en los años finales de la II Guerra Mundial.

MÁS INFORMACIÓN:

COMPARTIR EN:



IMÁGENES RELACIONADAS



TAGS:

La política no es un juego | Juegos de mesa

SÍGUENOS EN LAS REDES SOCIALES:

Posts de @usal

Universidad de Salamanca
@usal · 3 abr.
¡Preinscripción abierta para los Másteres Oficiales de la USAL!
Si quieres estudiar un máster en la Universidad de Salamanca, recuerda que la preinscripción es obligatoria para poder matricularte.

Universidad de Salamanca
Follow Page

Universidad de Salamanca
on Wednesday
Semana Santa en Salamanca
Entre pasos, tambores y recogimiento... Haz una pausa y déjate maravillar por siglos de historia.