

«ESPÍES EN ECONOMIA POLÍTICA»

Un projecte de gamificació en el Grau Universitari de Ciències Polítiques i
de l'Administració Pública

«SPIES IN POLITICAL ECONOMY»

A gamification Project in the Degree in Political Science and Public Administration

Miquel Josep Ortells Artero*

miquel.ortells@uv.es

David Bayona Cualladó**

david.bayona@uv.es

* Departament d'Economia Aplicada
Universitat de València

**Departament de Direcció d'Empreses "Juan José Renau Piqueras"
Universitat de València

Resum.

Presentem en aquest article un projecte d'innovació destinat a la docència de l'assignatura «Economia Política», del primer curs del Grau Universitari de Ciències Polítiques i de l'Administració Pública. Si bé la metodologia central és la «gamificació», el projecte també recupera activitats tant tradicionals com «prendre apunts» o «prestar atenció durant la classe». No obstant, té el valor afegit d'exigir la complementació i l'organització de la informació recollida sobre el fonament de descriptors estructuradors (glossari de descriptors). A partir d'un joc de rol –espionatge econòmic i polític durant la Guerra Freda–, l'alumnat organitza el contingut exposat a les classes pel professor i el retorna estructurat a través de comunicacions orals davant la classe. A més de la gamificació, el projecte també contempla tècniques d'aprenentatge cooperatiu (grups d'investigació), ús de TIC i treball sota pressió temporal, tot ponderant la possibilitat d'aparició de dificultats o imprevistos d'última hora. La comprensió crítica de les estructures discursives, les implicacions pràctiques dels mateixos discursos, la responsabilitat davant del grup i la capacitat d'actualitzar les estratègies de resposta de manera urgent són els resultats més desitjats.

Palabras clave. Economia Política, Educació Superior, *gamificació*, jocs de rol, estructuració discursiva.

Abstract.

We present in this article an innovation project destined to the teaching of the subject «Political Economy», of the first course of the University Degree of Political Sciences and Public Administration. While the core methodology is «gamification», it also retrieves both traditional activities such as «taking notes» or «paying attention during class». However, it has the added value of requiring the complementation and structuring of the information gathered on the basis of structuring descriptors (glossary of descriptors). Starting with a role-playing game about economic and political espionage during the Cold War, students organize the content exposed to the classes and return it structured through oral communications to the class. In addition to gamification, the project also includes cooperative learning techniques (research groups), use of ICTs and work under temporary pressure, considering the possibility of the appearance of difficulties or unforeseen developments. The critical understanding of the discursive structures, the practical implications of the same discourses, the responsibility before the group and the ability to urgently update the strategies are the most desired results.

Key Words. Political Economy, Higher Education, Gamification, Role Playing Games, discursive structuring.

«La funció prioritària de la universitat és l'adquisició imaginativa del coneixement... Una universitat és imaginativa o no és res, o almenys, res útil»
(Ramsden, 2007)

1. INTRODUCCIÓ

La competència d'evocar significativament i crítica una informació rellevant rebuda en un passat pròxim és, potser, una de les més amenaçades per l'actual problema de la infoxicació, és a dir, l'acumulació d'estímul presumptament informatius. En la realitat, en aquesta acumulació es mesclen d'una manera, tant desordenada com confusa, les dades realment rellevants amb altres dades de molt menor interès i, cada vegada més, amb les conegudes com «*fake news*» i fins prejudicis dels autors de les informacions –o les agències– que les publiquen. D'aquesta manera, cada vegada són menys les informacions que arriben a esdevenir veritables «coneixements». És innegable que, per a una adequada formació ciutadana, s'escau urgentment desenvolupar la competència d'analitzar críticament els discursos en blocs categoritzats de contingut significatiu,¹ vàlid i útil, així com saber anticipar les implicacions pràctiques reals d'aquest discurs.² Aleshores, una persona que aspira a un futur dedicat al servei públic –i, per extensió, qualsevol persona que reba una formació universitària– hauria de desenvolupar les competències tant de saber «separar el gra de la palla», de saber sintetitzar les informacions realment rellevants, com, sobretot, saber evocar-les des d'una visió crítica i comprensiva.

Per altra banda, és palesa la falta generalitzada de preparació de l'estudiantat espanyol en la competència d'expressar-se oralment (Núñez Delgado, 2001; Ruiz-Muñoz, 2012) (com també són coneguts els esforços d'una part de professorat innovador que intenta treballar de manera efectiva aquesta competència). No podem pensar, però, que el nostre estudiantat provinga tot de les mans d'aquest grup innovador, ni que, perquè el nostre alumnat té interessos polítics, tindran desenvolupada de manera natural aquesta competència lingüística. Per això se'ns presenta els reptes de que l'assolisquen.

¹ Cal obligar a l'oient a que es pregunte: “De què m'estan parlant?”, “què és allò que m'estan dient realment?”, “quins són els conceptes i quines les idees centrals que estructurin aquest discurs?”

² Idem: “Quines conseqüències comporta en la pràctica creure, acceptar i implementar aquest discurs?”, “què es deriva d'ell?”

La proposta docent que anem a presentar té com a antecedents i fonaments, per una banda, aquell clàssic de la Universitat de Salamanca: «*Com dèiem ahir...*», amb el que Fra Luís de León –i podem pensar que, com ell, molts altres professors universitaris– començaven la sessió de classe evocant un resum d'allò important dit a la sessió anterior. Era aquesta una manera de recuperar aquells coneixements previs més significatius i fonamentals d'allò que ja s'havia ensenyat "ahir". Amb ells asseien una base sobre la qual aniria construint-se l'edifici del coneixement, edifici que s'ampliaria i consolidaria amb la nova informació que el professor exposés a la sessió que en aquell moment s'hi iniciava.

Un altre fonament un poc més recent el trobem en la vida escolar de la postguerra, i que es va allargar fins els anys setanta. A les escoles de les dècades centrals del segle XX, cada dia, un alumne actuava per torn de «secretari de la classe», alçant una acta de tot allò que eixa jornada es desenvolupava a l'aula: així confegien els coneguts com «quaderns de rotació» (Rodríguez, Mohedano, Martín Fraile y Ramos, 2018), una mena de «quadern de bitàcora» de l'aula i la primera eina que sol·licitava la inspecció quan arribava a una escola. Amb ell s'assabentava de què i com estava treballant el mestre o la mestra. Lògicament, l'alumne o alumna responsable no treballava cada dia directament sobre el quadern que algun dia es presentava a la inspecció, sinó que ho treballava a l'aula *en brut* i ho tornava l'endemà *en net*, és a dir, elaborat estructuradament i «amb bona lletra», amb una organització més clara i significativa que si ho lliurava el mateix dia a última hora. L'important era que allí es fixava allò que havia estat significatiu per a l'aprenentatge quotidià.

Una tercera font inspiradora del projecte és «l'aprenentatge cooperatiu», en concret, les tècniques dels «Grups d'Investigació» (Navarro, Ortells i Martí, 2011). Mitjançant tècniques pròpies d'aquest enfocament, l'alumnat aprèn a co-responsabilitzar-se de les obligacions establertes a l'assignatura: l'única manera de que el treball que plantejem estiga ben fet –en el nostre cas, de que la informació es reculli i s'evoque de manera clara, sintètica, significativa i crítica–, serà si cadascú compleix amb les seues responsabilitats respecte al grup. Només complint adequadament i responsable el seu rol –relator, portaveu, documentalista,...– com a membre del grup d'investigació, el grup aconseguirà fer la tasca ben feta.

Per últim, i especialment, el projecte també contempla l'actual corrent de la «gamificació» en contextos acadèmics.

La gamificació és una tècnica d'aprenentatge que trasllada la mecànica dels jocs a l'àmbit educatiu-professional per tal d'aconseguir millors resultats: serveix

per absorbir coneixements, per millorar alguna habilitat per recompensar accions concretes ... És un terme que ha adquirit una enorme popularitat en els darrers anys, sobretot en entorns digitals i educatius (Educació 3.0, 2018).

En la gamificació, les tasques a desenvolupar per part de l'alumnat es presenten en un format semblant al que trobarien a un video-joc o a una sala d'scape-room: la simulació d'una realitat desafiant, la qual ha de ser superada a través del trànsit per una seqüència de fases o nivells. Així doncs, l'alumnat ha de resoldre, en un temps prefixat, tasques cognitives i habilitats les quals li exigeixen posar en acció, d'una manera dinàmica, les competències programades. La presentació en format joc («game») aporta com a plusos un component motivador, una major significativitat de l'aprenentatge i una major vinculació i compromís dels estudiants amb els continguts, a banda de generar competències i fer els i les aprenents més autònoms i autònomes (Borràs Genè, 2015).

El projecte d'innovació docent que es descriu en aquest article s'aplica durant el present curs 2018/19 a l'assignatura d'Economia Política, del primer curs del Grau de Ciències Polítiques i Administració Pública de la Universitat de València (Espanya). Les competències generals que exigeix desenvolupar aquesta assignatura són les següents:

Taula I. Competències de l'assignatura «Economia Política»

- Capacitat per a relacionar i estructurar informació provinent de diverses fonts i d'integrar idees i coneixements de rellevància en les ciències polítiques i de l'administració pública.
- Comunicar de forma efectiva, tant per escrit com oralment, coneixements, procediments, resultats i idees a un públic tant especialitzat com no especialitzat.
- Posseir coneixement i capacitat de comprensió de fets essencials, conceptes, principis i teories relatives a les ciències polítiques i de l'administració pública, així com l'espectre de les seues disciplines de referència.
- Usar de forma apropiada teories, procediments i eines en el desenvolupament professional de les ciències polítiques i de l'administració pública en un context real (especificació, disseny, implantació, desplegament i avaluació de solucions).
- Posseir les habilitats d'aprenentatge necessàries per a emprendre estudis posteriors o millorar la seua formació amb un cert grau d'autonomia.
- Conèixer i saber analitzar l'entorn econòmic, la dimensió econòmica del sector públic i les tècniques de gestió econòmica de projectes.

Si bé una part important d'aquestes competències s'esperen assolir simplement mitjançant les explicacions dels temes pre-establerts per part del professor, també

s'espera aconseguir la màxima implicació de l'alumnat mitjançant l'interès que puga despertar, no només el contingut de l'assignatura, sinó també el dinamisme de la metodologia de gamificació més avall descrita.

2. EL PUNT DE PARTIDA: UNA NARRACIÓ INACABADA

Les tasques pròpies de l'activitat es plantejaran a l'alumnat des de la narració dels següents pressupòsits.

«Acabem d'entrar a la primavera del 1955. El món encara viu en una llarga postguerra en el que les grans potències estan enfrontades ideològicament, econòmicament i, de vegades, militarment en diversos escenaris al llarg i ample del món.

El vostre país no és una potència mundial. Vosaltres pertanyeu al Servei Intel·ligència Militar (SIM) de les forces armades del vostre país, secció "Informació Econòmica".

L'Alt Comandament de l'exèrcit ha creat diversos "comandos d'espionatge" o "cèl·lules" per tal d'aconseguir informació econòmica rellevant amb la qual poder anticipar-vos als potencials enemics en sectors econòmics estratègics. Els comandos o "grups d'investigació" sempre estan conformats per quatre membres cadascú amb uns rols definits.

En Bandung (Indonèsia) s'està celebrant una Conferència de Països No-Alineats, en la qual s'està definint com consensuaran aquests països les seues propostes econòmiques, socials i geopolítiques per als pròxims vint anys. En un món on tot és o blanc o negre, aquests països volen intentar introduir







diversos tons de gris i fins de color. No obstant, no tots els països són sincers en les seues negociacions ni posen les cartes cara cap amunt. Hi ha líders que, en despatxos de porta tancada, parlen de qüestions que, mal usades, podrien arribar a desestabilitzar el planeta per a benefici d'un nombre extremadament reduït de països i misèria de la resta.

Aleshores, el vostre Alt Comandament considera indefugible conèixer el que allí es parla (tot i que el fraccionament de la informació exigeix l'actuació de diversos comandos d'espionatge i cadascun d'aquest no arriba a veure la maldat

del contingut). Així doncs, en aquest cas la vostra missió serà anar fins Bandung la tercera setmana d'abril, infiltrar-vos dintre de l'ambaixada del país potencialment hostil al vostre, gravar el que allí parla el líder enemic (el malvat "Professor M"), validar la informació, codificar-la i transmetre-la a l'Alt Comandament.

Per a aquesta operació els vostres noms en clau seran:

	« Xenofont », l'historiador	Que actuarà de secretari/relator, i serà el principal responsable de la replegada de notes i codificar.
	« Alexandre », l'estratega	Controla els temps i dissenya el procés global de recollida d'informació i els codis de presentació.
	« Atena », la que té coneixements	Contacta amb els agents aliats per d'aconseguir la informació complementària.
	« Hermes », el missatger	Responsable de garantir que la transmissió de la informació es duga a termini.

Totes i tots junts conformareu el que el SIM anomena "cèl·lules XAAH" (XAAH1, XAAH2, XAAH3,...)

No obstant, l'Alt Comandament intueix que la informació recaptada amb les gravacions pot no ser completament fiable. Per això haureu de contactar amb els agents d'informació que una potència amiga té, de forma estable, emmagatzemant informació relacionada. La nova informació que recolliu podrà confirmar i completar, o refutar, la informació inicial aconseguida mitjançant les escoltes telefòniques. Contactareu amb els informants a un tuguri anomenat "Google", un lloc sòrdid on trobareu tota mena de personatges frikis, però també d'informació actualitzada (però alerta!: potser no tota siga de qualitat!).

Tota aquesta informació –gravacions i informació complementària– es recollirà i es categoritzarà de manera que pugui ser assimilable per l'Alt Comandament. Cal tenir en compte que una informació incompleta o escassament organitzada podria fer-la incomprendible per a l'Alta Comandament i fer que prenguéssis decisions errònies. A més, caldrà que al dossier li poseu un nom que servirà com a codi identificador i interpretatiu de la informació. En la línia del SIM, aquest codi o títol del dossier haurà de tenir un nom creatiu, amb un cert vessant poètic i/o que faci al·lusió a elements culturals identificables alhora que relacionats amb el contingut a transmetre (poden evocar títols d'obres literàries,

versos, mites, noms de pel·lícules, refranys o dites populars, personatges històrics,...).

Com hem dit, la transmissió de la informació es durà a terme en blocs categoritzats, amb una estructura clarament identificable. Al final de la transmissió també es donaran els noms dels agents estables aliats la informació complementària dels quals hageu inclòs. Aquesta citació d'agents es farà seguint el codi "normes.apa.com".

En acabar, tornareu a casa i sereu condecorats i condecorades com heois i heroïnes.

Aquest era el pla inicial. Però, quan comença a parlar el líder enemic al seu despatx, vos adoneu que els micròfons instal·lats no funcionen, pel que caldrà que recolliu allò que diu mitjançant la presa d'apunts (ja se sap que és menys fiable, però no hi ha alternativa!).



Fotograma de la serie de TVE «El Ministerio del tiempo» (2016)

Quan arribeu a la taverna "Google" contacteu amb els agents estables d'informació aliats, però vos diuen que ja s'han retirat, que han deixat d'estar en actiu. No obstant, tota la informació l'han deixat digitalitzada i vosaltres mateix la podeu buscar a la xarxa.

En tenir tota la informació –la inicial i la complementària– haureu d'agrupar-la en clústers de contingut, que és la manera estandarditzada de comunicació entre els sistemes informàtics del SIM.

Quan arribeu al punt de transmissió, vos adoneu que heu estat víctimes d'un parany, i que només disposareu de 14' per a comunicar. Si passeu d'aquest

temps, sereu descoberts i anihilats. Per altra banda, el sistema de comunicació mòbil exigeix que el missatge no siga d'una durada inferior a 10 minuts, ja que funciona per paquets integrats de dades que només s'activen quan esteu almenys 10 minuts connectats. Per altra banda, tampoc disposaríeu energia a la bateria per a més de 13/14'. Aquest és l'interval amb el qual realment compteu.

El primer que heu de dir per a començar la comunicació és el codi inicial (el títol de la transmissió) de manera que l'Alt Comandament sàpiga que, efectivament, sou una font pròpia i no una estratègia enemiga d'intoxicació informativa.



Fotograma de la Pel·lícula «El Puente de los espías»
(20th Century Fox, 2015)

Però, en iniciar la transmissió, només heu comunicat el codi inicial, un artefacte elèctric ocult sota l'aparell de transmissió, descarrega causant la baixa de dos dels membres del comando, de manera que han de ser els altres dos els que completen la missió en els terminis prefixats. Lògicament, la descàrrega ha perjudicat tant imprevisiblement com aleatòria al grup. Però teníeu ponderada aquesta possibilitat i estàveu preparats i preparades per a no avortar la missió en cap cas.

Al final, encara queda temps per a respondre alguna de les preguntes de l'Alt Comandament.

Després, un helicòpter aconsegueix trobar-vos i vos retorna a casa, així com els cossos dels dos agents caiguts.

Al final, la glòria i les medalles seran per als quatre, vius i caiguts, en funció dels seus mèrits.»

A partir d'aquests pressupòsits,

- (1) Tot l'alumnat matriculat a l'assignatura s'agruparà en «comandos» o «cèl·lules XAAH» de 4 alumnes, on cada membre adoptarà un dels quatre rols establerts. Durant cada sessió de classe, tot l'alumnat prendrà notes tant mentre explica el professor com durant la realització d'activitats. Des del primer moment «Alexandre» coordinarà les tasques globals i preveurà dates de reunions.
- (2) La primera sessió de cada setmana, un grup de quatre alumnes exposarà, de manera estructurada, el contingut de les dues sessions de la setmana anterior. Aquesta exposició constarà de
 - un títol,
 - un cos central de contingut format per les explicacions que va fer el professor, i
 - les implicacions pràctiques que, des d'una visió crítica, es poden extreure d'aquelles explicacions.
 - També hauran d'haver recorregut a la consulta de bibliografia o webgrafia relacionada que confirme o refute les afirmacions vessades pel professor.
- (3) Al final de la darrera classe de la setmana el professor dirà quin «comando» intervindrà a la sessió del dimecres. La seqüència serà aleatòria.
- (4) Fora de l'aula, ja constituïts en grup d'investigació –cèl·lules informatives–, «Xenofont» organitzarà l'agrupament de les dades obtingudes a classe en clústers de contingut, bé temàtics bé seqüencials, que es categoritzaran d'una manera comprensiva mitjançant descriptors.
- (5) Durant la mateixa sessió de treball fora de l'aula, el grup d'investigació – especialment «Atena» o sota la seua coordinació– també deurà consultar fonts complementàries d'informació (textos de llibres, articles, posts de blocs, gràfiques, documents oficials d'organismes i/o institucions) que amplien, validen i/o refuten les explicacions del professor. També donaran a l'Alt Comandament, informació precisa i correcta sobre aquestes fonts en els minuts finals de l'exposició.
- (6) Realitzat el treball anterior, el grup haurà de descobrir i bastir críticament les implicacions, derivacions i alternatives al punt de vista expressat pel professor.

- (7) Tots i cadascun dels membres del grup es prepararan –«Hermes» es responsabilitzarà de la preparació dels companys– per a passar la informació a l'Alt Comandament durant la sessió següent.
- (8) Durant la sessió en què hauran d'exposar, només començar la classe i després d'haver dit el títol però abans de començar l'exposició, el professor extraurà aleatòriament dues fitxes de parxís. El color de les fitxes assenyalarà quins rols seran les baixes: els dos alumnes que tornaran al seu seient i escoltaran l'exposició dels companys supervivents.
- (9) Només disposen d'un interval d'entre 10 i 14 minuts per a dur a terme la transmissió a l'Alt Comandament de tota la informació vital: codi de la informació [30/60"], contingut [7/9'], implicacions [2/3'] i citació de les ajudes rebudes pels agents amics [45/90"].
- (10) L'equip intervinent serà avaluat pels equips XAAH immediatament anterior i posterior i la nota mitjana d'ambdós comptarà un 50% de la nota total; l'altre 50% serà la nota del professor. Tots puntuaran en funció de la rúbrica que es presenta a l'annex I. La nota aconseguida es multiplicarà per quatre. Els punts acumulats es distribuïran entre els membres de l'equip de la manera que, de manera consensuada, consideren més justa. Aquesta nota constituirà el 30% del total de l'assignatura.

3. QUÈ TREBALLEM AMB AQUEST JOC.

Les dimensions educatives que s'estan treballant mitjançant aquest projecte són:

Tabla I

Dimensiones contemplades en la dinàmica

Situació	Tasca	Competències
<i>El joc</i>	Comprendre la narració i implicar-s'hi en el joc.	Comprensió de textos. Gust pel desafiament i pel compromís.
<i>Pertànyer a una organització (SIM/la classe)</i>	Mantenir una actitud activa en classe	Comprendre el valor de les organitzacions per a aconseguir, contextualitzar, discriminar i donar significativitat a la informació econòmica i política. Reconeixement i descripció dels mecanismes econòmics bàsics de funcionament del mercat i el mode en què es coordinen les decisions dels agents econòmics. Interpretació dels motius econòmics que fonamenten la regulació dels mercats i els canvis.

<i>Són un comando o cèl·lula/grup cooperatiu d'investigació</i>	Investigar i elaborar informació de manera cooperativa	Aprendre a treballar cooperativament i, per extensió, disposar dels fonaments necessaris per a l'aprenentatge d'altres assignatures relacionades en el títol de Grau
<i>Rols amb nom propi (metàfora)</i>	Adopció de rols dintre del grup.	Responsabilitzar-se d'assumir el rol que cooperativament es distribueixen en el context d'un treball cooperatiu.
<i>Recollida d'informació</i>	Prendre notes a classe	Disposar dels fonaments necessaris per a l'aprenentatge d'altres assignatures relacionades en el títol de Grau.
<i>Recurs als aliats/a la informació disponible a Internet</i>	Recollir informació complementària mitjançant les TIC	Interpretar de forma crítica i rigorosa el funcionament i evolució de l'entorn econòmic nacional i internacional. Ús de forma precisa de la terminologia bàsica de l'economia que vaja a requerir en el seu futur exercici professional. Coneixement dels fonaments de l'aplicació dels instruments de l'economia a l'avaluació econòmica de les polítiques públiques.
<i>Categoritzen i estructuren les dades</i>	Extraure els descriptors – <i>keywords</i> - que donen significat al discurs. Sintetitzar informació	Comunicar oralment idees de forma efectiva. Interpretar els motius econòmics que fonamenten la regulació dels mercats i els canvis. Utilitzar amb precisió la terminologia bàsica de l'economia que vaja a requerir en el seu futur exercici professional. Conèixer els fonaments de l'aplicació dels instruments de l'economia a l'avaluació econòmica de les polítiques públiques. Interpretar de forma crítica i rigorosa el funcionament i evolució de l'entorn econòmic nacional i internacional.
<i>Codifiquen el dossier (poden fer ús del Glossari)³</i>	Posar-li un nom "literari" al conjunt de la informació	Inventar títols creatius amb recursos literaris (fonètics, sintàctics, lèxics-semàntics o culturals, tot revisant els seus coneixements humanístics per trobar un nom adient. Interpretar de forma crítica i rigorosa el funcionament i evolució de l'entorn econòmic nacional i internacional.
<i>Citen els informants</i>	Referenciar fonts seguint les normes APA	Disposar dels fonaments necessaris per a l'aprenentatge d'altres assignatures relacionades en el títol de Grau,
<i>Afronten imprevistos</i>	L'equip ha d'acabar la tasca tot i que es veu privat de la meitat dels membres	Actualització amb rapidesa de les estratègies d'afrontament d'una tasca intel·lectual. (Exigeix que tots i cadascun dels alumnes han d'haver treballat els continguts fins assolir un domini acceptable per al grup).
<i>Tot dintre d'un temps marcat</i>	Complir els terminis temporals	Comprendre que cal complir terminis temporals i acostumar-se a funcionar des d'aquest supòsit. Aprendre a treballar sota pressió temporal.
<i>Rebran les</i>	Negociar una	Comprendre el valor de les organitzacions i la dinàmica

³ L'alumnat disposa des de l'inici de l'assignatura d'un glossari que comprèn tots els termes considerats essencials en el domini de la disciplina. (Annex I)

<i>medalles d'una manera justa</i>	"distribució justa" de la nota	del consens per tal d'aconseguir, contextualitzar, discriminar i donar significativitat al capital comú.
------------------------------------	--------------------------------	--

4. UNS ALTRES PUNTS DE VISTA, DISCUSSIÓ I CONCLUSIONS

L'ús de la gamificació com metodologia docent té moltes veus defensores, però també hi ha de detractores.

Una part del professorat considera que en un món cada vegada més líquid, més amorf, amb menys estructura, és convenient que l'alumnat aprengui a separar els espais-temps del treball –allò que és obligatori, que ens genera tensió i cal prendre seriosament–, dels espais-temps del lleure i joc –allò que és optatiu i sovint relaxat i plaent–. La separació permet una clarificació en l'organització del temps, on tot cap, però cada cosa al seu moment.

Altres, però, consideren que aquesta diferenciació és, realment, totalment artificial, doncs cada vegada més, els llocs de treballs interessants exigeixen una creativitat que només es troba en la cruïlla de la tensió i el relax, entre l'exigència de l'obligació i la serenitat que dona estar fent allò que ens satisfà. I açò és aplicable tant a l'esport, el joc o el món dels hobbies com a les feines de relacions humanes, activitats artístiques, disseny o les diverses enginyeries. Aleshores, l'activitat plantejada va adreçada als que veuen el món acadèmic i laboral des d'aquest punt de vista.

Respecte a l'ètica i el valor tant acadèmic com pragmàtic de les competències que fomenta aquesta dinàmica (expressades a la Taula I), considerem que són evidents, especialment en el moment cultural en què ens trobem en aquesta segona dècada del segle XXI. Amb tot, tenint en compte el caire de la carrera, volguérem destacar d'entre elles les que es refereixen a la comprensió de discursos i la capacitat de distingir, en el seu desenvolupament, allò que és essencial, així com extreure les seues conseqüències pragmàtiques. Per altra banda, fem una aposta per l'hàbit de treballar des de tècniques d'aprenentatge cooperatiu assistides pel recurs a les tecnologies de la informació i la comunicació, allò que en pedagogia es coneix com les «TIC-TAC» (Pujolàs, 2004) (especialment interessant quan es treballen sota una pressió temporal per a lliurar les tasques). Intuïm que el futur del món laboral creatiu anirà per aquí.

La dinàmica presentada en el present article mescla moments històrics, amb una evocació de l'atmosfera d'una època, amb personatges i activitats clarament fictícies. Potser algú considere que aquesta barreja pot generar confusió en l'alumnat si aquest no sap separar una cosa de l'altra: què forma part de «la Història» i que forma part exclusivament d'«aquesta història»? De donar-se aquesta confusió constituiria una veritable tara per a un alumne o una alumna de Ciències Polítiques!

No obstant, són dubtes als que es poden oposar algunes possibles refutacions:

- a) No estem impartint l'assignatura d'Història (ni tant sols d'Història de l'Economia), que és la disciplina que realment els ha d'ensenyar a ubicar temporalment esdeveniments, idees i personatges, i determinar les causes i les conseqüències dels fets. Deixem, doncs, que cadascú assumisca les seues responsabilitats.
- b) D'entrada l'alumnat està avisat de que la metodologia en la que s'han d'implicar és «un joc», sense pretensions d'ensenyar Història –tot i que sí que pressuposa implícitament la capacitat d'evocar èpoques i atmosferes-.
- c) A la narració que fonamenta el joc s'hi afegeixen elements clarament anacrònics (taverna anomenada «Google», possibilitat d'usar la xarxa) que allunya de la possibilitat d'estar narrant fets realment ocorreguts. Funcionen com aquelles notes que apareixen a l'inici de determinades pel·lícules on avisen que, si bé alguns fets narrats o personatges que hi apareixen es donaren o existiren històricament, els fets que conformen la trama són fruits de la imaginació dels guionistes.

La dinàmica també aporta l'exigència d'anar prenent apunts de manera quotidiana –i gairebé constant–, activitat cada dia menys freqüent a les universitat mercès a les presentacions en *Powerpoint*© que el professorat penja indefugiblement a les aules virtuals. En oblidar-se de prendre notes sobre allò que explica el professorat, l'alumnat sovint passa ràpidament a no prestar cap atenció a allò que està dient. No pensem que aquest siga el bon camí. Cal recuperar l'actitud de tensió intel·lectual: estar aquí i ara dintre de l'aula. Potser l'hàbit de prestar atenció i d'agafar notes decaiga una vegada haja exposat el seu grup; però, açò passarà en uns grups prompte i en altres molt més tard. Potser en una part de l'alumnat l'hàbit acabe consolidant-se i potser en una altra, no. Ens aventurem a afirmar que hi haurà de tot; però, coneixem alguna metodologia docent que garantisca plenament que els hàbits de treball intel·lectual que fomenta es consolidaran de manera efectiva al llarg de tota la vida?

Per últim, presentem una avaluació a partir d'una rúbrica⁴ (*Martí, Ortells y Navarro, 2008*) i realitzada –en part– entre iguals. El valor d'aquests processos està sobradament provat i justificat: per una banda, l'alumnat té d'entrada una idea precisa d'allò a que ha de respondre i sap clarament què s'espera d'elles i ells; per altra banda, l'avaluació entre iguals en base a criteris públics crea en els alumnes/ciudadans l'hàbit de

⁴ Annex II

valorar els agents en funció d'assoliments comprovables, i no en judicis arbitraris derivats de criteris subjectius discutibles quan no de mantres de partits (situació sovintejada en la vida política). És cert que la valoració de la tasca realitzada pels grups només comptarà el 30% de la nota final de l'assignatura, però una part significativa del contingut de la prova individual d'assoliment de continguts tindrà molt a veure amb els fruits de les exposicions.

En conjunt, considerem que en una societat on sovintegen discursos plens de distractors, cal que els ciutadans –i més l'estudiantat de Ciències Polítiques– s'acostume a concentrar-se en allò que és central en els missatges, aprendre a distingir els nuclis i estructurar els textos, i extreure, de manera crítica, les implicacions pràctiques del que volen dir les paraules.

5. REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES.

- Borràs Genè, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Gabinete de Tele-Educación. Universidad Politécnica de Madrid.
- Educación 3.0 (2018, 19 de julio). ¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos? *Revista Educación 3.0*, Recuperado de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/70991.html>
- Martí Puig, M., Ortells Roca, M. y Navarro García, J.P. (2008) La técnica del grupo de investigación aplicada a la asignatura de HISTORIA DE LA EDUCACIÓN. COMUNICACIÓ a la 8ª Jornada sobre Aprendizaje Cooperativo. I Jornada sobre Innovación Docente. Lleida, 2008.
- Navarro García, J.P., Ortells Roca, M. y Martí Puig, M. (2011): Las «RÚBRICAS DE EVALUACIÓN» como instrumento de mejora educativa. 11ª Jornada sobre Aprendizaje cooperativo. IV Jornada sobre Innovación Docente. Universitat Jaume I. Castellón, 27 de Junio de 2011.
- Núñez Delgado, Mª Pilar (2001). *Comunicación y expresión oral. Hablar, escuchar y leer en Secundaria*. Madrid: Narcea Eds./MECD.
- Pujolàs Maset, P. (2004). Contribución de las T.I.C. al aprendizaje cooperativo. 4as. Jornadas: *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Internet en el centro educativo*. Zaragoza, 30 de Junio, 1 y 2 de Julio de 2004.
- Ramsden, Paul (2007), *Learning to Teach in Higher Education*, Londres/Nueva York, Routledge Falmer.

-
- Rodríguez Santos, J.J., Mohedano Sánchez, J., Martín Fraile, B. y Ramos Ruíz, M.I. (2018). *Memoria del Proyecto de Innovación Docente Cuadernos de Rotación. Memoria escrita de educación. Pasado, presente y futuro*. Universidad de Salamanca (16pp.)
- Ruiz-Muñoz, M^a Jesús (2012). El desarrollo de competencias orales y escritas en el Marco del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Reflexiones, propuestas y experiencias en el grado de Publicidad y Relaciones Públicas. *Revista de Comunicación Vivat Academia*, Febrero 2012, Año XIV, Nº Especial, 133-144.

6. ANNEXOS.

ANNEX I. GLOSSARI DE TERMES

- Actors sobre l'escenari: economies domèstiques, empreses i sector públic
- Actors/agents econòmics
- Agents (demandants i oferents)
- Anàlisi de l'economia
- Aspectes metodològics
- Axiomes, Corol·laris, Hipòtesis de treball, Postulats
- Benestar col·lectiu
- Competència perfecta
- Comportaments individuals *free-rider*
- Comptabilitat Nacional
- Corregir les fallades del mercat,
- Decisions de no-mercat
- Economia Política
- Enfocament econòmic
- Enfocament macroeconòmic
- Escenari de mercat
- Estructura de mercat
- Fallades de mercat
- Fallades del sector públic com a font d'ineficiències per al sistema econòmic en el seu conjunt
- Flux circular de la renda
- Impacte sobre les funcions de benestar individuals i, per extensió, en el benestar col·lectiu
- Interrelacions d'intercanvi o, si és el cas, coactives
- Macromagnituds
- Marc en què establir la hipòtesi de treball
- Màxim benestar individual
- Mètode d'anàlisi econòmica aplicat a la ciència política
- Objectius de naturalesa econòmica que les nacions desitgen aconseguir: a) creixement sostingut, b) inflació estable, c) taxes de desocupació baixes, d) comptes públics equilibrats, e) saldos comercials favorables
- Pressupost d'ingressos i despeses
- Problemàtiques d'acció col·lectiva
- Processos d'elecció col·lectiva com a mètodes d'agregació de les preferències individuals per a aconseguir aquella representativa del col·lectiu, així com tots aquells actors involucrats en el procés, és a dir, votants, polítics, buròcrates, etc.,
- Sector exterior
- Sector públic
- Sistema financer
- Sobredimensionament en la grandària dels sectors públics dins dels sistemes econòmics denominats mixtos
- Teoria de l'Elecció Pública
- Visió macroeconòmica de la ciència econòmica.

ANNEX II. RÚBRICA D'AVALUACIÓ DE L'EXPOSICIÓ.

Rúbrica d'avaluació de l'exposició oral				
GRUP:	TÍTOL:	DATA:	PUNTS	
ÍTEMS	0-4 FLUIX	4-6 NORMAL	6-8 BO	8-10 EXCEL·LENT
Originalitat del títol	Es mou per camins molt patejats. L'aportació original és gairebé indetectable.	Tot i que títol i contingut poden ser per separat poc originals, l'aplicació del títol sobre el contingut comença a ser novedós per la idoneïtat.	Bé el vessant literari, bé el plantejament són clarament innovadors. El treball es pot ja adjectivar clarament com "original".	Crida l'atenció per la seua idoneïtat, originalitat i creativitat.
Preparació	Han de treballar molt més. Tenen molts errors, dubtes, inseguretats, etc.	Han de fer algunes rectificacions, de tant en tant semblen dubtar.	Exposició fluida, molt pocs errors	Es nota un excel·lent domini del tema, no cometen errors, no dubten.
Estructura	Sense estructura clara o totalment desencertada. Excessivament dispers o excessivament redundants.	Hi ha una idea central relativament clara, però no es veuen idees secundàries o apareixen confuses.	Estructura correcta que dona una idea clara dels blocs de contingut, tant les idees centrals com la majoria de les secundàries. No excel·lent.	Estructura interessant i suggeridora. Tant les idees centrals com les secundàries (>3) es veuen amb claredat.
Conclusions crítiques implicacions i/o alternatives	Sense conclusions ni implicacions, o deficientment plantejades, extensió desproporcionada.	Conclusions plantejades amb correcció i centrades en el tema. Extensió proporcionada. Escàs enfocament crític.	Conclusions ben plantejades, estructurades i centrades en el tema, s'observa certa vinculació amb la pràctica. Extensió proporcionada.	Conclusions molt ben plantejades, originals, estructura innovadora, centrades en el tema, vinculació amb la pràctica suggeridora. Extensió proporcionada.
Referenciació	No existeix o està molt mal feta.	Referenciació gairebé acceptable. Resolta amb algunes deficiències.	Referències acceptables, i suficientment ben resolta.	Referències excel·lents i molt ben resoltes.
La veu	No se'ls entén pràcticament res. Costa molts esforços seguir-los l'exposició.	Costa d'entendre alguns dels apartats o fragments tot i que altres s'entenen clarament	Veu clara, bona vocalització	Veu clara, bona vocalització, entonació adequada, matisada, sedueix.
Temps	Deficient control del temps. Excessivament llarg o molt insuficient per desenvolupar correctament el tema.	Temps quasi ajustat al marcat. Els ha faltat temps per desenvolupar adequadament l'estructura o ens n'ha sobrat massa	Temps ajustat al previst, però amb un final precipitat o allargassat per manca de control del temps	Temps ajustat al previst, amb un final que reprèn les idees principals i arrodoneix l'exposició.
Avaluació global de l'exposició L'avaluació serà entre zero i deu.				1