

Juego de los Estados:

una experiencia de aula sobre las desigualdades y la pobreza en el mundo



El Juego de los Estados es una dinámica educativa que desafía a entender las desigualdades económicas y la pobreza asumiendo el rol de diferentes Estados y las condiciones de vida de sus habitantes. Esta propuesta no solo fomenta la reflexión crítica sobre temas globales, sino que también mejora la atención en el aula y el compromiso del alumnado, al involucrarlo activamente en un contexto relevante de aprendizaje y de toma de decisiones.



Jorge
Vaquero-
Rodríguez



Centro Educativo Cristo Rey (Valladolid)
jorgevr@cristoreyva.com

 [@jrgvaquero](https://twitter.com/jrgvaquero)

Zoe Martínez-de-la-Hidalga
Universidad de Deusto
zoe@deusto.es

Cristina Pena-Mardaras
Directora General de EGIBIDE
cristinapenamardaras@gmail.com



Estudiantes en plena actividad del *role-playing*. A través del diálogo y la toma de decisiones, exploran los desafíos económicos y sociales que enfrenta su Estado

Principios y objetivos pedagógicos

El panorama de grandes desafíos en el que vivimos y la invitación de la Compañía de Jesús a mirar el mundo desde los ojos de las personas en situación de pobreza con las que Jesús se identifica y a las que sirve suponen una invitación para el profesorado para tener como objetivo principal la formación de personas críticas. Personas que puedan convertirse en ciudadanos y ciudadanas globales, agentes de cambio activos y comprometidos con su entorno próximo y lejano para alcanzar una sociedad más igualitaria, más justa y más feliz. Esta es

la inspiración que está detrás del *role-playing* que se presenta y que pretende despertar la consciencia hacia la realidad de las desigualdades económicas y de la pobreza en el mundo de una forma activa y dinámica; que pretende poner al alumnado en el camino del compromiso con la transformación del mundo en el que vivimos. Esta actividad forma parte de la fase de experiencia del Paradigma Pedagógico Ignaciano (PPI) y acompaña a otras actividades realizadas simultáneamente que impulsan a su vez las otras fases de este PPI, especialmente la reflexión y la acción (Ilustración 1).

La línea curricular en la que se integra la propuesta educativa está vinculada con las actividades económicas, uno de los ejes de la materia de Geografía Humana de 3.º ESO en Castilla y León (Ilustración 2) y cuya vinculación directa con varios de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) es más que significativa. De forma específica, el juego pretende reflejar cómo son dichas actividades según los diferentes contextos de desarrollo económico, incidiendo especialmente en cómo nuestra forma de desarrollar o de aprovechar ciertas actividades económicas, individual o globalmente, repercute en las desigualdades económicas y en la pobreza a nivel local y a nivel global. A su vez, trata de evidenciar cómo las decisiones de unos Estados o los eventos que ocurren en ellos tienen repercusión en muchos otros.

Ilustración 1



Presentación del Juego de los Estados

En este *role-playing* se divide al alumnado en ocho grupos que representan a ocho Estados del mundo con diferentes niveles de desarrollo según el Índice de Desarrollo Humano (IDH) y con heterogéneos pesos en actividades primarias, secundarias y terciarias, incluyendo a su vez criterios de diversidad geográfica y cultural (Ilustración 3). La elección de estos países pretende mostrar al alumnado dicha diversidad, si bien cualquiera de ellos podría ser sustituido por otros Estados con características similares.



Ilustración 2

En el juego, a cada grupo se le ubica en un lugar especial de la clase en relación al IDH de su país (a mayor desarrollo, mayor proximidad a la parte delantera de la clase) y se le permite tener encima de la mesa un material de trabajo acorde al mismo: los menos desarrollados papel y lápiz por alumno y un libro y un dispositivo para todo el grupo, mientras que los más desarrollados pueden tener todo lo que deseen. Una parte de la sesión se reserva para el juego en el que cada equipo ha de tomar decisiones para tratar de desarrollar su Estado o para afrontar las circunstancias externas que aparezcan, mientras que en el resto de la sesión se continúan trabajando los contenidos relacionados con las desigualdades y las actividades económicas, manteniendo el lugar de los grupos del *role-playing*.

La actividad se inicia repartiendo a cada grupo una ficha con el punto de partida de su Estado que contiene su IDH, una breve descripción de su realidad económica y sociocultural, una colección de recursos de producción para poder alimentar a su población, comerciar o invertir para poder mejorar dicho desarrollo, así como una lista de indicadores de desarrollo multidimensionales iniciales. Todos estos recursos e indicadores se presentan también en una hoja de cálculo que se usa para ir modificando las puntuaciones de cada equipo a lo largo del juego.

A los indicadores se les asigna una puntuación sobre un rango máximo de 90 puntos basada en los datos y características reales de los países escogidos según datos del Banco Mundial, de Transparencia Internacional o de la Organización Internacional del Trabajo. En primer lugar, los valores asignados a estos indicadores sirven de referencia a cada grupo para valorar su nivel de desarrollo económico y también son útiles para que comparen las diferencias que existen con otros países del mundo en cada indicador. Y, en segundo lugar, sirven de estímulo para mejorar en el juego, teniendo en cuenta que el objetivo final del mismo para cada grupo es tener el máximo número de puntos totales al final de estas semanas.

Hay que destacar que todos los indicadores están expresados en sentido positivo para poder simular que la situación idónea de desarrollo socioeconómico represente 90 puntos en cada indicador. El mejor ejemplo es el indicador de la resistencia a una tasa de mortalidad infantil elevada: de ser expresado como “tasa de mortalidad infantil”, si se asignase un valor de 90 puntos a un país con una tasa elevada, rompería la dinámica en la que los equipos han de invertir riqueza en sumar puntos a sus indicadores. La forma en la que está expresado implica “resistencia”, con lo que, si el grupo elige asignar puntos a ese indicador, significa que está in-

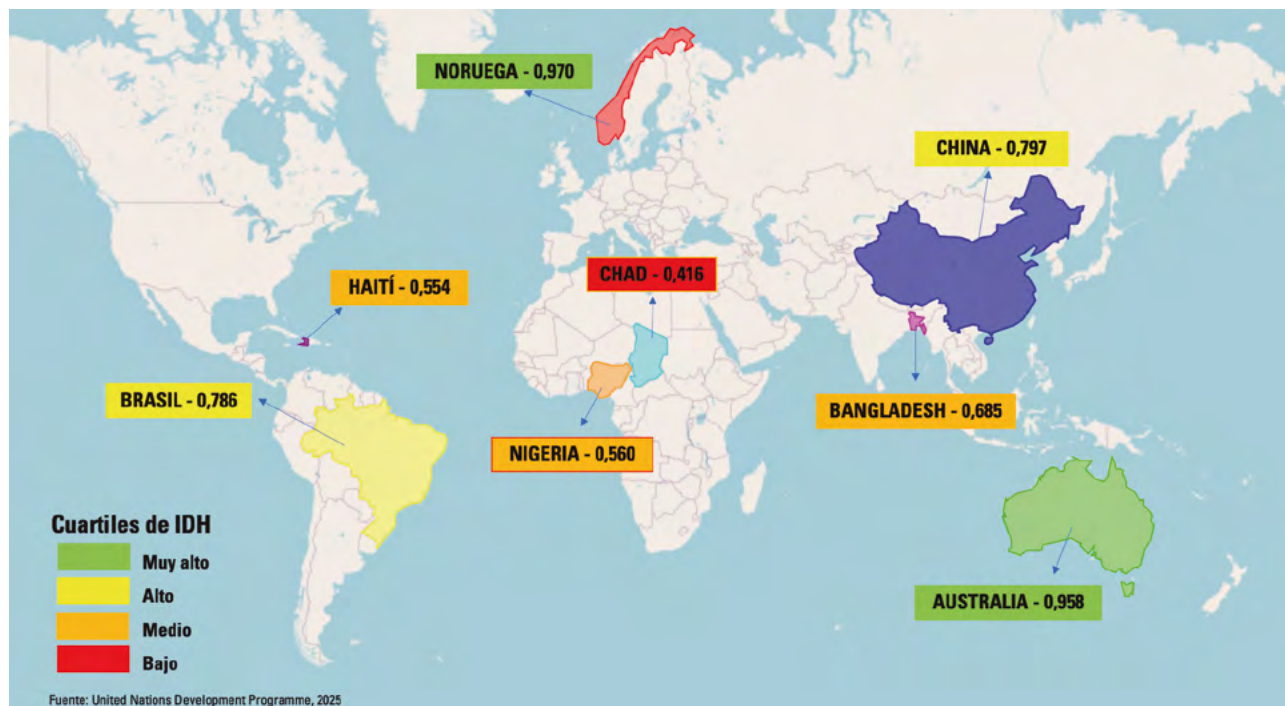


Ilustración 3

tentando disminuir la tasa de mortalidad infantil de su Estado.

Al mismo tiempo, a cada grupo se le otorgan unos recursos de producción, en este caso sobre un valor máximo de 6 puntos, que también tienen una doble utilidad: que conozcan las diferencias en riqueza y en diversidad de recursos y producción que existen entre unos países y otros, así como ofrecerles unas herramientas para la subsistencia de la población de sus Estados y para la inversión en indicadores de desarrollo. A lo largo del juego, los equipos tienen la posibilidad de mejorar el nivel de producción de sus países y de invertir su riqueza en dichos indicadores de desarrollo multidimensionales, siempre con el objetivo de mejorar las desigualdades entre su población (cuando las hubiese) y de prosperar el máximo posible partiendo de sus características iniciales de desarrollo económico.

Mecánica del *role-playing*

El *role-playing* sigue unas reglas básicas que regulan la mecánica del juego poniendo unas condiciones a la inversión de los recursos de producción para generar riqueza y al uso de los recursos de alimentación cada “ronda” (día de juego) (Ilustración 4).

Además de estas normas, hay una serie de modificadores de juego que permiten una inmersión activa en los conte-

El juego pretende reflejar cómo nuestra forma de desarrollar o de aprovechar ciertas actividades económicas repercute en las desigualdades económicas y en la pobreza a nivel local y global

nidos de las actividades económicas y que inciden en la reflexión sobre los factores que motivan las desigualdades económicas y la pobreza, así como sobre sus consecuencias (Ilustración 5). Estos sirven para introducir y explicar elementos que afectan a las economías de los Estados y ayudan a reflexionar al alumnado sobre factores tales como la dependencia agrícola de los condicionantes atmosféricos, las repercusiones socioeconómicas del estallido de conflictos armados, el nivel de inversión de los Estados en tecnología o el descubrimiento de una nueva tecnología aplicada a cualquiera de los sectores económicos; favorecen además la reflexión sobre conceptos como la deuda pública, el comercio justo y la interdependencia de los mercados.

➤ Algunos de estos modificadores se introducen oportunamente en un mo-


Ilustración 4

mento concreto del juego para ir en paralelo al contenido que se va a explicar, los llamados *modificadores de ronda*. Estos son fijos, ocurren al inicio de la sesión y algunos afectan a todos los países y otros solo a algunos o a los que no hayan tomado un cierto tipo de decisiones previamente.

- Los *modificadores de progreso* aparecen en el momento en el que un equipo ha adoptado una buena o una mala práctica en su toma de decisiones. Así, si un país ha invertido varias rondas seguidas en un determinado indicador, esto afecta positivamente al desarrollo de su país, con lo que obtiene una recompensa como efecto de largo plazo de su actuación. Del mismo modo, si un Estado no ha invertido en cierto indicador llegada una ronda, se ejecuta un efecto de largo plazo, en este caso penalizándole de forma especial.

- Por último, el docente puede manejar otra serie de *modificadores aleatorios* que no tienen por qué ir en paralelo a los contenidos impartidos ni estar asociados a un determinado tipo de práctica de los equipos, sino que se pueden utilizar de forma muy libre y arbitraria en cuanto al día en que se ponen en juego o a quién asignarlos, para dar al juego mayor emoción y remover más la sensibilidad del alumnado (habitualmente en sentido con-

trario a sus deseos). En el fondo, la mayor parte de ellos reflejan cuestiones por las que cualquier territorio del planeta puede verse afectado y tienen una coherencia absoluta con la realidad de las actividades económicas, de las desigualdades y de la pobreza. Como sugerencia, se pueden tener en forma de tarjetas para ir sacando una o dos cada día y se pueden inventar todos los eventos que al docente se le ocurran.

El juego concluye cuando se acaban las sesiones relacionadas con las actividades económicas, con lo que se puede adaptar el número de días de juego libremente. Como los *modificadores de ronda* del juego tienen una vinculación importante con los contenidos, deberían usarse en su totalidad, con lo que si el docente ve que va a cortar el juego antes de lo previsto inicialmente, puede activar dos a la vez en la misma ronda con el fin de emplear la totalidad de los mismos.

Al finalizar, se realiza el recuento de puntos totales de desarrollo de cada equipo para ver cuánto ha sido capaz de desarrollar su país y extraer unas conclusiones finales del significado de toda la dinámica. Estas se recogen en el Diario de Aprendizaje, lugar en el que se invita a responder a lo largo de todo el desarrollo del juego a la pregunta “¿qué estoy aprendiendo sobre



Modificadores de ronda

Deuda pública, catástrofes naturales, sanciones a la pesca, guerra en Europa, incremento por inversión en tecnología, turismo sostenible, penalización por corrupción política, inestabilidad de los mercados y dependencia económica internacional



Modificadores de progreso

Penalización por no inversión en "distribución equitativa de la riqueza entre la población", en "participación de mujeres en el mercado laboral", en "índice de sostenibilidad ambiental" o en "infraestructuras de energía renovable"
Incremento por inversión en "índice de alfabetización"



Modificadores aleatorios (algunos ejemplos)

Movimientos guerrilleros, buenas prácticas de comercio justo, medidas del Gobierno para la redistribución de la riqueza, inversión de organismos supranacionales para el acceso a agua potable, construcción de gaseoducto, nueva metodología educativa, legislación en promoción de la igualdad de género, nueva vacuna infantil, corrupción política, huelga general de transportes, una producción extraordinaria en tu mejor producto de exportación, epidemia mundial, agotamiento de reservas de combustibles fósiles, recesión económica nacional, campaña solidaria internacional...



Ilustración 5

las desigualdades económicas y la pobreza en el mundo con este *role-playing*?"

Impacto en la motivación e implicación del alumnado

El Juego de los Estados tiene un efecto positivo en la implicación del alumnado en las clases y en su motivación para aprender sobre las actividades económicas, mejorando a la vez su sensibilidad hacia las desigualdades económicas y la pobreza y su intención de compromiso para mejorar el mundo, tal y como demuestran las

respuestas de sus Diarios de Aprendizaje (Ilustración 6).

Asignar a los alumnos y alumnas el papel de un Estado, esté más o menos desarrollado, significa que asumen en primera persona la toma de decisiones sobre lo que conviene a su país en cada momento y, sobre todo, que experimentan en su propia piel las dificultades para prosperar que afrontan las personas que viven en países menos desarrollados o las facilidades que tienen aquellas que habitan los más prósperos.

Para todo el alumnado supone un gran aprendizaje observar cómo los grupos que representan a los países menos desarrollados del juego (Haití, Nigeria y Chad) sufren por mantener el número de puntos de desarrollo inicial, lo cual frustra enormemente el ánimo de las personas que lo componen. Las reglas del juego están diseñadas para que estos equipos pasen por muchas dificultades durante las primeras sesiones y para que no puedan salir adelante fácilmente. Incluso, en algún caso, esto solo sucede si los países más desarrollados colaboran solidariamente cuando se les da oportunidad de hacerlo.

Todo lo contrario ocurre con los equipos que representan a los países más desarrollados (Noruega y Australia), cuyos puntos de desarrollo crecen de forma rápida desde el inicio y cuyo progreso solo se contiene puntualmente con eventos de ronda



CAMINANDO JUNTOS

Comprender las desigualdades del mundo no es solo una tarea escolar, también es una oportunidad para crecer como familia.

Se pueden aprovechar situaciones cotidianas como una salida a la compra, un paseo juntos por el barrio o el visionado de noticias en los medios de comunicación para descubrir y visibilizar esas realidades locales o globales que son muestra de desigualdades económicas o de pobreza. Escuchar sus preguntas o sus reacciones, e incluso compartir nuestras propias dudas, son gestos que alimentan una mirada crítica y empática.

Otro gesto sencillo y poderoso puede ser elaborar juntos un decálogo familiar que recoja compromisos para un estilo de vida más sostenible, justo y solidario: desde pequeños gestos cotidianos hasta cambios más sólidos en el consumo familiar.

De esta manera, conectamos lo que aprenden en el aula con la vida real, les motivamos a volver al centro a compartir también lo que han aprendido fuera y les ayudamos a sentirse parte activa del cambio.

Valor del juego


Lo que me ha hecho aprender más sobre la realidad global este curso ha sido el Juego de los Estados, porque he aprendido los conocimientos del libro de una forma lúdica

Interconexión


He aprendido que cuando en un país ocurre un conflicto o un desastre, por lejano que sea, comienza a producir menos y la economía del resto de países del mundo sufre

Sentimientos


Como habitante de Nigeria he sentido frustración porque nos faltaban siempre alimentos para sobrevivir

Llamada a la acción


El juego me ha inspirado a participar en proyectos e iniciativas que ayuden a reducir la pobreza

Multicausalidad


He aprendido sobre la explotación histórica, la inestabilidad política y la falta de acceso a los recursos que tienen los países en desarrollo como Haití

Motivación


Algunos de mis compañeros se esforzaban constantemente por sobrevivir mientras nosotros vivíamos muy cómodos. Esto me hace reflexionar sobre lo privilegiado que soy al haber nacido en un país como España



Ilustración 6

como “sanciones a la pesca”, “guerra en Europa” o “inestabilidad de los mercados y dependencia económica internacional”. En cualquier caso, los efectos que sufren en el juego son mínimos y observar lo fácil que es continuar impulsando su desarrollo, en contraste con las dificultades que sufren los países más pobres, despierta enorme sensibilidad y cuestiona sobre las facilidades que tienen las personas que nacen en un entorno desarrollado.

Este aprendizaje grupal se suma al de los propios contenidos que se explican a través de todos los modificadores que aparecen durante el juego, cada uno de los cuales tiene su justificación adecuada a los conceptos que se pretenden desarrollar sobre las actividades económicas, las desigualdades y la pobreza. La realidad es que para el alumnado supone una gran ayuda esta vinculación entre lo lúdico y el conocimiento formal de los contenidos.

Conclusiones: valor educativo de la experiencia

La escuela ignaciana tiene la responsabilidad de dar respuesta a los retos del mundo actual, entre los cuales se encuentra el desafío que suponen las desigualdades económicas y la pobreza que existen allá donde se mire, más cerca o más lejos. Luchar contra esta lamentable realidad es una máxima que está en el corazón del Evangelio y que, en consecuencia, los

Este role-playing es una experiencia personal, grupal y de apertura al mundo que despierta sentimientos y preguntas sobre por qué existen tantas desigualdades y cómo estas se pueden ir mitigando

colegios de la Compañía de Jesús deben acoger como una prioridad, recogiendo el testigo del mensaje de Jesús y trabajando con profundidad evangélica por la protección de cada habitante de este planeta. En ese sentido, se debe colaborar en la creación de modos de vida alternativos, alumbrando caminos para unos hábitos más sostenibles, más justos y más solidarios con aquellos que no han tenido igualdad de oportunidades para su desarrollo o que están sometidos a los mecanismos de una economía basada en el consumismo y en los grandes poderes económicos.

La propuesta didáctica presentada supone un cambio metodológico significativo con la mirada puesta en la misión educativa de los centros ignacianos y en el incremento de la participación y el interés del alumnado por la materia. Se trata de una experiencia personal, grupal y de apertura al mundo que despierta sentimientos



Ágora de Profesores

La temática que aborda el Juego de los Estados pone el foco especialmente en la realidad global e inspira al alumnado a sentirse afortunado por vivir en un entorno desarrollado. Sin embargo, dentro de este también existen numerosas situaciones de desigualdad económica y pobreza. Así, se puede desarrollar un proyecto de identificación de un problema de este ámbito en la comunidad local. Se trataría de generar un espacio de mirada a un colectivo próximo que viva en situación de vulnerabilidad, de reflexión sobre su situación y de propuesta de cómo el propio alumnado podría colaborar para mejorar la vida de esas personas (por ejemplo, mediante una campaña de concienciación o de recaudación de fondos, o una colaboración con organizaciones locales que trabajen ya sobre esa realidad).

- Redactar un decálogo de buenas acciones individuales que el alumnado se compromete a llevar a cabo en adelante para mejorar el entorno local y global puede suponer un buen ejercicio de reflexión sobre el efecto de sus acciones.
- Grabar un podcast o minivideos para subir a las redes sociales sobre las desigualdades económicas y la pobreza o sobre los ODS implicados en el juego puede ser una buena forma de irradiar al exterior la sensibilización generada y de incidir positivamente fuera del espacio del centro educativo.

Además:

- Crear murales con el alumnado sobre los ODS o sobre actividades económicas sostenibles puede ayudar a ordenar y a clarificar los problemas o retos a los que nos enfrentamos como humanidad, a descubrir por qué son importantes para la sociedad, a indagar qué prácticas estamos realizando para favorecer que existan desigualdades económicas y pobreza, sugerir alternativas o soluciones, conocer cuál es el estado de la cuestión en España o en nuestra localidad y qué organizaciones ya están trabajando sobre esa realidad. Estos murales expuestos en el centro servirán para compartir el conocimiento con la comunidad educativa, sensibilizarla e inspirarla a la acción.
- Cualquier materia puede ser una buena ocasión para utilizar ejemplos que visibilicen la situación de colectivos en vulnerabilidad o para aludir a contextos geográficos en vías de desarrollo.
- El profesorado y personal del centro también tiene la oportunidad de demostrar su implicación con los más frágiles y ser ejemplo para el alumnado colaborando de forma conjunta en un pequeño proyecto de transformación social local.

Juego de los Estados permite que adolescentes de 3.º de la ESO despierten del letargo al que les somete la sociedad de consumo y de egocentrismo en la que vivimos

de enfado, frustración o agradecimiento y preguntas sobre por qué existen tantas desigualdades y cómo estas se pueden ir mitigando, impulsando directamente la capacidad de reflexión y el ánimo a la acción a los que nos invita el PPI. Por ejemplo, sentarse “marginado” al fondo de la clase y desposeído de las herramientas de trabajo habituales, despertar frases como “no es justo que no podamos tener lo mismo que los demás”, curiosa paradoja de lo que es la realidad para tantos habitantes del mundo. Al final del juego gran parte del alumnado se da cuenta de que esa misma frase es la que enuncia un habitante de Chad cualquier día de su vida.

Esta es la esencia que subyace en el Juego de los Estados, el cual permite que adolescentes de 3.º de la ESO despierten del letargo al que les somete la sociedad de consumo y de egocentrismo en la que vivimos, acercándoles a multitud de situaciones de injusticia y dificultad que existen y a las posibilidades que hay de luchar contra ellas para hacer de este planeta un lugar mejor •



PARA SABER MÁS

Go, J. C. (2020). *Aprender por refracción*. Mensajero.

PAGÈS I BLANCH, J. (2019). Ciudadanía global y enseñanza de las Ciencias Sociales: retos y posibilidades para el futuro. *Revista de Investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales*, (5), 5-22. <https://doi.org/10.17398/2531-0968.05.5>

REIMERS, F. (2020). *Educación global para mejorar el mundo: Cómo impulsar la ciudadanía global desde la escuela*. Ediciones SM.



HEMOS HABLADO DE

Educación global; aprendizaje basado en juego; toma de decisiones; aprendizaje activo; pensamiento crítico.

Este artículo fue solicitado por PADRES Y MAESTROS en diciembre de 2024, revisado y aceptado en mayo de 2025.