



ISSN: 2448-6574

Desarrollo de pensamiento crítico mediante el juego: Cumplimiento del currículo

Ana María Teresa García García
Ana.garcia@uvp.edu.mx

Mauricio Piñón Vargas
Mauricio.vargas@uvp.edu.mx

Dheyra Nanshe Velasquez Jesús
Coord.des.academico@uvp.mx

Universidad del Valle de Puebla

Resumen

Las habilidades de pensamiento crítico son una necesidad actual de diversas profesiones ya que permite a los profesionistas una serie de ventajas, como analizar, interpretar, comparar que permiten realizar actividades laborales con gran certitud de los procesos y resultados.

En la enseñanza universitaria el pensamiento complejo es una competencia implícita en los diversos procesos de enseñanza – aprendizaje, que forma parte del currículo oficial, pero sugiere una serie de estrategias bien establecidas a fin de desarrollarla en los futuros profesionistas.

La implementación de juegos en el proceso de enseñanza permite una estrategia didáctica para procurar la motivación, iniciativa de los participantes pero al mismo tiempo de desarrollo de diferentes competencias.

Los hombres lobo de Castro Negro, es un juego de estrategia que bien se puede implementar en clase y que de acuerdo con el análisis aquí mostrado procura el desarrollo de diferentes habilidades del pensamiento complejo y que de acuerdo con el análisis realizado resulta una opción didáctica factible.

Palabras Clave: Aprendizaje mediante juegos, pensamiento crítico, proceso de enseñanza aprendizaje.

Introducción

Las bases del pensamiento crítico se remontan a la antigua Grecia, con figuras como Sócrates, Platón y Aristóteles. La historia del pensamiento crítico es compleja y basta de acuerdo con (Marciales, 2003); por ello la importancia de retomar su definición:

“El término pensamiento es un sustantivo construido a partir del verbo pensar, que proviene del latín *pensare*. Pensamiento (...) para el caso que nos ocupa (...) puede entenderse de seis maneras distintas: 1) Facultad intelectual; 2) Acción y efecto del pensar; 3) Conjunto de ideas propias de una persona o colectividad; 4) Ideas discursivas; 5) Autoconciencia

creadora; 6) Reflexión con base en la cual proceder. De modo que su semántica engloba tanto la actividad productiva como su producto y se usa como sinónimo respectivamente de intelecto, razón, idea y juicio” (Saladino, 2012).

El pensamiento nace con el hombre como punto de partida para resolver las actividades que desarrolla de manera habitual; hablar de pensamiento crítico supone un nivel más elevado en comprensión y reflexión; es crear autoconciencia para llegar a conclusiones e identificar la verdad con objetividad, integridad, e imparcialidad.

Zarzar (2015) explica que “...cuando pensamos, tenemos un propósito con un punto de vista, basado en suposiciones que llevan a implicaciones y consecuencias. Usamos conceptos, ideas y teorías para interpretar datos, hechos y experiencias, para contestar preguntas, resolver problemas y asuntos”.

El pensamiento crítico hace referencia a la integración de múltiples factores de análisis, percepciones, razonamientos, que afectan la forma de actuar en la vida cotidiana; el pensamiento crítico permite mejorar los procesos cognitivos como individuos ya que, al convertirse en un proceso racional e intersubjetivo, permite involucrar factores sociales, culturales, educativos, psicológicos que inciden en la toma de decisiones.

El pensamiento crítico está encaminado a la búsqueda de un juicio propio y acertado “... al desarrollo de pensamiento crítico permite a los involucrados desarrollar habilidades que impactarán su desarrollo social y educativo (pensamiento crítico), a partir del desarrollo de un proyecto de investigación”, (López y Torres, 2017).

Es importante desarrollar en las generaciones habilidades vinculadas a la capacidad de clarificar información, hacer preguntas, concebir y juzgar definiciones, distinguir los diferentes elementos de una argumentación, de un problema, de una situación o de una tarea, identificando y aclarando los problemas importantes.

Así también es necesario generar habilidades relacionadas a la capacidad de elaborar un juicio, juzgando la credibilidad de una fuente de información, identificando la validez lógica de la argumentación, esto con la finalidad de formar en ellos la capacidad de evaluar, obtener conclusiones apropiadas para realizar generalizaciones, inferencias, formulación de hipótesis, generar un conocimiento sustentado.

El desarrollo del pensamiento crítico exige entonces, por un lado, la exploración y el reconocimiento en el sujeto de sus modelos representacionales y habilidades cognitivas mediante propuestas didácticas fundamentadas en la relación ciencia-sujeto-contexto. Por otro lado, es necesario que se establezca la relación entre el desarrollo del pensamiento crítico a través de la articulación de los procesos cognitivos conscientes,

promoviendo espacios autorregulados que permitan hacer más eficiente el proceso y brinden herramientas de apoyo para la planeación, monitoreo y evaluación de los procesos conducentes a su desarrollo del individuo, (López, 2012).

Antecedentes

Causado, Santos, y Calderón (2015), realizan un diagnóstico con respecto a la aplicación del pensamiento crítico en estudiantes de secundaria, en el contexto colombiano de Medellín. Para la realización de la investigación se ocuparon entrevistas y cuestionarios para identificar el desarrollo de esta habilidad, concluyendo que la aplicación de todas las bondades del pensamiento crítico no están siendo utilizadas por lo que se procedería a fortalecerlo dentro de la práctica escolar.

Moreno-Pinado y Velázquez (2017), describen la experiencia para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de secundaria, en donde en un trabajo colaborativo, de diseño descriptivo, se aplicaron se diversos métodos, como el histórico-lógico, inductivo-deductivo, pruebas pedagógicas, entrevistas, observación, cuestionarios, que permitieron el desarrollo del pensamiento crítico, con todos los elementos bien documentador.

Como se describió en esta compilación de investigaciones sobre el desarrollo de pensamiento complejo desde el 2015, existen diversas formas de abordar la temática, con distintos objetivos, pero es un común denominador el hecho que todos los estudiosos, referenciados en el presente trabajo concuerdan que es una necesidad, no solamente en el ámbito académico que forma parte del currículo, sino una habilidad muy deseada para la vida de las personas.

Game Learning

La implementación de juegos dentro del entorno de enseñanza – aprendizaje, ha sido una tendencia que ha venido en aumento en los últimos años por todas las ventajas que propicia en los estudiantes, proponiendo diferentes retos al mismo, saliendo del modelo tradicional de clases estructuradas conductistas o positivistas, alentando a la motivación, competitividad, interés y sobre todo a la creación de conocimiento significativo.

En el estudio documental realizado por Torres-Toukoumidis, Romero y Pérez (2018), sobre investigaciones, prototipos y elementos relacionados con la implementación de Game Learning , determinaron que los elementos principales que propician un buen



ISSN: 2448-6574

desenvolvimiento de proceso de enseñanza – aprendizaje son la motivación, la retroalimentación que se puede realizar con los instructores, el desarrollo de habilidades, pero al mismo tiempo aún existen una serie de obstáculos para el desarrollo óptimo de la experiencia y falta de mayor desarrollo científico.

La información reportada es reafirmada por Pineda y Orozco (2018) que realizaron un ejercicio similar a Romero y Pérez (2008) llegando al análisis de diversos papers, concluyendo que la ludificación permite un elemento motivacional en los estudiantes, al mismo tiempo promueve la competencia, autonomía y aprendizaje, teniendo en cuenta que deben de ser propuestas en contextos de blended learning, es decir, tener clases presenciales pero al mismo tiempo fortalecer la parte del juego con actividades en línea.

No cabe duda que la inclusión de actividades lúdicas que permitan la integración, motivación y contextualización de los grupos de aprendizaje es una realidad en nuestro mundo contemporáneo, especialmente en los primeros años de formación educativa fuera de casa, sin embargo, la utilización de este tipo de técnicas en entornos de aprendizaje de nivel media superior y superior, generalmente están establecidos para la motivación de los integrantes de los equipos de trabajo, sin embargo, una buena estrategia es la implementación de estrategias lúdicas que permitan el desarrollo de otras habilidades, posiblemente de currículo oculto que permitan asegurar un buen desempeño del estudiante en su trayectoria escolar y al mismo tiempo que sea útil en su vida profesional.

El juego

Los hombres lobo de Castro Negro es un juego de cartas de la variedad de estrategia, creado por el francés Philippe des Pallières, publicado en el 2001 por Asmodee – Lui même, teniendo como ilustrador a Alexios Tjoyas.

El autor de este título es al mismo tiempo autor de otros juegos como Mafia de Cuba, Lobo, y Shazamm, (iMisut, 2016), presentando el título de esta manera: “En lo más profundo del bosque, la pequeña aldea de Castro Negro es de hace algún tiempo presa del ataque de los Hombres Lobo. Los aldeanos deben de superar su miedo para poder erradicar esta plaga venida de la noche de los tiempos, antes de que la aldea pierda sus últimos habitantes...”.

Con esta primicia, el juego se presenta como un juego de entretenimiento, sin pena ni gloria, pero con sus 24 cartas en donde se decide el rol de cada uno de los participantes, el desarrollo de habilidades muy útiles para cualquier persona aparecen en cada turno.



ISSN: 2448-6574

Es requerido describir la mecánica del juego con el fin de poder realizar un análisis profundo del mismo, por lo que a continuación se presentan los básicos del juego:

El juego presenta cartas las cuales son otorgadas a los participantes al azar, boca abajo con el fin de evitar que el resto de los participantes conozcan la identidad de sus compañeros.

Los roles básicos que puede tener cada uno de los participantes son los siguientes:

Guía o moderador: Es el jugador que no tiene un rol activo directamente en el juego, pero se encarga de dar las instrucciones, determinar los roles, los turnos, establecer las alianzas y de ser un guía para el resto de los jugadores procurando orden y la mayor diversión a los participantes. Directamente no ejerce un rol en el juego sin embargo, establece algunas reglas o es creativo durante el juego.

Hombre lobo: El personaje principal del juego, los hombres lobo en la fase de día del juego, tienen el mismo rol que los aldeanos y procuran actuar como ellos a fin de no levantar sospechas. Votan en el juicio para determinar las amenazas de su pueblo. Durante la fase de noche ellos pueden abrir los ojos, ponerse de acuerdo, por medio de señales o muecas con el fin de designar a algunos de los otros jugadores a fin de eliminarlo (comerlo). Es uno de los dos gremios importantes del juego, teniendo como rol principal acabar con todos los aldeanos.

Aldeano: Se tienen dos puntos de vista para analizar esta carta; el primero, que es una carta sin valor, con el único poder de votar en el día y en la noche de morir; y el segundo de una carta con gran valor para poder jugar y aprender.

Alcalde: El alcalde, es tomado como una subcategoría de los aldeanos o los lobos dependiendo de qué rol primario se tenga. Existen diversas formas de elección de la carta del alcalde, mediante elección de todos los participantes del equipo o mediante una forma creativa que determine el moderador o guía. Su rol es de permitir hacer diferencia entre votos, es decir, si durante las votaciones dos participantes tienen un empate de puntos, el alcalde aparte de su voto puede emitir un segundo para hacer la diferencia. Por experiencia siempre es el primero en morir a mano de los hombres lobo, y al hacerlo él delega el rol de alcalde a alguien de su elección.

Bruja: Este es un subrol, de los aldeanos, tiene la particularidad que durante la fase de noche, tiene un turno para ejercer sus poderes y durante el día toma el rol de un aldeano. La bruja tiene 2 pociones, que le permite revivir a un personaje ya sea a ella misma u

otro de su elección; así mismo posee 1 pócima que le permite revivir a ella o a otro participante. En el momento que la bruja ha ocupado sus pócimas es un aldeano más. Su rol permite confundir a ambos bandos y se encuentra alineado a favor de los aldeanos aunque todo depende de las alianzas.

Adivina: La adivina tiene el poder, durante la fase de noche, de poder solicitar al moderador de observar la carta (rol) de cualquier participante a su elección con el fin de utilizar esa información para poder tomar decisiones de valor importantes. Si la adivina es demasiada obvia con la información que posee corre el riesgo de ser devorada por los lobos ya que su alineación es natural con los aldeanos. Nunca pierde su poder hasta que muere.

Cazador: El cazador, alineado con los aldeanos, tiene un poder fatal. Cualquiera que fuera la razón ya sea porque es devorado por los hombres lobo o porque es elegido para morir en la fase de día, el cazador tiene una “bala” que le permite matar a cualquier personaje de su elección al instante lo que lo convierte en un personaje temido por ambos bandos.

Cupido: Como el personaje de la mitología, tiene el rol de enamorar a los personajes, sin importar el bando o el rol, ya que cupido no conoce la identidad de los personajes, lo que hace este poder bastante entretenido. Los enamorados, forman un tercer bando, aparte de los hombres lobo y de los aldeanos; el objetivo de este tercer bando es sobrevivir ellos solos. La parte dramática de los enamorados es que cuando uno es muerto por cualquier circunstancia del juego el otro enamorado automáticamente muere.

La niña: La niña tal cual es un personaje que tiene autorizado por el guía, de espiar durante la fase de noche. Esto le permite obtener información acerca del rol de algunos jugadores y obtener ventaja en la fase de día, sin embargo, esto resulta igualmente peligroso puesto que si un lobo se da cuenta que está espiando o en la fase de día expone demasiado su identidad es seguro que la niña no tendrá ninguna otra ronda de juego.

El ladrón: El ladrón tiene un rol secreto que al final de cuentas ninguno de los otros jugadores de entera hasta el final de la ronda. Al jugador que obtenga la carta del ladrón deberá de avisar al guía para que el disponga dos cartas de rol, cubiertas en donde el ladrón escoge una de ellas teniendo que adaptar su rol al que salga. Esto es

especialmente llevadero cuando se tienen bien controlado el número de hombres lobo o de aldeanos.

Como se puede dar cuenta el rol de cada uno de los personajes básicos descritos en estos últimos párrafos, permite a los jugadores diversidad de elementos inmersos en el juego para lo cual se describe la forma de preparación del juego:

- El narrador debe de seleccionar la forma de disponer las cartas, para entregarlas a los jugadores, teniendo en cuenta el número de participantes y el giro que se le quiera dar al juego, permitiendo tener una mayor cantidad de hombres lobo, aldeanos o de personajes con un rol determinado.
- El lugar debe de estar dispuesto para que todos los participantes puedan tener contacto visual con el resto y un espacio pequeño en la parte de enfrente para que puedan colocar su carta de rol y que el guía pueda manipularla.
- Al momento de que cada uno de los integrantes tiene su rol se procede a comenzar una ronda; siendo las rondas un día completo, donde existe la fase de día y la fase de noche: la primera todos los jugadores se pueden ver e interactuar entre ellos y la fase de noche todos los personajes tienen los ojos cerrados y solo los abren a petición del guía para poder realizar ciertas actividades durante la noche.
- Ser creativos para la elección del alcalde permite un inicio adecuado en el juego así que se procede a elegir al alcalde.
- Se comienza el juego con ya todos los roles asignados, comenzando en la fase de noche, todos con los ojos cerrados, solicitando a cupido que abra los ojos y que señale a los dos personajes que quedarán enamorados, solicitando a cupido que cierre los ojos; los dos personajes enamorados se les solicita, generalmente tocándolos, que abran los ojos para que se identifiquen.
- Se solicita que si existe un ladrón abra los ojos y se procede al robo de las cartas.
- A continuación, se le solicita a la vidente que abra sus ojos, que señale al jugador de quien quiere conocer la identidad, aquí el guía debe de ser muy sutil para tomar las cartas para no levantar sospechas.
- Continúa la fase de los hombres lobo donde ellos abren sus ojos para ponerse de acuerdo para determinar a una víctima para esa noche, siendo creativos para determinar la forma de comunicación para no levantar sospecha. Cabe señalar que esta fase, la de noche, todos los personajes que no se les solicita abrir los ojos deben de estar con los ojos bien cerrados, siendo el narrador quién los vigila

y si existe alguno que hace trampa sale automáticamente del juego, excepto a la niña, que este es su momento de actuar, espiando sigilosamente. Se les pide a los hombres lobo que cierren los ojos.

- A continuación se le solicita a la bruja que abra los ojos y se le señala a la víctima de la noche y se le pregunta si quiere utilizar su pócima para vivir o para matar y se procede a que la bruja cierre los ojos
- Llega la mañana y se les pide a todos los participantes que abran sus ojos y se le señala a la víctima de la noche, pidiéndole que no intervenga más en los procedimientos del juego, no intercambie información pero que puede seguir en el lugar.
- En la fase de día, se pide que cada uno de los personajes emita un voto para alguno de los participantes, acusándolo de hombre lobo, las razones por las cuales piensa de esa manera y al mismo tiempo el acusado, tiene el poder de responder a la acusación, justificar, argumentar para cambiar el voto. Esta situación es crucial para el juego ya que alienta a la interacción entre los jugadores, a expresar sus puntos de vista, utilizar información privilegiada y al mismo tiempo sospechas por sonidos en la fase de noche.
- Al final el jugador con la mayor cantidad de votos, es el que muere y debe de revelar su identidad al resto de los jugadores, siendo un gran acierto develar la identidad de un hombre lobo o un gran fallo haciendo una víctima algún aldeano.

Desarrollo de habilidades del pensamiento crítico

Como se ha descrito en párrafos anteriores el pensamiento crítico tiene diferentes dimensiones y habilidades las cuales son muy deseables en los seres humanos a fin de poder resolver de manera adecuada, ágil y objetiva las problemáticas que se presentan en la vida diaria, pero de igual forma en diferentes espacios de la profesional.

Con el fin de describir la forma en que el juego los Hombres Lobo de Castro Negro permite el desarrollo de habilidades sobre el pensamiento crítico, tomando el contexto descrito por Redecker et al. (2011), que toman como principales características: acceso a la información, análisis, comunicación, analizar, interpretar, evaluar y síntesis.

De estas características, no se contemplan el acceso a la información y la síntesis, ya que la primera permite buscar y obtener información de distintas fuentes de información, determinar si son fuentes confiables y una diversidad de atributos que mediante el juego no es posible desarrollar, al mismo tiempo, la síntesis es donde se reúne, jerarquiza,

organiza y se presenta diferentes elementos de un argumento para la exposición y conclusión de un tema en específico en donde la presente propuesta no entra.

Tabla 1 Atributos desarrollados con los Hombres Lobo

Atributo	Forma del desarrollo
Análisis	<p>La habilidad del análisis es aquella que permite a las personas “desmenuzar” las ideas, conceptos y puntos de vista con el fin de poderlas entender desde una individualidad para al final poderlas unir nuevamente interpretándolas, dándoles orden y determinando la forma en que trabajan juntas.</p> <p>Dentro del juego de los Hombre Lobo de Castro Negro se ofrece el desarrollo del juego conforme se van desarrollando las normas, puesto que no son normas comunes por lo que es requerido analizarlas individualmente para poder entender las estructuras necesarias, la forma en que actúan en conjunto para la conformación de una partida. Por lo que al analizar más, jugar más, se entrena esta parte del pensamiento crítico.</p> <p>Al mismo tiempo el análisis se debe de incluir todo el tiempo, para poder encontrar determinar al equipo contrario, ya sean hombres lobo, aldeanos o enamorados, comprendiendo como individualmente actúan y como se ejercen los episodios se podrán resolver las identidades, no solo mediante casualidad, corazonadas o adivinanzas.</p>
Comunicación	<p>La comunicación que en este caso es verbal y no verbal en cada una de las 2 fases del juego, el día y la noche, la comunicación de día verbal se debe hacer para poder comunicar argumentos, expresar ideas, permitir conjeturas y compartir puntos de vista, al mismo tiempo permite entre los bandos, generalmente hombres lobo y enamorados, permitirse la comunicación no verbal, que en la fase de noche, los hombres lobo la ejercen de distintas formas ya sea con señales, ademanes, miradas para poder comunicar la decisión de la víctima de la noche. Por lo que la comunicación no se limita a eso, sino a permitir expresar juicios, convencer y argumentar. Entre más desarrollada sea</p>

	esta habilidad, se podrá ejercer mejores discurso, que pueden despistar a los contrarios, desviar la atención o evitar alguna condena.
Analizar	El proceso de análisis es una habilidad básica para poder ganar el juego ya que se requiere que los participantes analicen de manera individual a todos los componentes del mismo para determinar comportamientos, alianzas extraer conclusiones y de esta manera permitir conocer la identidad de los participantes.
Interpretar	La interpretación se lleva a cabo durante los intercambios de información con los participantes, expresiones, comentarios e interacción se puede determinar el bando de los participantes.
Evaluar	La evaluación llega en el momento en que la identidad de los participantes se va develando durante el juego pudiendo develar identidades, sacando conclusiones, interpretando cada uno de las fases, hasta que se obtiene un ganador o ganadores.

Fuente: Elaboración propia

Conclusiones

El aprendizaje mediante la inclusión de juegos, es un elemento didáctico muy utilizado generalmente en los primeros años de aprendizaje del ser humano, sin embargo, cada vez es más utilizado a nivel universitario y de corporaciones porque permite la transmisión de conocimientos, procesos, mecánicas y metodología de una manera ágil, rápida y atrayente.

El pensamiento crítico a nivel universitario es una habilidad que se va desarrollando, ya que permite a los futuros profesionistas entender, aplicar conocimientos, analizar, entre otras ya mencionadas en el presente y que son muy deseadas en el ámbito laboral de cualquier rama y que se deben de cumplir ya que se encuentran descritas en diversos currículos en forma de competencias.

Los hombres lobo de Castro Negro son un juego justamente, con lo descrito, permitir el desarrollo de diferentes componentes del pensamiento crítico, por lo que con diferentes pruebas, análisis a realizar, se presupone que puede ser una herramienta útil, para desarrollar el pensamiento crítico en futuros profesionistas de una manera lúdica.

Una de las ventajas es que no requiere espacios grandes, ni grandes equipos para trabajar, pudiendo ser replicado en diferentes grupos, de diferentes modalidades, no necesariamente teniendo el juego de cartas original lo que propone grandes ventajas, observando la principal desventaja que no puede ser usado entre un gran número de estudiantes.

Referencias

- Causado, R., Santos, B., & Calderón, I. (2015). Desarrollo del pensamiento crítico en el área de ciencias naturales en una escuela de secundaria. *Revista Facultad de Ciencias Universidad Nacional de Colombia*, 4(2), 7-42.
- iMisut, E. por. (2016). Reseña: Los Hombres Lobo de Castro Negro. Recuperado 6 de febrero de 2019, de Misut Meeple website:
[https://misutmeeple.com/2016/03/resena-los-hombres-lobo-de-Castro Negro/](https://misutmeeple.com/2016/03/resena-los-hombres-lobo-de-Castro-Negro/)
- López, E., & Torres, A. (2017). El impacto socioeducativo de una metodología de trabajo con el enfoque investigación-acción orientado al desarrollo del pensamiento crítico. *Revista de Integración FIMPES: Mayor calidad, mejor futuro*, 2(2), 22-31.
- López, G. (2012). Pensamiento crítico en el aula. *Docencia e investigación*, XXXVII(22), 41-60.
- Marciales, G. P. (2003). *Pensamiento crítico: diferencias en estudiantes universitarios en el tipo de creencias, estrategias e inferencias en la lectura crítica de textos* (Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid). Recuperado de <https://biblioteca.ucm.es/tesis/edu/ucm-t26704.pdf>
- Moreno-Pinado, W. E., & Velázquez, M. E. (2017). Estrategia Didáctica para Desarrollar el Pensamiento Crítico. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 53-73.
- Pineda, E. O., & Orozco, P. A. (2018). Estado del arte y abordaje del concepto de ludificación en el aprendizaje en primera infancia. *Infancias Imágenes*, 17(2), 147-162.
- Redecker, C., Ala-Mutka, K., Leendertse, M., Punie, Y., Gijssbers, G., Kirschner, P., ... Hoogveld, B. (2011). *The future of Learning: Preparing for Change*. Oficina de Publicaciones Oficiales de la Unión Europea.
- Saladino, A. (2012). *Pensamiento crítico. Conceptos y fenómenos fundamentales de nuestro tiempo*. Recuperado de http://conceptos.sociales.unam.mx/conceptos_final/506trabajo.pdf
- Torres-Toukoumidis, A., Romero, L. M., & Pérez, A. (2018). Ludificación y sus posibilidades en el entorno de Blended learning: revisión documental. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 95-111.
- Zarzar, C. (2015). *Métodos y pensamiento crítico*. México: Patria.