



## Sociosfera: una propuesta de juego de mesa para adentrarse en los mundos profesionales de la sociología

Francés-García, Francisco<sup>a</sup>; Pérez-Gañán, Rocío<sup>b</sup>

<sup>a</sup> Universidad de Alicante, Carretera San Vicente del Raspeig s/n 03690 San Vicente del Raspeig - Alicante, email: francisco.frances@ua.es;

<sup>b</sup> Universidad de Oviedo, Facultad de Comercio, Turismo y Ciencias Sociales Jovellanos, C. Luis Moya, 261, 33203 - Gijón, email: perezganmaria@uniovi.es

**Palabras clave:** sociología, salidas profesionales, juego, profesionalización, aprendizaje.

**Grupo de trabajo:** GT 40 Enseñanza de la Sociología.

### 1) Introducción: presentación y objetivos

A lo largo de los diferentes cursos de las titulaciones de Sociología en España, una de las demandas recurrentes del alumnado hace referencia a la incertidumbre en relación con las salidas profesionales de la titulación y la indefinición en torno a los requerimientos formativos necesarios o recomendables para desarrollarse profesionalmente en el campo de la sociología.

A pesar de la existencia en algunas universidades donde se cursa Sociología de charlas formativas sobre salidas laborales o diferentes eventos que reúnen a alumnado y profesionales del ámbito, resultan muy escasos los referentes de materiales didácticos disponibles para trabajar estas cuestiones en sesiones con el alumnado. Y menos aún si lo que se intenta es llevar a cabo estas acciones en un entorno informal de aprendizaje.

A ello responde la propuesta contenida en este texto, que se concreta en el prototipado y posterior diseño de un juego de mesa orientado a explorar de manera grupal y dinámica el mundo profesional de la sociología.

### 2) Planteamiento teórico-metodológico

Asumiendo como objetivo general establecer dinámicas aprendizaje en las que el alumnado asuma un papel protagónico, activo y lo más motivado posible, el proyecto de Sociosfera cabe ubicarlo dentro del conjunto de herramientas del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Ello supone la utilización, y en este caso la creación previa, de un juego completo pensado para su uso en la dinámica de aprendizaje a través de una inmersión lúdica. En este sentido la propuesta, aunque comparte con las estrategias de gamificación el uso de elementos ligados al juego dentro del proceso de aprendizaje, se aleja de esta última por cuanto desde el juego de Sociosfera se persigue expresamente la adaptación del contenido perseguido (las trayectorias y contingencias de la profesionalización) a la propia dinámica que propone el juego. En cualquier caso, el

aprendizaje adquirido aspira a emular y servir de guía al alumnado en entornos laborales lo más realistas posibles.

De forma paralela, la práctica del juego busca el desarrollo de habilidades reflexivas en torno a las propias competencias de los participantes y la conveniencia eventualmente de mejoras en dichas competencias profesionalizantes, lo que lo liga no únicamente a la inserción laboral sino también a la mejora formativa.

### 3) Resultados: principales aportaciones, resultados y conclusiones

El desarrollo operativo de los objetivos anteriores ha dado lugar a un juego de mesa cuya mecánica se basa en el uso de cartas, y que entre otras características, en su versión actual, contienen lo que se muestra en la distribución de la siguiente tabla.

Tabla 1. Número y tipos de cartas utilizadas en el juego de Sociosfera

<b>10 CARTAS DE QUERER</b>	Plantean 10 ámbitos laborales en los que se puede desarrollar la profesión de la sociología
<b>50 CARTAS DE PODER</b>	Detallan 50 ocupaciones concretas o nichos laborales como sociólogo/a que se pueden desempeñar en los diferentes ámbitos laborales fijados por las cartas de Saber.
<b>40 CARTAS DE SABER</b>	Divididas entre saberes teóricos, metodológicos, procedimentales y éticos, cada carta de saber presenta un conocimiento o habilidad sociológica específica que debe haber aprendido en el transcurso de la titulación de sociología, y que serán requeridas por las cartas de Poder. Los/as jugadores/as tendrán que demostrar en la dinámica del juego que poseen dichas habilidades para poder hacer uso de estas cartas.
<b>20 CARTAS DE ESTRUCTURA</b>	10 positivas y 10 negativas, que introducen en la dinámica del juego eventos, situaciones o contextos sociales potencialmente reales, y que influirán en la utilización de las cartas de Querer, Saber y Poder.
<b>10 WILD CARDS</b>	Introducen eventualmente en el juego evoluciones extremas de escenarios sociales, con poca probabilidad de acontecer, pero que en el caso de hacerlo producirían una reestructuración significativa en las habilidades disponibles por parte de los/as jugadores/as
<b>60 CARTAS DE AGENCIA</b>	30 positivas y 30 negativas, que determinan competencias o cualidades personales tanto positivas como negativas, definiendo roles en los participantes que inciden en el desarrollo de los objetivos a alcanzar a lo largo del juego

### 3) Mecánica de juego

#### Primera fase: reparto de cartas y formación de los grupos

1. La persona que conduce el juego, **The Sociologist Gate Keeper (The SGK** en adelante), repartirá de forma aleatoria a cada participante una carta de **PODER** y una de **AGENCIA** (estas cartas serán de conocimiento personal y no se revelarán al resto de integrantes del grupo hasta el final de la fase 6, y en el caso de las cartas de **AGENCIA** no olvidéis interpretarlas en todo momento). Con esto concretamos el perfil de personalidad de cada participante.

2. A continuación se formarán los grupos de juego, todos con el mismo número de personas (3, 4 o 5, número predefinido por **The SGK**), con un máximo de 10 grupos de 5 participantes por baraja de juego (se aconseja un máximo de 10 grupos en todos los casos).

3. **The SGK** repartirá a cada grupo una carta de **QUERER**. Esta carta incluirá los requerimientos para ser activada (anotadlos en vuestra hoja de juego).

4. Cada participante revisará su carta de **PODER** y comprobará si es compatible o no con la carta de **QUERER** de su grupo.

5. **The SGK** activará la carta de **ESTRUCTURA**, que será elegida mediante una tirada de **1D10**. Los grupos adaptarán su carta de **QUERER** a las nuevas circunstancias ofrecidas por la carta de **ESTRUCTURA**.

5.1. Mientras los grupos reorganizan los requisitos por el punto anterior, **The SGK** formará uno o más grupos de **Analistas de Control** y les dará las pautas de actuación (los grupos de **Analistas de Control** disponen igualmente de su propia hoja de referencia). Durante el desarrollo del juego los grupos no podrán preguntarles a los **Analistas de Control**, pero estos sí podrán hacerlo a los grupos de juego para solventar sus dudas sobre lo que están viendo o escuchando. **The SGK** podrá decidir no formar estos grupos de **Analistas de Control** y tener solo grupos de juego.

6. Ronda de entrevistas. Cada participante con un perfil no compatible con la carta de **QUERER** de su grupo podrá buscar en otros grupos una carta de **QUERER** más afín. Para poder ingresar al nuevo grupo deseado cada participante tendrá que pasar una entrevista en la que habrá de defender su interés, argumentando también los beneficios, en su caso, que obtendría el grupo. El grupo decidirá si finalmente acepta o no la solicitud. Para esta etapa se dispondrá de 15 minutos o hasta que se resuelvan todas las entrevistas (opcional). En caso de consumirse el tiempo y haya participantes sin grupo, **The SGK** determinará de forma aleatoria cómo se completan estos.

Finalmente, cada integrante revelará sus cartas de **AGENCIA** y **PODER** para ajustar los cambios en las cartas de **QUERER**. También tendrán que comprobar si las cartas de **AGENCIA** se combinan entre ellas.

### Segunda fase: búsqueda de los SABERES

7. Una vez reestructurados los grupos, **The SGK** repartirá aleatoriamente a cada uno de ellos 5 cartas de **SABER**.

8. Los grupos comprobarán sus cartas de **SABER** con su carta de **QUERER**. Podrán quedarse con hasta 2 cartas de **SABER**, anotando entonces los beneficios de estas en la hoja de juego, descartando y apartando las otras 3, las cuales aún mantendrán en posesión.

9. Ronda de búsqueda de los **SABERES** restantes. Para completar los requerimientos de su carta de **QUERER**, los grupos tendrán que ganar las cartas que les interesen de entre las cartas de **SABER** descartadas de los otros grupos. Esas cartas de descarte estarán a la vista para su consulta y selección. Por lo menos un integrante de cada grupo ha de permanecer en su zona inicial de juego para atender las peticiones de cartas. La forma de conseguir estas cartas de **SABER** viene detallada en cada una de ellas. Cada grupo solo podrá atender un requerimiento a la vez y cada carta solo podrá ser requerida por una persona al mismo tiempo, pero un grupo podrá enviar a varios miembros simultáneamente a buscar distintas cartas. El tiempo de cada petición será como máximo de 3 minutos. Si no se consigue obtener una carta de **SABER**, el grupo en posesión revelará en qué se falló o qué información faltó. Cada integrante solo podrá intentar obtener la misma carta una vez, pero podrá informar al resto de su equipo de lo que se necesita para que en el siguiente intento tengan más probabilidades de éxito. Para esta etapa se dispondrá de 15 minutos o hasta que se resuelvan todas las peticiones (opcional). Una vez agotado el tiempo o resueltas todas las peticiones, todas las cartas de **SABER** no conseguidas serán entregadas a **The SGK**. Las peticiones que

se estén llevando a cabo cuando el tiempo termine podrán concluirse normalmente.

#### Tercera fase: cierre y análisis

10. Comprobación final de los requerimientos de la carta de **QUERER** con las nuevas cartas de **SABER** adquiridas, además de las de **PODER**, **AGENCIA** y las modificaciones de la de **ESTRUCTURA**. Si se completan, enhorabuena, el grupo habrá superado todos los obstáculos y conseguido el objetivo de inserción.

11. Los grupos de **Analistas de Control** se reunirán con **The SGK**, notificándole si han de descalificar a algún grupo, exponiendo los motivos en su caso.

12. **The SGK** lanzará los dados en una tirada de **1D100** para comprobar si se activa o no un evento **WILDCARD**. Cuando se active, será elegida al azar con una tirada de **1D10**.

En algunas modalidades de juego esta carta se activa automáticamente. Cuando la carta **WILDCARD** entra en juego, **The SGK** anunciará el nuevo contexto y las modificaciones que **TODOS** los grupos tendrán que llevar a cabo.

13. Los grupos que no hayan sido descalificados y mantengan todos sus objetivos cumplidos o cumplan los de la carta **WILDCARD** pasarán a la etapa de puesta en común.

**The SGK** dará la palabra a cada uno de estos grupos para que expongan las dificultades que se han encontrado, cómo lo han resuelto, etc.