



**HAL**  
open science

## Juegos de cartas: estrategias didácticas para la enseñanza de la filosofía en el aula de clase

Jorge Grillo, David Camargo

### ► To cite this version:

Jorge Grillo, David Camargo. Juegos de cartas: estrategias didácticas para la enseñanza de la filosofía en el aula de clase. Sifored2016, Nov 2016, Bogotá, Colombia. halshs-01770360

**HAL Id: halshs-01770360**

**<https://shs.hal.science/halshs-01770360>**

Submitted on 18 Apr 2018

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# **Juegos de cartas: estrategias didácticas para la enseñanza de la filosofía en el aula de clase**

Jorge Grillo\* & David Camargo\*\*

\* Estudiante Licenciatura en Ciencias sociales Universidad Antonio Nariño. Correo electrónico: [jgrillo@uan.edu.co](mailto:jgrillo@uan.edu.co)

\*\* Filósofo, doctor en política; Docente investigador del grupo Conciencia, de la Universidad Antonio Nariño. Correo electrónico: [director.estrategico5@uan.edu.co](mailto:director.estrategico5@uan.edu.co)

## **Introducción**

Como parte del trabajo en la asignatura de filosofía de la Licenciatura en Ciencias sociales de la Universidad Antonio Nariño se construyó un juego de cartas para la enseñanza de la historia de la filosofía y del pensamiento filosófico. Esta ponencia presenta de forma sistemática el proceso de creación del recurso didáctico y unas reflexiones respecto a su posible incorporación al aula como contribución a la formación de estudiantes de secundaria y en el fomento de la innovación didáctica para futuros licenciados. Específicamente se explicará cómo usar una modificación del juego de cartas y estrategia Yu-Gi-Oh<sup>1</sup> para fines didácticos y pedagógicos en la enseñanza de la filosofía en el aula de clase, para ello se hace necesario explicar detalles del juego en su mecánica que son los que van a ser adaptados para enseñar filosofía de una manera alternativa. Si bien las reglas del juego ya están establecidas y son muy dinámicas; para la conversión a material didáctico se requiere profundizar en conceptos filosóficos que son la base para el aprendizaje. Este ejercicio didáctico con un juego de cartas lleva a que el proceso de aprendizaje sea mucho más interactivo para el estudiante, apropiándose más de la participación en clase y le permite usar sus habilidades para resolver problemas y alcanzar los objetivos propuestos por el juego.

---

<sup>1</sup> Originalmente creado en 1996 como un manga japonés por Kazuki Takahashi pronto se convirtió en un animé, videojuegos y un juego de cartas. La traducción literal de Yu-Gi-Oh es “El rey de los juegos”. Información tomada de: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=11762>

## **Enseñanza de la Filosofía en el aula**

El trabajo en las clases de filosofía es fundamental para el desarrollo académico de los estudiantes, particularmente en el desarrollo de habilidades necesarias para la construcción de pensamiento crítico que, a su vez, permiten el desarrollo del estudiante en aspectos de su vida como lo son la academia, la sociedad, la política y su concepción ética y moral sobre el mundo. Dicho abordaje puede hacerse desde la historia de la filosofía, el pensamiento filosófico, o la filosofía en sí misma. A menudo dicho proceso se reduce a simplemente enseñar historia de la filosofía pero deja de lado el potencial reflexivo del pensamiento filosófico o el ejercicio filosófico en sí mismo. De otra parte, en la enseñanza de la historia de la filosofía suelen abordarse descripciones lineales y causales erróneas, haciendo repasos cronológicos de pensadores y escuelas de pensamiento que no solo se vuelven densos sino que limitan a muchos estudiantes en su posibilidad de desarrollar comprensiones respecto al pensamiento filosófico o al ejercicio de reflexión filosófica, lo cual se convierte en un problema a la hora de enseñar esta materia en el aula de clase.

Dentro de la asignatura de filosofía –orientada a docentes en formación en ciencias sociales– se discutieron estas dificultades y se invitó a desarrollar alternativas didácticas que superaran estos problemas. A continuación presentamos una propuesta en la que los juegos de cartas se convierten en una estrategia para la enseñanza de la filosofía en el aula.

### **El juego de cartas**

La mecánica de juego de Yu-Gi-Oh permite el desarrollo de múltiples variaciones que correctamente aplicadas a las clases de filosofía resultan en procesos de aprendizaje muy interesantes para los estudiantes, pues sus características únicas y dinámicas le permiten adaptarse a una gran variedad de temáticas. Una vez entendida, la mecánica del juego permite a

los maestros adaptar la enseñanza de la filosofía a un gran número de situaciones y escenarios. Esencialmente el juego de cartas Yu-Gi-Oh está basado en una lucha a base de cartas las cuales a través de su combinación y estrategias tiene como objetivo cumplir las condiciones de victoria impuestas por el juego, que en este caso se trata de reducir a 0 los 8000 puntos iniciales del adversario, empleando los diferentes tipos de cartas ofrecidos por el juego.

El juego inicia con una baraja de 40 cartas de diferentes clases y efectos, las cuales tienen una imagen que la representa junto a su respectivo efecto, los mismos generan diferentes interacciones entre las cartas de la baraja. Hay tres (3) tipos de cartas principales que juntas otorgan la victoria sobre el oponente: monstruo, mágicas y trampas.



Figura 1: Cartas Monstruo de la baraja Yu-Gi-Oh

Las cartas de monstruo son las cartas principales del juego. Se dividen en dos (2): normales de marco amarillo –lo que quiere decir que no poseen un efecto–, y de efecto de marco marrón –cuyo efecto se describe en la caja de texto–. Estas cartas son la que permiten reducir los puntos de vida mediante la declaración de ataques, cada una cuenta con un valor en ataque (ATK) y uno en defensa para proteger los puntos de vida propios (DEF).

Las cartas mágicas son el apoyo de las cartas de monstruo, éstas siempre representan una acción de beneficio para el jugador, el cual está determinado por su efecto.



Figura 2: Cartas Mágicas de la baraja Yu-Gi-Oh

Las cartas trampa, al igual que las mágicas, representan acciones, pero esta vez negativas para el adversario, actúan como la protección para los monstruos.



Figura 3: Cartas Trampa de la baraja Yu-Gi-Oh

El desarrollo del juego se hace por turnos, iniciando con la Fase de Robo –agregar cartas de tu mazo a tu mano–, Fase de espera –no sucede nada específico a menos que una carta lo indique–, Fase Principal –se prepara la estrategia, se invocan monstruos y se activan cartas mágicas y de trampa–, Fase de Batalla –se usan los monstruos para atacar, solo se puede usar cartas mágicas o de trampa si indican que se puede usar en esta fase–, Fase principal 2 –a

manera de replanteamiento, si no se invocaron monstruos en la fase principal 1 puede hacerse pero no puede realizar ataques, también se pueden usar las cartas mágicas y de trampa que se tengan disponibles—, Fase final –declara el final del turno y cede el juego al otro jugador.

Figura 4: Posición de ataque y defensa de la baraja Yu-Gi-Oh



Si ambos monstruos están en posición de ataque se restará la diferencia del total de puntos de vida (en este ejemplo el Mago oscuro posee 2500 y Ventdra 2000) así que el jugador que tuviera a Ventdra en campo perdería la diferencia de puntos de ataque, en este caso 500 y su valor de puntos de vida pasaría de 8000 a 7500. En consecuencia el monstruo que perdió la batalla será mandado al cementerio. Si un monstruo está en posición de ataque y otro en defensa, pero el ataque es mayor que la defensa, entonces se destruirá al monstruo en posición de defensa, pero no se aplica el cálculo de daño y los puntos de vida quedan a salvo, el monstruo en posición de defensa será mandado al cementerio. Si un monstruo está en posición de ataque y otro en defensa, pero el ataque es menor o igual que la defensa ninguno de los monstruos es destruido,

pero en caso de que la defensa sea mayor que el ataque se aplica el daño para el jugador con el monstruo cuyo ataque no pudo superar la defensa del oponente, en el ejemplo: si Ventdra ataca al Mago Oscuro en posición de defensa, su ataque sería menor y el jugador atacante perdería la diferencia entre el ataque y defensa, en este caso 100 puntos de vida. La idea es que mediante la repetición de ataques y la construcción de estrategias pueda imponerse al oponente.

### **Adaptación a la enseñanza de la filosofía**

Ahora que describimos la mecánica de juego vamos a explicar cómo sería su equivalente didáctico y como cada característica del juego puede usarse para el desarrollo de este material didáctico en filosofía.

El primer punto a cambiar es el motor del juego, las cartas. Cada una posee una característica especial dentro del juego que la hace funcional, las mismas se pueden crear con software como: Yu-Gi-Oh Card Maker, Adobe Photoshop Cs6 y tener acceso a una base de datos de imágenes que pueden encontrarse con un motor de búsqueda como google.

Las cartas Monstruo representan siempre sustantivos: personas, animales o cosas. Así que, para este fin<sup>2</sup>, se reemplazan los monstruos convencionales con figuras de importancia en la historia de la filosofía, asignándoles un valor de ataque respecto a su importancia histórica y colocando en la caja del efecto una pequeña descripción del personaje en cuestión.

---

<sup>2</sup> Sin duda la adaptación acá propuesta no solo es válida para filosofía sino para cualquier área de conocimiento en cuanto a su historia y sus principales conceptos.

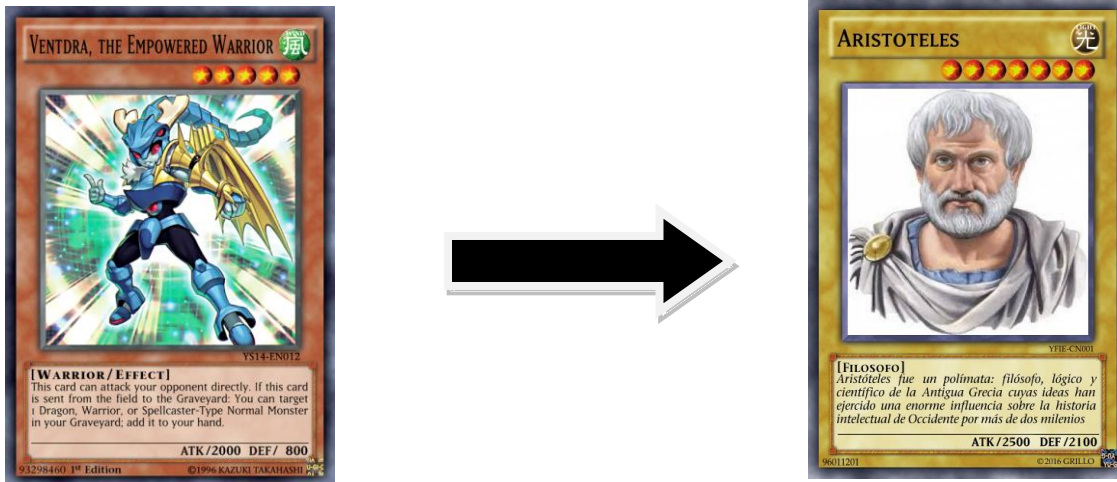


Figura 5: Ejemplo de adaptación de una carta Monstruo Yu-Gi-Oh a personaje de filosofía

Las cartas mágicas se ligan a los personajes dentro del juego, pues son acciones de refuerzo, así que estas en su caja de texto tendrán un efecto positivo para el jugador, como tales se crean “familias” de cartas en las que las cartas mágicas tiene efecto.

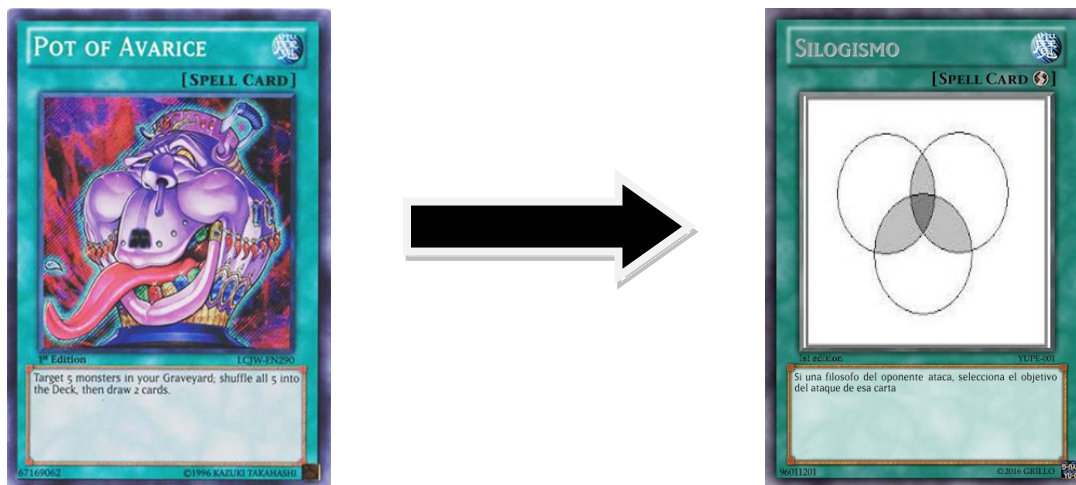


Figura 6: Ejemplo de adaptación de una carta Mágica Yu-Gi-Oh a un concepto filosófico

Las cartas trampa, de igual manera, pasarán a ligarse a los filósofos dentro del campo, pero al contrario de las cartas mágicas estas serán una desventaja, usualmente pueden ponerse boca abajo en la zona de mágicas y trampas con el fin de proteger nuestros monstruos o perjudicar



los del oponente. Estas no tendrán tanta relación con los monstruos pero sí más con el juego al ofrecer acciones genéricas no estrechamente relacionadas con conceptos filosóficos sino para darle velocidad e interactividad al juego.<sup>3</sup>



Figura 7: Ejemplo de adaptación de una carta Trampa Yu-Gi-Oh a una acción del juego

### Trabajo a seguir

Aun cuando la mecánica de Yu-Gi-Oh funciona con las nuevas cartas, la misma no se realizó con propósitos didácticos y educativos, por lo que habría que replantear algunos de sus componentes. El primero sería las condiciones de victoria, agregando objetivos secundarios que permitan el desarrollo de relaciones más concisas para nuestros objetivos educativos; un ejemplo de ello sería jugar con las cartas en torno a Aristóteles y, por ejemplo, que para ganar el juego tuviera que usar mínimo 5 cartas mágicas relacionadas con él; o, en otro ejemplo, que durante el duelo invoque a 3 pensadores de la escuela de Frankfurt. Todo esto con el fin de reforzar las relaciones preexistentes entre las cartas.

---

<sup>3</sup> También pueden crearse cartas de “acción” que dinamicen las partidas: cartas de trivia, de ventaja o pérdida de puntos, de rescate del cementerio, de reemplazo, etc.

Lo segundo es la creación de arquetipos. Dentro del juego de Yu-Gi-Oh se les denomina arquetipos a las cartas que tiene relación entre sí sin importar si es monstruo, mágica o trampa. Al crear arquetipos con ejes temáticos, por ejemplo una baraja de filósofos idealista, racionalista o existencialista, o crear barajas acordes a un lugar o tiempo histórico, por ejemplo filósofos de la ilustración o la Grecia clásica, se generarían relaciones entre cartas enfocadas a hechos y conceptos mucho más específicos.

## **Conclusiones**

El juego propuesto permite adaptar fácilmente muchas de las mecánicas del juego original al modelo didáctico, hay un gran potencial pedagógico y comercial en esta propuesta. Para los maestros y su uso en el aula presenta gran interés pues esta misma mecánica puede ser adaptada a cualquier juego de cartas, álbum o material que sea de interés para los estudiantes. La manera lúdica de recoger y relacionar conceptos filosóficos en un estilo visual genera empatía con el conocimiento al desarrollar la acción de jugar; la mecánica de juego es fácil de aprender. Acorde a los objetivos de formación propuestos pueden modificarse la mecánica de juego original y proponerse objetivos de victoria secundarios para exacerbar la relación juego-aprendizaje.