



## ***Sistemas políticos - democracia y otros – Escenario de Enseñanza VEGA***

**Temas:** Introducción a los sistemas políticos + vocabulario en inglés

**Materia:** Ciencias sociales, inglés

**Edad / Grado:** 14+ / escuela secundaria, grado 1+

### **Breve descripción del juego en línea en este escenario:**

[Democracy 3](#) es un juego de estrategia que simula el proceso de gobierno de naciones democráticas. Las naciones incluidas en el juego base son EE. UU., Francia, Alemania, Canadá, Reino Unido y Australia. Como herramienta de enseñanza, *Democracy 3* es una excelente manera de visualizar conceptos políticos y sociales complejos y por excelencia. Este juego está destinado a alumnos de entre 15 y 18 años. Fomenta, entre otras habilidades, la conciencia cívica, el trabajo en pareja/equipo, el debate de ideas, la intertextualidad y la interacción en clase. Los estudiantes adquieren una amplia gama de vocabulario relacionado con su área de conocimiento y desarrollan sus habilidades para hablar inglés ya que todo el juego se desarrolla en inglés. Además, el juego se utiliza como punto de partida para profundizar el debate y la práctica sobre temas actuales como los sistemas democráticos, de modo que a través de él los estudiantes combatan el estigma social y promuevan el debate y la reflexión sobre el comportamiento general y la identidad y las creencias individuales.



### **Introducción al escenario**

Este escenario tiene dos componentes diferentes y está diseñado como una actividad multidisciplinar. Requiere la cooperación de al menos dos profesores que lideren dos materias: Ciencias Sociales (WOS en PL) e Idioma Inglés.

Cuando se trata de Ciencias Sociales, en este escenario el juego se utiliza para ayudar a los estudiantes a comprender los principales factores que juegan un papel en las sociedades democráticas. Comienza con una introducción teórica al concepto de democracia ya los principales procesos que se están dando en los países democráticos. Luego, cada estudiante puede jugar un juego de gobernar un país como un líder que quiere ser reelegido. De esta forma los alumnos conocerán cómo funcionan los diferentes mecanismos de estados y cómo se interfieren entre sí.

Cuando pensamos en enseñar inglés, el primer tema aquí será el vocabulario relacionado con los sistemas políticos, la economía, las relaciones sociales, los asuntos internacionales, la nacionalidad, la seguridad nacional, los impuestos, la atención médica, el medio ambiente, etc. También puede ser beneficioso para temas

gramaticales como condicionales, tiempos futuros y presentes, imperativo.

### **Resultados de aprendizaje:**

Los estudiantes son capaces de:

- comprender qué es el sistema político democrático, también en comparación con otros sistemas políticos
- comprender cómo funciona el país democrático
- practicar el vocabulario en inglés en este tema
- practicar elementos de la gramática inglesa como los tiempos verbales condicionales, imperativo, futuro y presente

**Plan de estudios (ciencias sociales):** <https://podstawaprogramowa.pl/Liceum-technikum/Wiedza-o-spoleczenstwie>

**Plan de estudios (inglés):** <https://podstawaprogramowa.pl/Liceum-technikum/Jezyk-obcy-nowozytny>

**Número de estudiantes: Duración (tiempo estimado/número de lecciones):**

- número de estudiantes: tantos como en su clase; solo necesita una cantidad adecuada de computadoras con Windows
- 4 lecciones (4 x 45 minutos)

**Requisitos previos (materiales necesarios y recursos en línea):**

- Una computadora con Windows y Democracy3 instalado para cada estudiante o alternativamente para un par de
- sus materiales didácticos regulares

**Antes de que comience el programa (trabajo preparatorio para el maestro):**

- Juega el juego solo.
- Instale el juego en todas las computadoras disponibles
- Prepare actividades de seguimiento alineadas con el plan de estudios para verificar los resultados de aprendizaje del juego

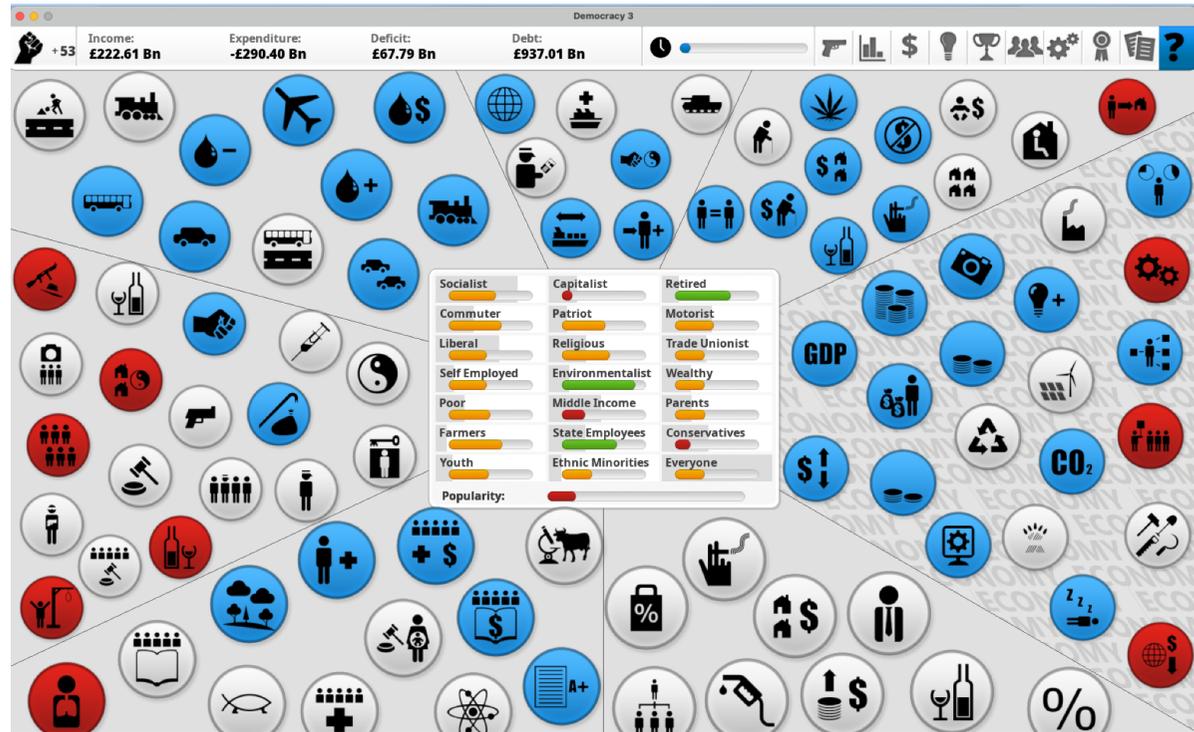
**Lección uno (ciencias sociales): Introducción teórica a los sistemas políticos**

(45 minutos)

El maestro presenta la teoría de los sistemas políticos y los elementos de sistemas democráticos - cuáles son los elementos del estado moderno, qué hacen los gobiernos.

Los elementos obligatorios son:

- Las finanzas del Estado (ingresos, gastos, déficit, departamento)
- Los principales sectores/ministerios gubernamentales (Asuntos del Interior, Asuntos Exteriores, Bienestar, Industria, Finanzas, Servicios Públicos, Educación, Orden Público, Transporte e Infraestructura)
- Grupos sociales en el país (jóvenes, agricultores, autónomos, empleados estatales, jubilados, minorías étnicas, patriotas, religiosos, pobres, ricos, de ingresos medios, padres, automovilistas, viajeros, ambientalistas, etc.)
- Principales factores de bienestar (PIB, salud, educación, desempleo, delincuencia, pobreza)
- Puntos de vista políticos (capitalistas, socialistas, liberales, conservadores, etc.)



## Lección dos (inglés): Vocabulario en inglés relacionado con el tema

(45 minutos)

Paralelamente, durante la lección de inglés, el profesor introduce vocabulario relacionado con el tema, que se corresponde con los términos antes mencionados.

## Lección tres: Juego (45 minutos)

La lección comienza con una breve repetición de la información reunida en las lecciones anteriores. A continuación, el profesor explica las reglas del juego y deja que los alumnos jueguen individualmente o en parejas.

Déjalos jugar varias veces, y si es posible en casa.

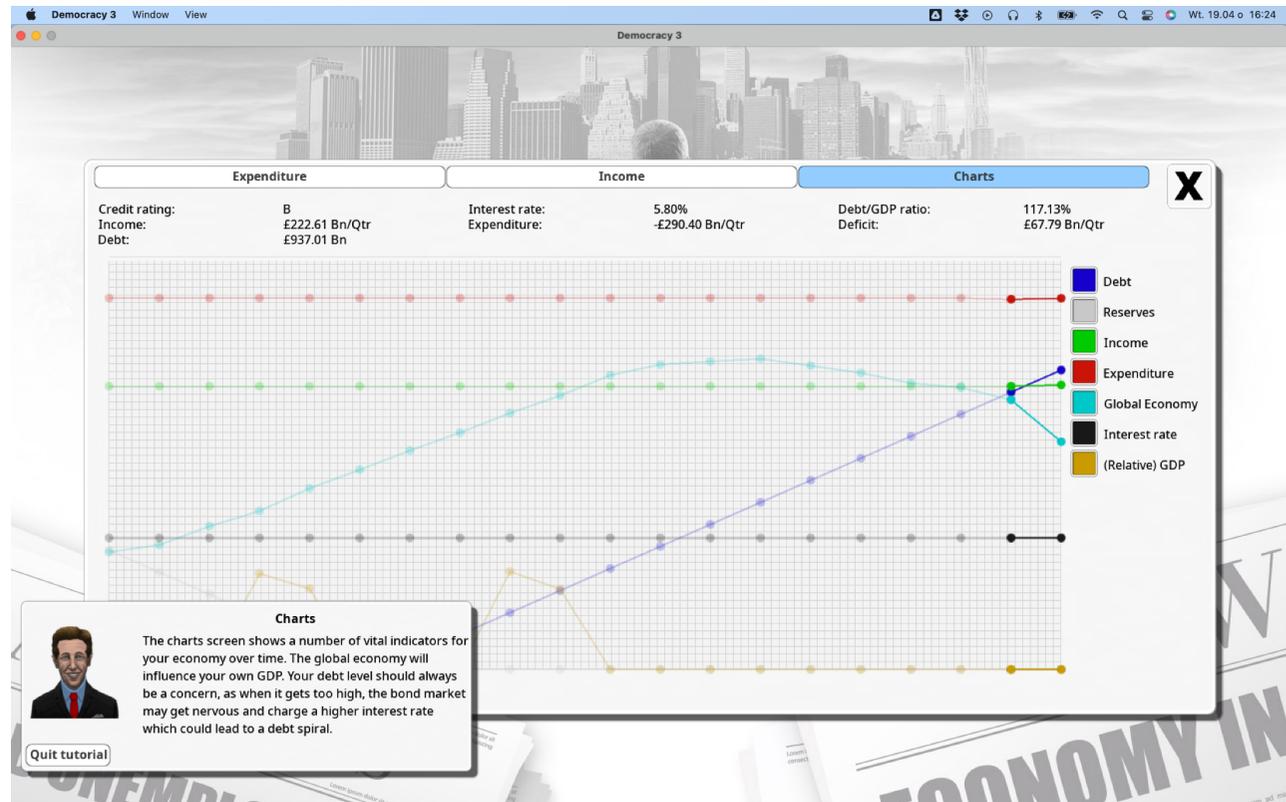
### Consejos para jugar el juego:

Hay varios elementos cuyos términos clave deben entenderse antes de jugar el juego:

Informe trimestral: ministerios y departamentos. PIB (Producto Interno Bruto), Salud, Educación, Desempleo, Crimen, Pobreza;

Capital político: ingresos, gastos, excedentes, deuda;

Popularidad del electorado: viajeros, ingresos, medios, empleador/empleado, jubilados, sindicalistas, ricos;



### Colores en círculos:

- a. Azul: indicador de la situación general de un sector dentro de varios ministerios o departamentos;
- b. Blanco: puede controlar la intensidad de la política al disminuirla o aumentarla, lo que influye en el impacto de la medida en su popularidad entre los votantes. Tiene que gastar capital político para cambiar la política, limitando así su elección hacia otras políticas;

Rojo: problemas que causan descontento entre el electorado y que debes resolver.

Asegúrese de que haya tiempo suficiente para el cierre y el informe de la primera parte.

### **Lección cuatro: Jugar y evaluación final**

(45 minutos)

Continuar jugando. Trate de dar a los estudiantes algunas tareas para gobernar el país de una manera específica.

Cuando los estudiantes terminen el juego, use algunas de las siguientes preguntas para discutir y compartir sus opiniones sobre su experiencia de juego y cómo les ayudó a mejorar sus habilidades y área de conocimiento:

- ¿Qué palabras nuevas aprendiste?
- ¿A qué área de conocimiento se refieren las palabras?
- ¿Qué necesitarías aprender para mejorar el rendimiento de tu juego?
- ¿Qué fue lo más divertido del juego?
- ¿Hubiera sido más fácil jugar solo o jugar en parejas/grupos lo hizo más fácil?
- ¿Puede nombrar algunas de sus medidas más exitosas?
- ¿Puede nombrar algunas de sus medidas menos populares?
- ¿Qué es para usted un sistema democrático?
- Como gobernante, ¿cuáles serían sus principales prioridades?
- ¿Crees que todos los políticos deberían jugar a este juego? ¿Por qué por qué no?

## Evaluación sumativa:

Grados 5-10	5	6	7	8	9	10
Actividad y compromiso	El estudiante ha tenido desafíos para terminar la tarea. El estudiante no ha mostrado signos de compromiso ni en la escuela ni en casa.	El alumno sólo ha mostrado interés por el trabajo en ocasiones y ha tenido dificultades para encontrar motivación.	El alumno ha mostrado mayor interés por el trabajo tanto en casa como en la escuela.	El estudiante ha mostrado interés y compromiso con el trabajo tanto en casa como en la escuela.	El alumno ha mostrado gran interés y compromiso tanto en las clases como en casa.	El estudiante ha mostrado gran interés, responsabilidad y compromiso tanto en las clases como en casa.
La imagen general de la obra una vez finalizada.	El estudiante pierde varias partes de su trabajo y varios puntos no están marcados en la lista.	Al estudiante le faltan varias partes de la lista de verificación en su trabajo.	Al estudiante le faltan ciertas partes de la lista de verificación, pero en gran parte está completa.	El estudiante ha hecho todas las partes de la lista de verificación.	El estudiante ha hecho todas las partes de la lista de verificación y puede ver que el estudiante se ha esforzado por incluir todas las partes.	El alumno ha realizado todas las partes de la lista de verificación y se puede ver que el alumno ha procesado el contenido.

<p>Mostrar responsabilidad por la realización del trabajo. Cooperación y respuesta de los compañeros</p>	<p>El estudiante tuvo dificultad para cooperar con su grupo y no escuchó a sus compañeros. El estudiante no dio una respuesta de sus compañeros y no tomó en cuenta lo que el grupo le dio en respuesta.</p>	<p>El estudiante tuvo algunas dificultades para cooperar con su grupo y escuchar a sus compañeros. El estudiante dio retroalimentación a sus compañeros sin seguir las instrucciones. El alumno no tuvo en cuenta la respuesta dada por el grupo.</p>	<p>En general, el estudiante cooperó bien con su grupo. El estudiante recibió y dio retroalimentación de su grupo casi siempre de acuerdo con las instrucciones. La respuesta fue mayoritariamente constructiva.</p>	<p>El estudiante mostró responsabilidad y sobre todo una buena capacidad de cooperación. El estudiante recibió y dio retroalimentación de su grupo. La respuesta fue constructiva.</p>	<p>El estudiante mostró evidencia de buena responsabilidad y una buena capacidad de cooperación. El estudiante dio una respuesta versátil y tomó en cuenta la respuesta que recibió de su grupo.</p>	<p>El estudiante mostró evidencia de excelente responsabilidad y una excelente capacidad de cooperación. El estudiante hizo un esfuerzo por formularse de una manera constructiva y valiosa para la tarea con el fin de ayudar a su grupo a avanzar en su trabajo. El alumno recibió una respuesta de su grupo y la tuvo en cuenta en su propio trabajo.</p>
--	--	---	--	--	--	--

Destrezas	El alumno muestra evidentes carencias en la comprensión de la materia.	El estudiante muestra algunas deficiencias en la comprensión del tema.	El estudiante muestra evidencia de cierta comprensión y algún conocimiento aprendido del tema. .	El alumno demuestra una buena comprensión y ha asimilado los contenidos más importantes de la materia.	El alumno demuestra una excelente comprensión y ha asimilado los contenidos más importantes de la materia pero le faltan algunos conocimientos.	El estudiante muestra evidencia de una excelente comprensión y domina completamente el contenido.
Aprendizaje de idiomas/inglés	El estudiante tiene grandes dificultades para aprender las palabras en inglés.	El estudiante tiene dificultades y tiene algunos desafíos con las palabras en inglés.	El estudiante conoce los conceptos y palabras más importantes en inglés.	El estudiante muestra evidencia de entender la mayoría de las partes en inglés.	El estudiante tiene una buena comprensión y ha aprendido la mayoría de los conceptos y conoce todas las palabras en inglés.	El estudiante domina todos los conceptos y palabras en inglés.

<p>La aplicación de RV o el uso del juego</p>	<p>El alumno presenta dificultades evidentes para comprender el funcionamiento del juego/aplicación. Muestra falta de interés y es descuidado en el uso del equipo necesario.</p>	<p>El alumno presenta algunas dificultades para comprender el funcionamiento del juego/aplicación. Intenta seguir las instrucciones, pero no puede mantener el interés todo el tiempo. El estudiante a veces es descuidado en el uso del equipo necesario.</p>	<p>El estudiante comprende las características principales de cómo funciona el juego/aplicación. Mayormente sigue las instrucciones, pero a veces le falta perseverancia. Suele ser cuidadoso con el equipo.</p>	<p>El estudiante muestra una buena comprensión de cómo funciona el juego/aplicación. El estudiante siempre sigue las instrucciones del profesor y es cuidadoso con el equipo.</p>	<p>El estudiante muestra una excelente comprensión de cómo funciona el juego/aplicación. Siga siempre las instrucciones del profesor y sea muy cuidadoso con el equipo.</p>	<p>El estudiante domina el uso del juego/aplicación. Seguir siempre las instrucciones del profesor y ayudar a sus compañeros. Siempre ten cuidado con la tecnología.</p>
---	---	--	--	---	---	--