

El Contrato del Leviatán: Forjando el Estado con Hobbes

Gamificación de Contenido | Ética y Valores | Filosofía | Tema: Origen del Estado en Thomas Hobbes

Contexto Narrativo

Contexto narrativo e historia envolvente

Bienvenidos a **“El Contrato del Leviatán”**, una experiencia inmersiva que transportará a los estudiantes a la Inglaterra del siglo XVII, una época convulsa donde la sociedad se encuentra al borde del caos y la anarquía tras años de guerras civiles y conflictos sociales. En este escenario, los pensadores comienzan a cuestionar la naturaleza del poder y la organización social. Entre ellos destaca Thomas Hobbes, quien propone una idea revolucionaria: la creación del Estado a través de un contrato social para evitar el “estado de naturaleza”, que él describe como una situación de guerra de todos contra todos.

La experiencia se desarrolla en forma de una simulación histórica, donde los estudiantes asumirán roles de diferentes actores sociales y filosóficos de la época, debatiendo, negociando y construyendo juntos el concepto del Estado propuesto por Hobbes. La narrativa se entreteje con los conceptos filosóficos, permitiendo que el aprendizaje sea activo, significativo y profundamente conectado con la realidad histórica y con los valores éticos que se quieren fomentar.

Ambientación

La clase se transforma en el *Gran Consejo del Leviatán*, reunido en una sala simbólica que representa la corte del soberano absoluto. Las paredes están decoradas con imágenes alusivas al siglo XVII: mapas, armaduras, retratos, y citas de Hobbes. Se ambienta con música barroca suave para sumergir a los estudiantes en la época. Cada estudiante recibe una tarjeta de rol que identifica a su personaje, sus intereses y su postura filosófica.

Roles de los estudiantes

- **Filósofos:** Algunos estudiantes encarnan a Thomas Hobbes y otros pensadores contemporáneos o críticos para defender distintas teorías sobre el origen del Estado.
- **Ciudadanos:** Representan a hombres y mujeres comunes afectados por la guerra y el desorden, con intereses en la seguridad, la justicia y la libertad.
- **Autoridades:** Nobles, jueces y líderes militares que buscan mantener o ampliar su poder.
- **Secretarios del Consejo:** Encargados de registrar acuerdos, votos y redactar los artículos del contrato social.

Misión principal

La misión es clara: *forjar un contrato social que establezca las bases del Estado y garantice la paz y el orden en la sociedad*. Para lograrlo, los estudiantes deberán debatir, negociar y tomar decisiones sobre las reglas y límites del poder soberano, las obligaciones de los ciudadanos y las garantías de derechos y seguridad.

Esta misión conecta directamente con el tema de aprendizaje, pues a través de la experiencia práctica y lúdica, los estudiantes internalizan las ideas centrales de Hobbes sobre el origen del Estado, la naturaleza humana, el poder y la ética política, al tiempo que ejercitan valores y competencias como el pensamiento crítico, la colaboración y la curiosidad filosófica.

Conexión con el aprendizaje

La narrativa convierte el contenido teórico en una experiencia viva y participativa, donde el conocimiento no solo se recibe sino se construye activamente. Los estudiantes deben comprender las ideas de Hobbes para defender sus posiciones, analizar los argumentos de sus compañeros, reflexionar sobre las implicaciones éticas y sociales y llegar a consensos. De esta forma, el aprendizaje se transforma en un juego intelectual y social que estimula el interés, la crítica y la cooperación.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de juego y su implementación

Sistema de puntos - “Puntos de Influencia”

Los estudiantes ganan Puntos de Influencia (PI) al participar activamente en debates, presentar argumentos sólidos, colaborar con compañeros y cumplir misiones específicas. Estos puntos representan su prestigio y poder dentro del Consejo y permiten acceder a niveles superiores y recompensas.

- +5 PI por argumentación bien fundamentada
- +3 PI por colaboración efectiva en grupo
- +2 PI por participación en actividades o tareas
- -2 PI por interrupciones o comportamiento disruptivo

Niveles - “Grados de Soberanía”

Los estudiantes progresan en niveles que simbolizan su creciente influencia en la construcción del contrato social:

- **Aprendiz del Leviatán:** 0-10 PI
- **Consejero del Consejo:** 11-20 PI
- **Arquitecto del Estado:** 21-30 PI
- **Soberano Consultor:** 31+ PI

Al alcanzar un nuevo nivel, reciben una insignia digital o física (pegatina, pin) y un rol ampliado en el juego, por ejemplo, mayor poder de decisión o la posibilidad de proponer decretos.

Insignias

Las insignias reconocen logros específicos, como:

- **Orador Magistral:** Por presentar el mejor argumento en un debate.
- **Diplomático:** Por mediar eficazmente en conflictos entre roles.
- **Constructor del Contrato:** Por redactar propuestas de artículos del contrato social.
- **Curioso Incansable:** Por hacer preguntas relevantes que profundizan el debate.

Retos

Se plantean retos durante la sesión para dinamizar el aprendizaje:

- *Desafío de Argumentación:* En 5 minutos, preparar un contraargumento a la idea de Hobbes.
- *Reto de Negociación:* Formar alianzas para aprobar un artículo del contrato.
- *Desafío de Ética:* Resolver un dilema moral propuesto por el docente en función del contrato.

Los retos otorgan PI extra y permiten ganar insignias especiales.

Progresión

La experiencia se divide en fases:

- **Introducción y asignación de roles**
- **Exploración y debate de ideas**
- **Redacción del contrato social**
- **Defensa final y votación**
- **Reflexión y cierre**

En cada fase, los estudiantes pueden ganar PI y avanzar en niveles, lo que refleja su participación y aprendizaje.

Retroalimentación inmediata

El docente y los secretarios del consejo proporcionan retroalimentación constante, destacando aportes relevantes, corrigiendo conceptos erróneos y motivando la participación. Además, se usa un tablero visible para mostrar en tiempo real los PI, niveles y logros de cada estudiante o equipo, fomentando la competencia sana y el compromiso.

Actividades Gamificadas

Actividades gamificadas paso a paso

1. Introducción al Consejo del Leviatán (30 minutos)

Descripción: Ambientación y asignación de roles para sumergir a los estudiantes en la época y contexto de Hobbes.

Instrucciones:

- El docente presenta brevemente la Inglaterra del siglo XVII, la guerra civil y la necesidad de un Estado fuerte.
- Se reparte a cada estudiante una tarjeta con su rol, perfil y objetivos personales dentro del juego.

- Se explica la narrativa y la misión principal: construir el contrato social que dará origen al Estado.
- Se hace una ronda rápida de presentación donde cada estudiante dice su nombre y rol.

Materiales: Tarjetas de rol impresas, ambientación visual y sonora, cartel con misión y reglas básicas.

Integración con mecánicas: Inicio del sistema de puntos y niveles, motivación inicial con rol asignado.

2. Debate inicial: “El estado de naturaleza y la necesidad del Estado” (45 minutos)

Descripción: Discusión en grupos pequeños sobre las ideas de Hobbes y otras perspectivas filosóficas.

Instrucciones:

- Dividir la clase en grupos mixtos con distintos roles.
- Cada grupo recibe un breve texto con la teoría de Hobbes sobre el estado de naturaleza y el contrato social, y textos breves de críticos (por ejemplo, Locke, Rousseau).
- Se les asigna la tarea de discutir y preparar una postura que defiendan en el gran consejo.
- Los grupos deben designar un portavoz para presentar sus argumentos.

Materiales: Textos resumidos impresos o digitales, hojas para notas, cronómetro.

Integración con mecánicas: Ganan PI por participación y calidad de argumentos; pueden obtener insignias de Orador Magistral y Curioso Incansable.

3. Gran Consejo: presentación y debate (60 minutos)

Descripción: Los portavoces presentan sus argumentos, se abre el debate general con turno de palabra y negociaciones.

Instrucciones:

- Cada portavoz expone su postura en máximo 5 minutos.
- Se abre un turno de preguntas y debate guiado por el docente, quien modera para que todos participen.
- Se plantean retos de argumentación: los estudiantes deben contradecir o apoyar con evidencias.
- Se fomenta la negociación para alcanzar puntos en común.

Materiales: Cronómetro, tarjetas para preguntas, tablero de puntos visible.

Integración con mecánicas: PI por argumentación y cooperación; niveles actualizados en vivo; retos con recompensas.

4. Redacción del Contrato Social (50 minutos)

Descripción: En grupos, los estudiantes redactan artículos o cláusulas que formarán el contrato social basado en lo discutido.

Instrucciones:

- Se forman equipos con mezcla de roles para asegurar diversidad de perspectivas.

- Cada equipo recibe plantillas para redactar artículos: quién tiene poder, derechos y obligaciones de ciudadanos, sanciones, etc.
- Se asigna a los secretarios del consejo la tarea de recopilar y organizar las propuestas.
- Se promueve que los equipos negocien para evitar contradicciones o conflictos entre artículos.

Materiales: Plantillas para redacción, hojas grandes o pizarras, marcadores.

Integración con mecánicas: PI por construcción colaborativa; insignias de Constructor del Contrato; niveles por propuestas aprobadas.

5. Defensa final y votación (40 minutos)

Descripción: Presentación final de la propuesta de contrato social, defensa y votación para su aprobación.

Instrucciones:

- Cada equipo presenta un resumen de su propuesta y defiende sus artículos.
- Se abre una ronda final de preguntas y críticas.
- Se realiza una votación para aprobar el contrato social completo (puede ser por mayoría simple o cualificada).
- Se otorgan puntos extra a los participantes más convincentes y colaborativos.

Materiales: Resúmenes impresos o digitales, urnas o sistema digital para votar, tablero de puntos.

Integración con mecánicas: PI extra por defensa y votación; niveles finales; posibilidad de obtener insignias de Soberano Consultor.

6. Reflexión y cierre del juego (30 minutos)

Descripción: Reflexión grupal guiada sobre lo aprendido, comparación con la teoría original y cierre narrativo.

Instrucciones:

- El docente guía una reflexión preguntando qué aprendieron sobre Hobbes y el origen del Estado.
- Se discuten valores éticos involucrados: seguridad, libertad, poder, justicia.
- Se vincula la experiencia del juego con el pensamiento crítico, la colaboración y la curiosidad.
- Se realiza una ceremonia simbólica de entrega de insignias y reconocimiento.

Materiales: Hojas para reflexión individual, insignias físicas o digitales.

Integración con mecánicas: Validación final de los puntos y niveles, cierre motivador y significativo.

Reglas y Condiciones

Reglas claras del juego

Condiciones de victoria

- El juego concluye cuando se aprueba un contrato social que al menos el 60% de los estudiantes voten a favor.
- Individualmente, la victoria consiste en alcanzar el nivel de *Soberano Consultor* mediante la acumulación de Puntos de Influencia.
- Grupalmente, se considera exitosa la experiencia si se logra un consenso que refleje comprensión y aplicación de las ideas de Hobbes.

Penalizaciones

- Interrupciones constantes o falta de respeto restan 2 PI.
- No cumplir con roles o tareas asignadas puede restar hasta 5 PI.
- Argumentos sin fundamento o fuera de tema reciben retroalimentación pero no puntos.

Turnos

- En el Consejo, se respetan turnos para hablar, gestionados por el docente o un moderador designado.
- Cada estudiante puede hablar máximo 3 minutos por turno para asegurar participación equilibrada.
- Los secretarios tienen turno especial para registrar y organizar la información.

Roles y responsabilidades

- **Filósofos:** Proponen y defienden teorías.
- **Ciudadanos:** Representan intereses sociales y éticos.
- **Autoridades:** Buscan imponer orden o defender privilegios.
- **Secretarios:** Documentan acuerdos y gestionan recursos del juego.

Tabla de puntos y sistema de logros

Acción	Puntos de Influencia (PI)	Insignia
Argumento sólido y fundamentado	+5	Orador Magistral
Colaboración en equipo	+3	Diplomático
Participación activa	+2	Curioso Incansable
Redacción de artículo aprobado	+4	Constructor del Contrato
Interrupción o falta de respeto	-2	Ninguna
No cumplir tareas	-5	Ninguna

Evaluación Gamificada

Evaluación del aprendizaje dentro del sistema gamificado

Criterios de evaluación

- **Comprensión conceptual:** Capacidad para explicar y aplicar las ideas de Hobbes sobre el origen del Estado.
- **Argumentación crítica:** Uso de razonamientos sólidos para defender posturas y cuestionar ideas.
- **Colaboración:** Participación activa y constructiva en equipos y debates.
- **Curiosidad y reflexión:** Formulación de preguntas pertinentes y autoevaluación de aprendizajes.
- **Producción escrita:** Calidad y coherencia en la redacción del contrato social.

Rúbricas integradas

Se utiliza una rúbrica que evalúa cada criterio en niveles de desempeño: Básico, Satisfactorio, Excelente. Por ejemplo:

Criterio	Básico	Satisfactorio	Excelente
Comprensión conceptual	Identifica conceptos básicos pero con errores.	Explica correctamente las ideas principales.	Aplica y relaciona ideas con ejemplos claros y precisos.
Argumentación crítica	Argumentos poco claros o sin fundamentos.	Argumentos claros con fundamentos aceptables.	Argumentos sólidos, bien estructurados y críticos.
Colaboración	Participa poco o genera conflictos.	Participa y coopera en la mayoría de actividades.	Lidera y fomenta la cooperación efectiva.
Curiosidad y reflexión	Responde sin profundizar ni cuestionar.	Hace preguntas y reflexiona sobre aprendizajes.	Genera preguntas profundas y autocrítica.
Producción escrita	Redacción con errores y poco coherente.	Redacción clara y coherente con mínimos errores.	Redacción excelente, clara y creativa.

Evidencias de aprendizaje

- Participación en debates y retos (registro de PI).
- Documento final del contrato social redactado en equipo.
- Preguntas y aportes durante la reflexión final.
- Autoevaluación y coevaluación mediante formularios o conversaciones.

Reflexión final y cierre de la narrativa

Al concluir la votación y la entrega de reconocimientos, el docente guía una reflexión donde se compara la propuesta creada con la teoría original de Hobbes, destacando las similitudes y diferencias. Se invita a los estudiantes a pensar en cómo las ideas del filósofo siguen vigentes hoy y qué valores éticos se ponen en juego al construir un Estado. Así, se

cierra la narrativa con sentido y se consolida el aprendizaje.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones logísticas para la implementación

Tiempo necesario

- Se recomienda dedicar al menos 4 horas de clase (puede dividirse en dos sesiones) para cubrir todas las fases de la experiencia.
- De ser posible, incluir una sesión preparatoria para explicar conceptos básicos antes del juego.

Espacio físico

- Un aula amplia o sala con disposición flexible para formar grupos y un espacio central para el “Consejo”.
- Mesas y sillas que se puedan mover para facilitar la colaboración.
- Espacio para mostrar el tablero de puntos y las insignias (puede ser una pizarra o proyector).

Materiales y herramientas TIC

- Tarjetas de rol impresas o digitales.
- Textos resumidos para lectura y debate, accesibles en papel o dispositivos.
- Hojas grandes, marcadores, pizarras para redactar el contrato.
- Computadora y proyector o pantalla para mostrar puntos y niveles.
- Opcional: plataforma digital para votación (Google Forms, Kahoot, etc.)

Tamaño del grupo

- Ideal entre 15 y 30 estudiantes para facilitar la gestión de roles y participación.
- En grupos muy grandes, dividir en subgrupos que realicen la experiencia simultáneamente.

Preparación previa del docente

- Estudiar a fondo las ideas de Hobbes y su contexto histórico.
- Preparar materiales de ambientación y tarjetas de rol con claridad.
- Planificar el cronograma y familiarizarse con las mecánicas y sistema de puntos.
- Ensayar la moderación de debates y manejo de tiempos.

Posibles dificultades y cómo superarlas

- **Falta de participación:** Incentivar con PI y roles activos, usar preguntas directas y dinámicas de rompehielos.

- **Desconocimiento del contenido:** Proveer materiales previos y apoyo constante durante debates.
- **Conflictos entre estudiantes:** Fomentar respeto y moderar con firmeza, usar roles de diplomáticos.
- **Gestión del tiempo:** Usar cronómetro y dividir actividades en bloques claros.
- **Dificultad para redactar el contrato:** Proporcionar plantillas y ejemplos, guiar paso a paso.