La Olla de conceptos

Este juego permite repasar y recordar de manera lúdica diversos conceptos con una lógica parecida al Pictionary.

**Recursos necesarios**

Para jugar a “La Olla de conceptos” se necesitan:

* Entre 20 y 45 conceptos escritos en papeles en un contenedor (este contenedor representa “La Olla”, puede ser una bolsa opaca, una fuente, etc.). En la página siguiente se presenta una lista de conceptos que se usó en un curso de bioestadística como ejemplo, esa hoja se imprimió y se recortaron los conceptos para jugar. Pueden ser reemplazados por cualquier otra lista de conceptos.
* Un cronómetro
* Dos equipos (A y B)
* Un/a moderador/a

**Dinámica del juego y rol de los participantes**

La dinámica tiene tres etapas. Cada etapa consiste en turnos de 1 minuto en dónde un miembro del equipo sale adelante y va escogiendo conceptos al azar que tiene que lograr que su equipo adivine. La idea es hacer que el equipo adivine la mayor cantidad de conceptos en un minuto, cuando el minuto acaba le toca al equipo contrario. Se pasan turnos hasta que se acaban los conceptos.

La estrategia para lograr que los miembros del equipo adivinen depende de la etapa:

* Etapa 1: Se pueden dar explicaciones o descripciones con la condición de no mencionar el concepto.
* Etapa 2: Solo se puede dar una palabra clave.
* Etapa 3: Solo se puede hacer mímica o dibujar.

El rol del moderador es pasar los conceptos al azar a los miembros del equipo que pasen adelante, tomar el tiempo, contar los conceptos que ha adivinado cada equipo. Es deseable promover que distintas personas del equipo salgan adelante, ojalá todos por turnos. También se puede permitir o no echar “al agua” conceptos para pasar al siguiente. En caso de tener menos tiempo se puede hacer solo la Etapa 1.

**Ejemplo de lista de conceptos**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Unidad experimental | Probabilidad | Ciclo de investigación | Bioestadística | Variable binaria | Unidad observacional |
| Muestra | Pregunta de investigación | Mínimo | Estrategia 3S | Tabla de contingencia | Placebo |
| Tamaño muestral | Recopilar datos | Máximo | Hipótesis nula | Asociación | Estudio observacional |
| Estadístico | Explorar los datos | Gráfico de barra | Hipótesis alternativa | Causalidad | Prueba anecdótica |
| Parámetro | Histograma | Gráfico de torta | Valor-p | Variable explicativa | Gráfico de dispersión |
| Proceso aleatorio | Media | Dotplot | Sacar conclusiones | Variable respuesta | Correlación |
| Modelo aleatorio | Desviación estándar | Variable cuantitativa | Mirar hacia atrás y hacia adelante | Variable confusora | Base de datos |
| Simulación | Rango | Variable cualitativa | Distribución nula | Experimento randomizado | Tabla de frecuencias |