PROGRESSUS UNIVERSITAS

PROGRESSUS UNIVERSITAS

Guía del juego

Para jugar y para llevarlo al aula



Versión 1.1.3 · noviembre de 2026 · progressus-universitas.es

https://doi.org/10.5281/zenodo.24310029

© 2026 Miguel Ángel Gómez Ruiz · Universidad de Cádiz · Grupo de Investigación EVALfor

Algunos derechos reservados · CC BY-NC-ND 4.0 Internacional

Índice

PARTE I · GUÍA DEL JUGADOR

0. Qué es este juego y qué necesitas 3

1. El momento: 1600 a 1650 4

2. Quién eres y tu encargo 5

3. El objetivo: ser fiel a lo que declaras 6

4. Las decisiones del juego 9

5. La ciudad 10

6. Las obras que construyes 13

7. Oro, materiales y tiempo 15

8. Tu claustro y tus estudiantes 16

9. Cómo termina 17

10. Los botones de arriba 21

11. Preguntas frecuentes 21

PARTE II · GUÍA DOCENTE

1. Qué trabaja el juego 23

2. Lo que se puede aprender, además 25

3. Qué devuelve el juego 28

4. Cómo llevarlo al aula 29

5. Qué hay en el fichero de la partida 35

6. Antes de usarlo con un grupo 37

7. Lo que el juego no mide 38

8. Referencias 39

Índice de figuras 41

PARTE I

Guía del jugador

Todo lo que necesitas para jugar a Progressus Universitas, en el orden en que lo vas a necesitar. Es la misma Guía que encontrarás dentro del juego, con el botón «Guía» de arriba a la derecha, con unas páginas de antes y de después.

0. Qué es este juego y qué necesitas

Qué es

Progressus Universitas es un juego de estrategia y gestión. Fundas una universidad en el año 1600 y la gestionas durante medio siglo: levantas edificios, llamas a maestros, cuadras las cuentas y atiendes lo que la ciudad te trae. Pero no se gana construyendo más. Antes de empezar ordenas cinco criterios, del que más te importa al que menos. Ese orden es tu visión. Decides con ella delante y al final el juego te cuenta si tus decisiones fueron coherentes con lo que declaraste.

No hay una única forma de acertar: hay coherencia, o no la hay. Dos partidas con órdenes opuestos pueden ser las dos coherentes. Por eso ninguna opción te dirá si es la buena. La lectura la haces tú, primero en tu juicio y después con el balance delante.

Para quién

Para estudiantes universitarios de cualquier titulación, como complemento de una asignatura o por cuenta propia. Todo lo que necesitas saber te lo da el propio juego: al entrar te explica su funcionamiento básico y esta Guía está siempre disponible desde el botón de arriba a la derecha.

Qué necesitas

- **Un navegador web**, en ordenador (Windows, Linux o macOS), tableta o móvil (Android o iPadOS). En iPad se recomienda jugar desde la web y no desde el fichero descargado. Recomendamos una pantalla grande para leer bien el texto que tiene el juego.
- **Nada que instalar ni ninguna cuenta.** Se juega en progressus-universitas.es o abriendo con doble clic el fichero `Progressus_Universitas_v1_1_3_completo.html`, que también puedes descargar desde la web. Las dos son el mismo juego.
- **Conexión la primera vez**, si juegas desde la web: descarga unos 45 MB de imágenes y música. Después, el navegador ya las tiene.
- **El tiempo que tú quieras.** Puedes guardar en cualquier momento con **Guardar** y seguir cuando quieras con **Importar juego**, en el mismo dispositivo o en otro.

- **Sonido, si quieres.** Hay música y sonidos de ambientación. Se apagan y se encienden con el botón **Sonido**, arriba a la izquierda.



Figura 1. Los cuatro botones de arriba, siempre a mano: «Guardar» y «Sonido» a la izquierda, «Crónica» y «Guía» a la derecha.



Figura 2. La entrada del juego: «Nuevo juego», «Importar juego» y «Créditos».

1. El momento: 1600 a 1650

Estás en **1600**, en la ciudad europea de **Progressus**. Es una bisagra en la historia del conocimiento: la nueva ciencia que mira y mide empuja contra el saber heredado de los libros. No hay acuerdo sobre qué es una buena universidad. Esa disputa es tu terreno de juego.

Tu mandato dura medio siglo, repartido en tres épocas: **Fundación** (1600–1620), **Crecimiento** (1621–1640) y **Desenlace** (1641–1650). La brevedad de la última época se nota: prepárate para cerrar tu ciclo.

El reloj avanza año a año y envejeces con él, de los 30 a los 80. El año en curso, tu edad y el listón de las tres épocas están siempre en la parte superior de la pantalla.



Figura 3. Una calle de Progressus. Es la lámina que acompaña a este apartado en la Guía del juego.

2. Quién eres y tu encargo

Antes de empezar sellas la **cédula** de tu personaje: su nombre, el tratamiento, un retrato, de dónde llega, su hogar intelectual y su origen. Hay un séptimo campo, el perfil, que es libre y opcional: cualquier otro rasgo suyo que quieras añadir. La cédula queda escrita y la tienes a mano en la plaza: pulsa «**ver cédula**» en la banda con el nombre de tu personaje.

El tratamiento —masculino, femenino o neutro— solo marca cómo se dirige a ti el mundo de Progressus y si te llama Maestre, Maestra o Vuestra merced. Nada de la cédula cambia lo que el juego te ofrece ni Progressus te cierra ninguna puerta por lo que elijas aquí. Lo que sí hace es dejar huella en lo que lees: tu origen y el saber que te apasiona vuelven a asomar en lo que el mundo te dice y en lo que recuerdas.

La historia del juego comienza porque te ha llamado la **Asamblea de Notables** de la ciudad con el encargo de hacer crecer una universidad a partir del viejo Colegio de Artes. No te eligieron por tu apellido o procedencia, sino por tu idea del saber. Esa idea la declaras tú y es lo primero que te pide el juego.

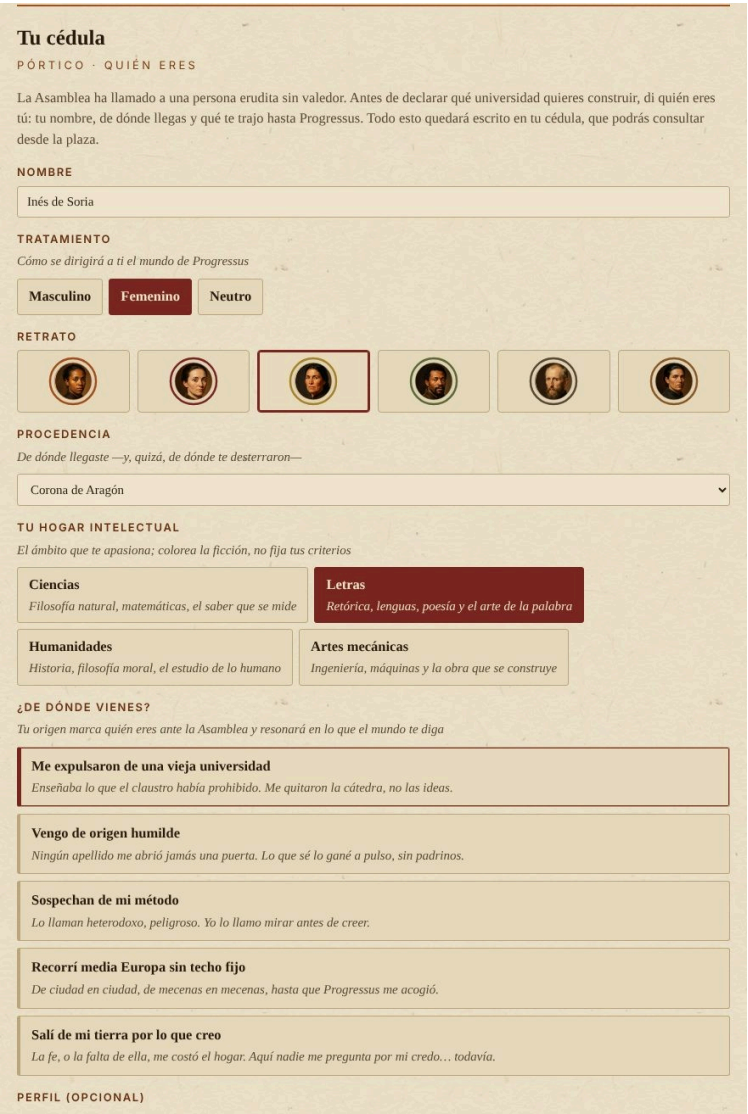


Figura 4. La cédula, antes de sellarla.

3. El objetivo: ser fiel a lo que declaras

En el juego existen cinco criterios: **Reputación y prestigio**, **Crecimiento y matrícula**, **Sostenibilidad económica**, **Amplitud y acceso** y **Calidad docente y bienestar común**. Cada uno lleva su descripción en las pantallas donde se ordenan. La tienes también a mano en cada decisión y, en la barra inferior, dentro de «Tu visión», con el botón «Qué significa cada criterio». Léelas detenidamente para saber las características de cada uno y en qué se diferencian.

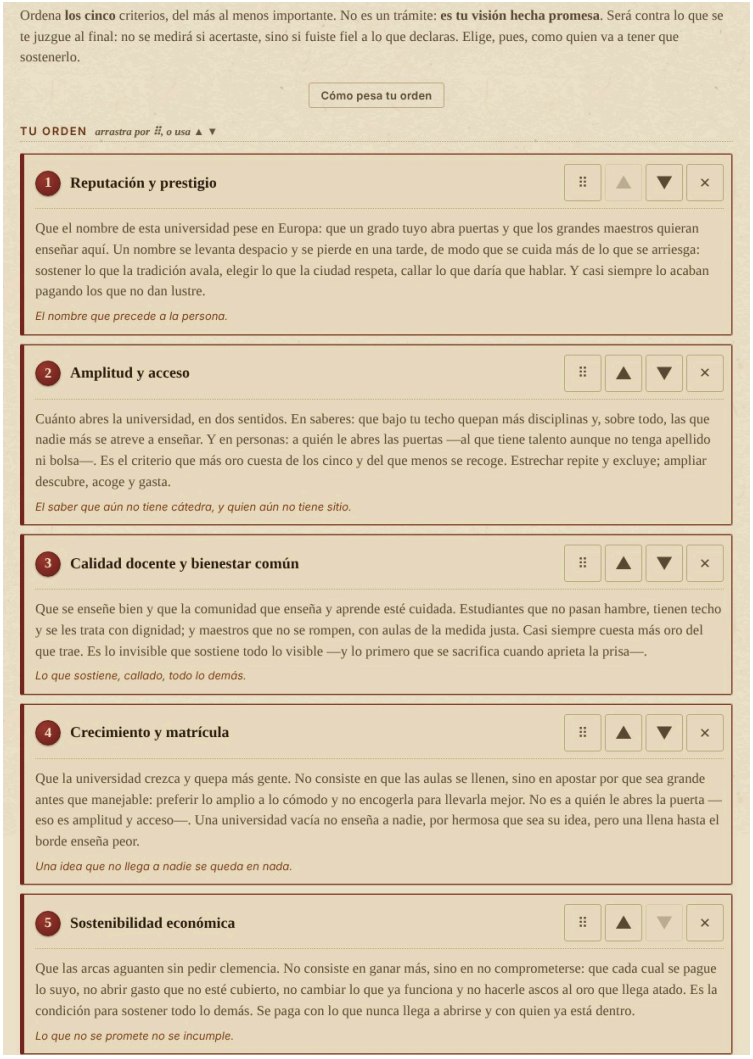


Figura 5. La declaración de criterios: los cinco, ordenados, con el nombre que la ciudad le pone a tu universidad.

Antes de empezar los **ordenas** de primero a quinto, según tu preferencia. Ese orden marca la **coherencia** de tus decisiones en el juego: una decisión que favorezca lo que dejaste al final te aleja de tu coherencia tanto como te acerca favorecer lo primero que pusiste. Y los puestos no pesan igual: lo primero y lo último que pusiste cuentan cinco veces lo que el segundo y el cuarto. Lo que quede en tercer lugar no cuenta, ni a favor ni en contra. Declararlo es decir qué priorizas en tus decisiones y también qué estás dispuesto a sacrificar.

No hay, por tanto, una jugada «correcta» o «incorrecta» en términos absolutos: al final lo que se comprueba es si fuiste **fiel a lo que declaraste**. Por eso ninguna opción te dirá de antemano si te acerca o te aleja de tu orden. Durante la partida el juego tampoco te da ninguna nota ni ningún porcentaje: te da hechos. Al cerrar cada época te dice en una frase si tus decisiones acompañaron a tu orden. El balance entero, decisión por decisión, llega al final.

En **1621** y en **1641** vuelves a **ordenar** los cinco con motivo del comienzo de la segunda y tercera época. No es opcional. Llegas con tu orden anterior ya puesto y puedes dejarlo igual o cambiarlo entero. Si mueves algo, la pantalla te dice qué criterio has movido antes de que vuelvas a sellar.

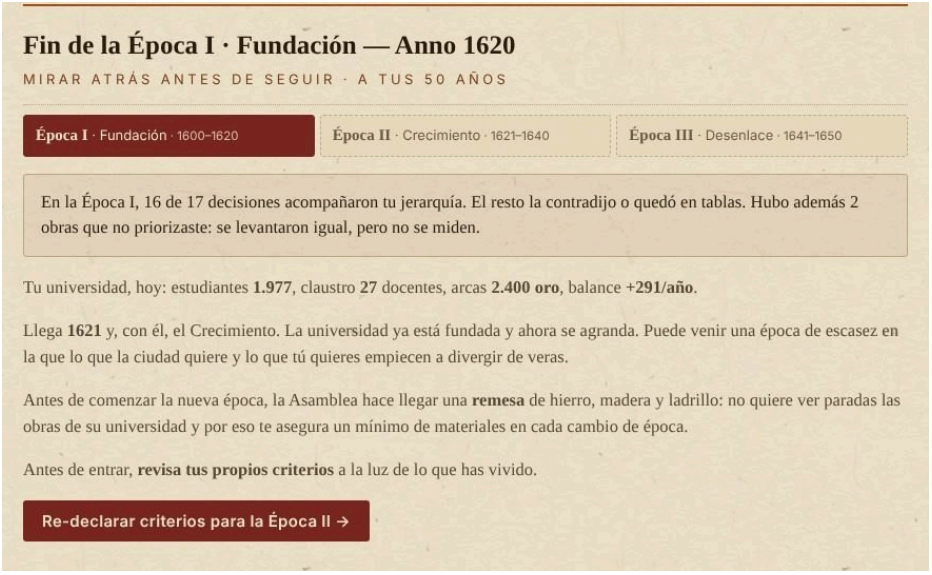


Figura 6. El interludio de 1620: lo que ha pasado en la época y la invitación a volver a declarar tu orden.

Con los dos criterios que pongas arriba, la ciudad le pone nombre a tu universidad —la casa Humanista, la Mercantil, la Sosegada, etc.— y le añade una coletilla con aquello que dejaste el último. Lo ves antes de sellar: va cambiando mientras mueves los criterios de sitio. Luego lo tienes en tu cédula y otra vez al final, cuando el juego pone ese nombre al lado de lo que de verdad hiciste.

Tras el botón «Estado» de la barra tienes **Estado de tu universidad**: los mismos cinco criterios, ahora como retrato de lo que llevas hecho. No es una nota que subir: cada rasgo es producto de la acumulación de tus decisiones en el tiempo, de modo que su variación no tiene por qué coincidir con tus cifras de oro, estudiantes o claustro. Te dice cómo es hoy tu universidad, no si vas bien o mal: puede florecer en Amplitud y acceso mientras retrocede en Sostenibilidad económica. Y eso puede ser exactamente lo que querías. Junto a cada rasgo, una flecha recuerda hacia dónde se movió la última vez. Tras el botón «Tu visión» tienes **Tu visión declarada**, donde se muestran tus criterios ordenados como los pusiste la última vez que los sellaste.





Figura 7. Las dos ventanas de la barra: «Tu visión», lo que declaraste. «Estado», lo que llevas hecho.

4. Las decisiones del juego

Las decisiones te llegan por tres caminos.

- En el Colegio de Artes tendrás decisiones relacionadas con la gestión general de la universidad. Acceso, currículum, gobierno de tus maestros o la construcción de edificios están en el Colegio de Artes.
- Cada obra que construyas abre, dentro del edificio, sus propias decisiones.
- Otras llegan solas, sin que tengas que hacer nada.

Una misma cuestión puede plantearse hasta tres veces: la primera cuando el asunto aparece y las otras dos más adelante, unos años después o al empezar una época posterior, según el asunto. La tarjeta sellada te dice hacia qué año. Lo que vuelve puede ser un **segundo tiempo** o una **revisión**. El segundo tiempo es la consecuencia de lo que decidiste. La revisión es volver sobre aquello cuando ya se ve lo que produjo. No deshace nada, porque es una decisión nueva. Puedes dejar en pie lo que decidiste o darle la vuelta. Las dos se miden igual, porque lo que pesa no es conservar sino lo que conservas. Y si has vuelto a ordenar tus criterios, eso que sostienes se mide contra el orden nuevo: lo que un día te acompañó puede contradecirte hoy. En tu crónica quedan todas.



Figura 8. Una decisión: la situación, tu visión en orden, las opciones y la casilla para escribir por qué.

En los edificios, lo que aún no ha llegado no se te oculta: las decisiones pendientes las ves como una tarjeta atenuada y **sellada**, que dice de qué clase es y hacia qué año se abrirá, o bien que no llegará a abrirse dentro de tus años de juego.

Al decidir tienes delante la situación contada, tu orden de criterios y, en algunas, lo que opina **el consejero**, que tiene sus propios intereses. Cada opción te dice lo que mueve en el mundo —cuánto aforo, cuánto oro, cuánta renta—, pero ninguna te dice explícitamente si te acerca o te aleja de los criterios que declaraste.

Debajo de las decisiones hay una casilla para escribir, de forma opcional, la **justificación** de tu elección, que el juego no puntúa. **Las decisiones no se deshacen.** Cuando una te espera, la plaza te lo dice en el edificio donde vive.

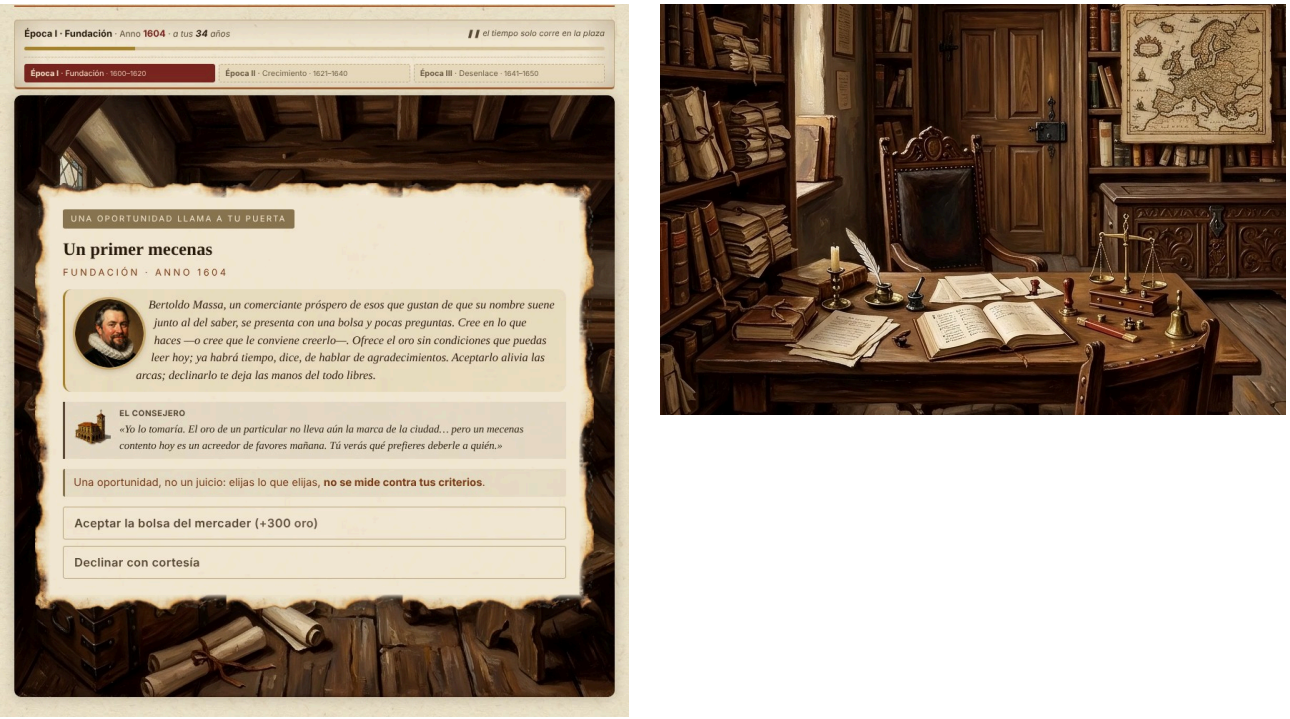


Figura 9. Un suceso que llega solo. A la derecha, la mesa de trabajo, lámina de este apartado en la Guía del juego.

5. La ciudad

En la plaza de Progressus hay cuatro edificios desde el comienzo. Los cuatro te avisan en su cartel cuando tienen algo para ti: una decisión, una obra que emprender o algo nuevo que leer.

El **Colegio de Artes** es tu sede: ahí decides, llamas a maestros y emprendes obras.



Figura 10. La plaza en 1635, con los cuatro edificios públicos y lo que se ha ido levantando. Cada cartel dice qué hay dentro.

La Lonja es el comercio, donde cambias oro por materiales y al revés. De vez en cuando se abre una ocasión de mercado que abarata o encarece un material una temporada, o aparece un trato ocasional: alguien que malvende un lote o que paga mejor de lo habitual.

La **Casa de la Asamblea** es donde la ciudad lleva la cuenta de lo que haces con su confianza y con su oro. Aquí puedes leer el clima: dos ánimos que conviven y que no se manejan como un marcador. Los **Mecenas** miran lo que la universidad enseña y a quién le abre la puerta. Se enfrían cuando la atas a quien la paga. Los **Pragmáticos** miran las cuentas del año y las aulas llenas. Ninguno de los dos lee tu coherencia: no saben lo que declaraste ni te juzgan por ello. A veces no se puede contentar a los dos a la vez, pero eso no significa que uno sea el correcto.

La Taberna es el oído de la calle. Aquí se oyen dos clases de voz y conviene distinguirlas. Las que empiezan por «se dice…» anuncian algo que se está gestando y te dan margen para prepararte. Las de «en la mesa de al lado…» son la vida de la ciudad y no anticipan nada. Las voces que aún no habías oído van marcadas. De vez en cuando aparece también aquí algún trato.



Figura 11. Las cuatro salas, como las enseña la Guía del juego: el Colegio de Artes, la Lonja, la Casa de la Asamblea y la Taberna.

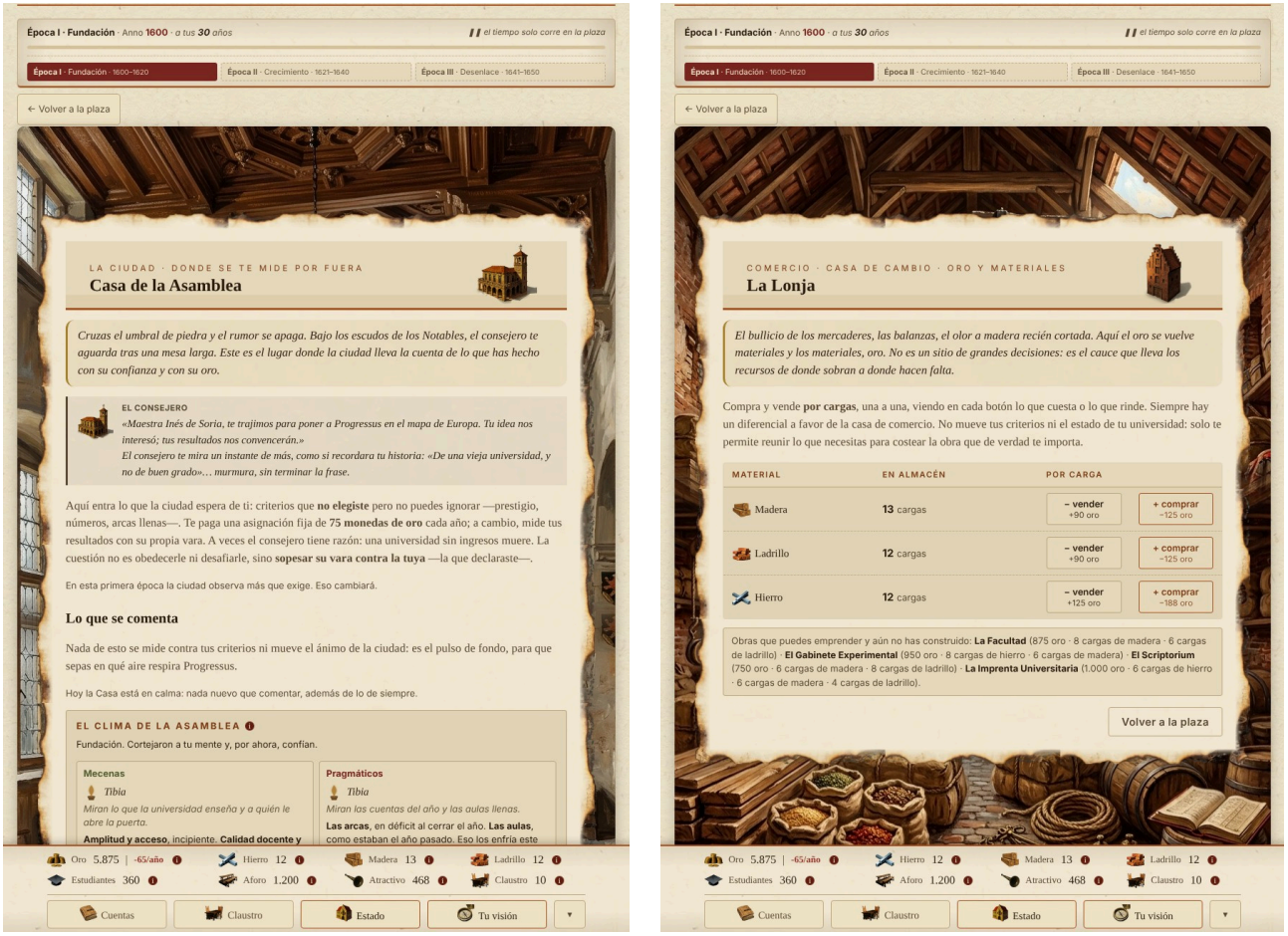


Figura 12. Dentro de la Casa de la Asamblea, con el clima de la ciudad. Dentro de la Lonja, con los precios del año.

No todo lo que llega a los edificios de la ciudad es una decisión. Algunos sucesos son, simplemente, cosas que pasan: te rozan las arcas o la matrícula y solo piden que sigas adelante.

Nada de esto, ni los rumores, ni los tratos, ni el pulso de la Asamblea, ni esos sucesos, se mide contra tus criterios ni mueve el ánimo de la ciudad.

6. Las obras que construyes

Hay **doce obras** en total, cuatro por época. En cada una solo puedes emprender tres. Renunciar a una es declarar, con ladrillos, qué universidad valoras. De las tres que levantas en cada época, **la primera es la que priorizas** y la única que se mide contra los criterios que declaraste. Las otras dos cambian tu universidad igual, pero no se juzgan. Elegir qué levantas primero, cuando podrías levantar tres, es decir en qué orden importan de verdad tus criterios.

Las que dejas pasar no desaparecen: siguen disponibles en las épocas siguientes. En el Colegio las verás agrupadas por época, de modo que sabes de un vistazo cuáles son nuevas y cuáles vienen arrastradas.



Figura 13. Las cuatro obras de la Fundación (1600–1620): la Facultad, el Gabinete Experimental, el Scriptorium y la Imprenta Universitaria.

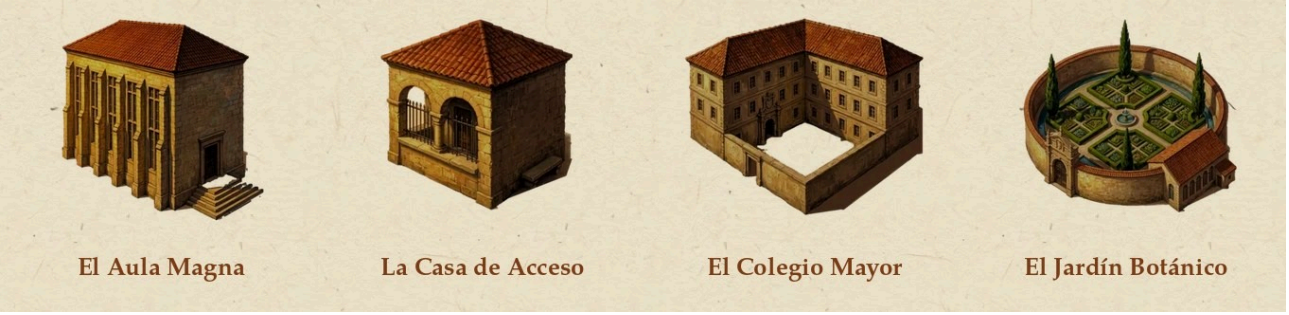


Figura 14. Las cuatro del Crecimiento (1621–1640): el Aula Magna, la Casa de Acceso, el Colegio Mayor y el Jardín Botánico.



Figura 15. Las cuatro del Desenlace (1641–1650): la Biblioteca, el Observatorio, el Teatro Anatómico y la Sopistería.

Mientras se construye es una **obra**; cuando termina es un **edificio**. Entonces se puede visitar, cuesta mantenimiento y empieza a pedirte decisiones. Solo puedes tener una obra en marcha a la vez y tardan años en construirse: 3 o 4 años las de la primera y la segunda época, 1 o 2 las de la tercera.

Cada tarjeta te dice lo que cuesta en oro y en materiales por adelantado y cuántas decisiones abre la obra a lo largo de los años. Si la empiezas tarde, te avisa además de cuántas de esas decisiones ya no cabrán dentro de tus años de juego. Cada edificio en pie suma **mantenimiento** cada año que se refleja en tus gastos.

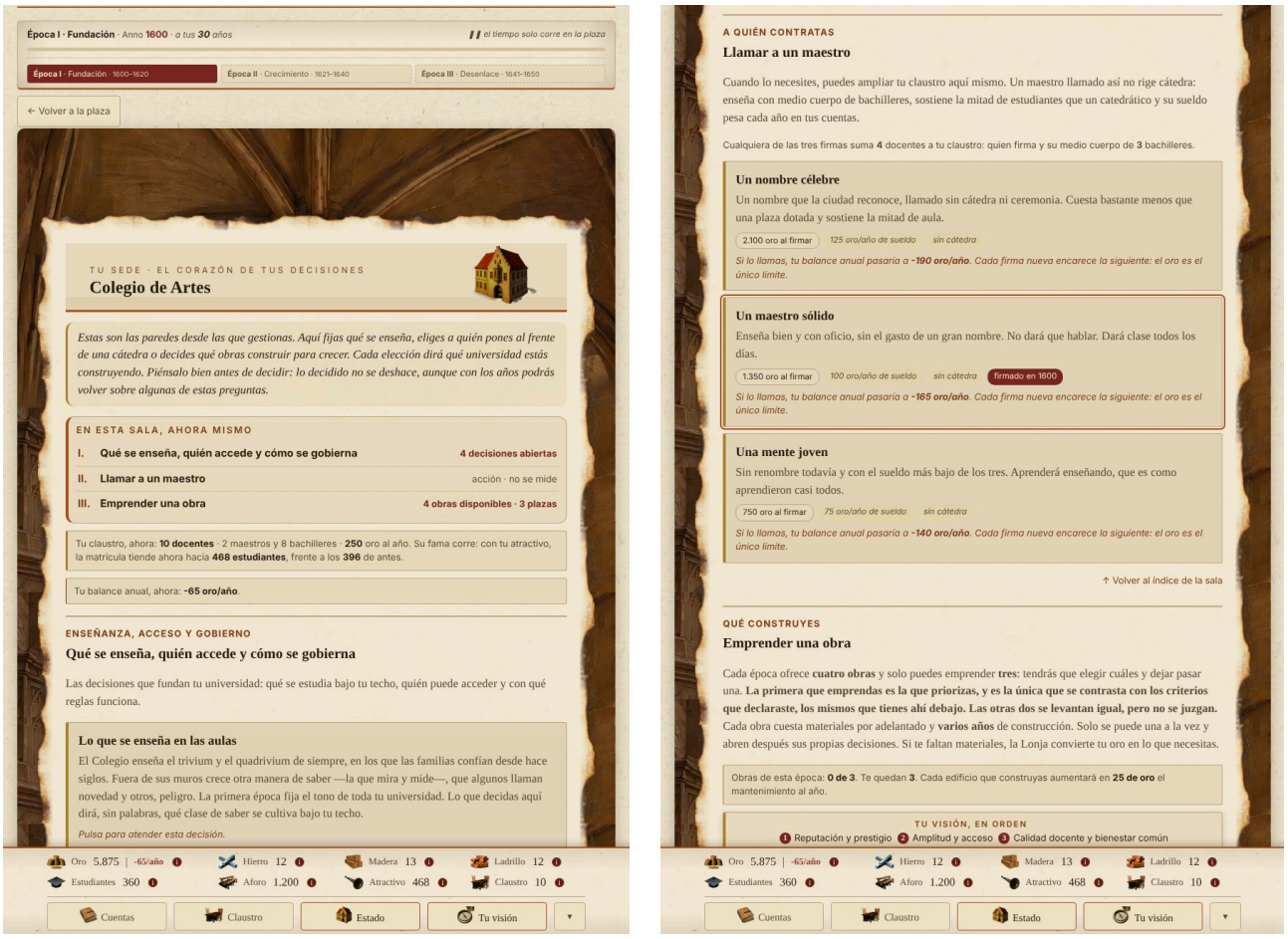


Figura 16. El Colegio de Artes: las decisiones de la sala, el claustro y las obras que se pueden emprender.

Dos obras no piden nada al terminarse. **El Scriptorium** y **el Colegio Mayor** trabajan callados y solo una vez, años después, te piden decidir algo.

7. Oro, materiales y tiempo



Figura 17. «Las cuentas de este año», tras el botón «Cuentas» de la barra.

Oro. Entra cada año por cuatro vías: la asignación fija que te paga la ciudad, la matrícula de cada estudiante, la renta callada de las obras que rinden y, si alguna decisión te la ha traído, la renta de fundación. Cada año sale en sueldos y en mantenimiento, el general y el de cada edificio en pie. Fuera de esa cuenta anual, el oro también se va al emprender una obra, al llamar a un maestro o dotar una cátedra y al comprar en la Lonja. Tras el botón **Cuentas** tienes **Las cuentas de este año**, con el desglose entero y su balance. No es una meta que maximizar: es para que decidas con los números delante. Si el balance se queda en rojo y las arcas también, año tras año, los Notables pueden ofrecerte un rescate, pero nunca sale gratis.

Materiales. Madera, ladrillo y hierro, contados en **cargas**. La madera es de uso general, para estructura y mobiliario. El ladrillo levanta muros y lo monumental. El hierro es para lo que lleva mecanismo, instrumento o cerraje. Empiezas con pocas cargas. Al abrir cada época la ciudad hace llegar una remesa para las obras del periodo: si te has quedado por debajo de ese nivel modesto, tu reserva se rellena hasta él. Lo que hayas guardado de más lo conservas. El oro, en cambio, no se repone.

La Lonja te deja comprar y vender carga a carga, viendo en cada botón lo que cuesta o lo que rinde. Siempre hay un diferencial a favor de la casa de comercio. A veces baja una caravana y un material se abarata una temporada. Otras veces escasea y se encarece. Lo que se abarata viene con las cargas contadas: cuando se agotan, el precio vuelve al de siempre.

Tiempo. El reloj solo corre en la plaza, con cuatro marchas. **Pausa** detiene el tiempo para pensar sin prisa. **×1** es la marcha normal: un año por minuto. **×5** es la rápida: doce segundos por año. Y **Próximo año** avanza justo uno y vuelve a ×1 para que reevalúes la situación. Entrar en un edificio detiene el reloj. Al volver sigue como lo dejaste.

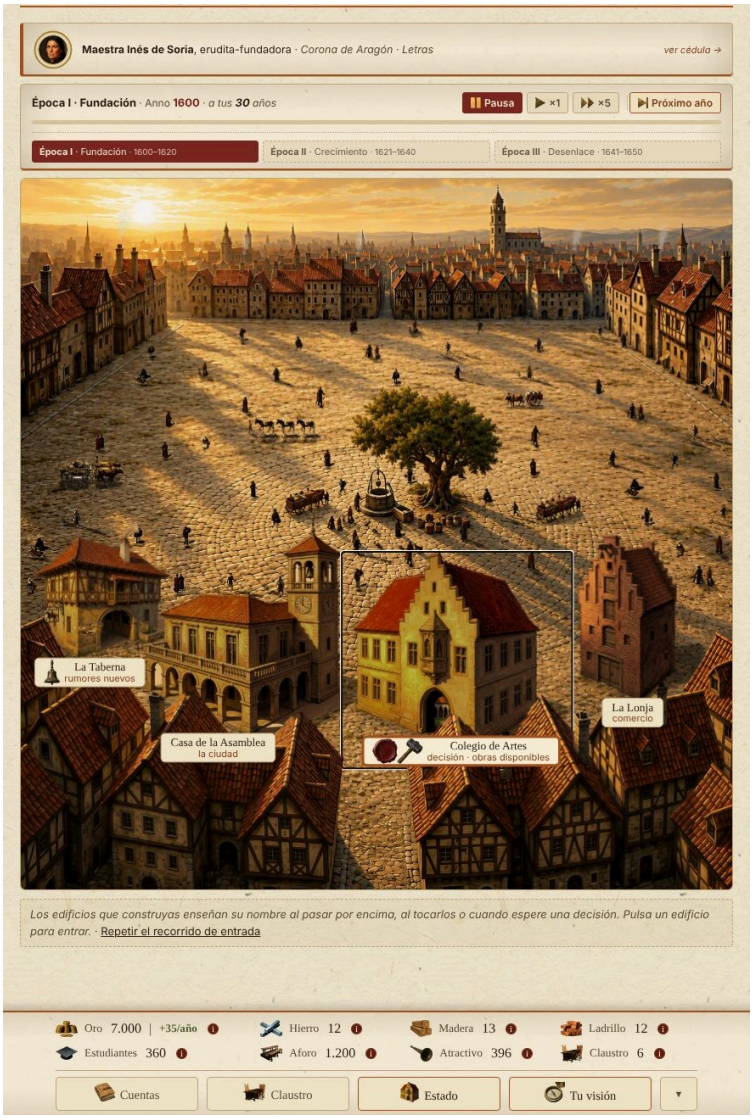


Figura 18. La plaza en 1600, con el reloj y sus cuatro marchas arriba, las ocho cifras y las cuatro ventanas abajo.

8. Tu claustro y tus estudiantes

El contador de **claustro** cuenta en docentes a todo el que enseña, y lo tienes a la vista en la barra inferior. Tras el botón **Claustro** tienes **Tu claustro**: la nómina persona a persona, con su nombre, si tiene cátedra o no, cuántos bachilleres lleva a su cargo y lo que cobra al año.

Cada maestro enseña con un cuerpo de **bachilleres** que no cobra de tus arcas: se gradúan enseñando. Una **cátedra** sostiene el doble de estudiantes que un maestro sin ella, por ello cuesta bastante más, tanto al firmar como cada año.

Empiezas con un catedrático heredado. Desde ahí el claustro crece de varias formas. Dos están siempre a tu alcance en el Colegio de Artes, son acciones y no se miden contra tus criterios. **1. Llamar a un maestro**, siempre que quieras: un nombre célebre cuesta caro al firmar y caro cada año; una mente joven, poco de ambos. **2. Dotar una cátedra**, que se abre a partir de la segunda época, el Crecimiento, pero solo cuando tu universidad ya ha crecido. Ahí no eliges a quién: eliges la renta con que dotas la plaza, que es lo que determina qué clase de maestro se presenta. La

tercera son las decisiones: algunas traen consigo a una persona concreta, con su nombre y su sueldo. No la buscas tú en el Colegio, sino que llega dentro de una decisión que tomas y por eso se mide como cualquier otra.

No hay tope de plazas. El límite es el gasto en oro de la **nómina**, que se paga todos los años.

Si tu claustro no da abasto con los estudiantes que tienes, el aviso aparece en la cabecera. Mientras dure, caen cada año dos de tus rasgos: **Calidad docente y bienestar común** y **Reputación y prestigio**. Una universidad que los pierde deja de atraer estudiantes.

Tres cosas deciden cuánta gente acaba en tus aulas. La primera es el **aforo**, las plazas que dan tus edificios. Lo mueven las obras y algunas decisiones. La segunda es el **atractivo**: cuánta gente quiere venir. Sube con el renombre de quien enseña aquí y con lo que la ciudad ve en ella. La tercera es el **claustro**, cuántos estudiantes sostienen tus maestros. Crece al llamar a un maestro, al dotar una cátedra o dentro de una decisión que traiga a alguien. Y el crecimiento no es una cuarta: es lo que sale de las tres.

Los **estudiantes matriculados** no llegan de golpe. Cada año se acercan un poco a donde el aforo y el atractivo los llevan, de modo que pueden pasar de las plazas que tienes. Cuando eso ocurre hay quien oye de pie y la cabecera te lo dice. Eso por sí solo no cuesta enseñanza ni renombre. Lo que sí cuesta es que pasen de lo que tu claustro sostiene, como se ha dicho más arriba.



Figura 19. El Aula Magna, lámina de este apartado en la Guía del juego.

9. Cómo termina

El juego concluye por defecto en 1650 y termina con tres pantallas.

Primero, **una escena**. La ciudad te ofrece un renglón en blanco en el libro de su archivo y te pregunta qué universidad dejas. Le ocurre a todo el mundo, no depende de nada que hayas construido y es la última decisión de la partida.

Después, **tu juicio**. Antes de enseñarte ningún balance, el juego despliega tu crónica entera —los hechos, año por año, sin cuentas ni lecturas— y te pide que la juzgues tú: dónde sostuviste tus criterios, dónde no y por qué. No se puede seguir sin escribirlo. Lo que escribas no cambia lo que viene después, y lo que viene después no corrige lo que escribas: son dos lecturas de la misma partida, la tuya y la del recuento.

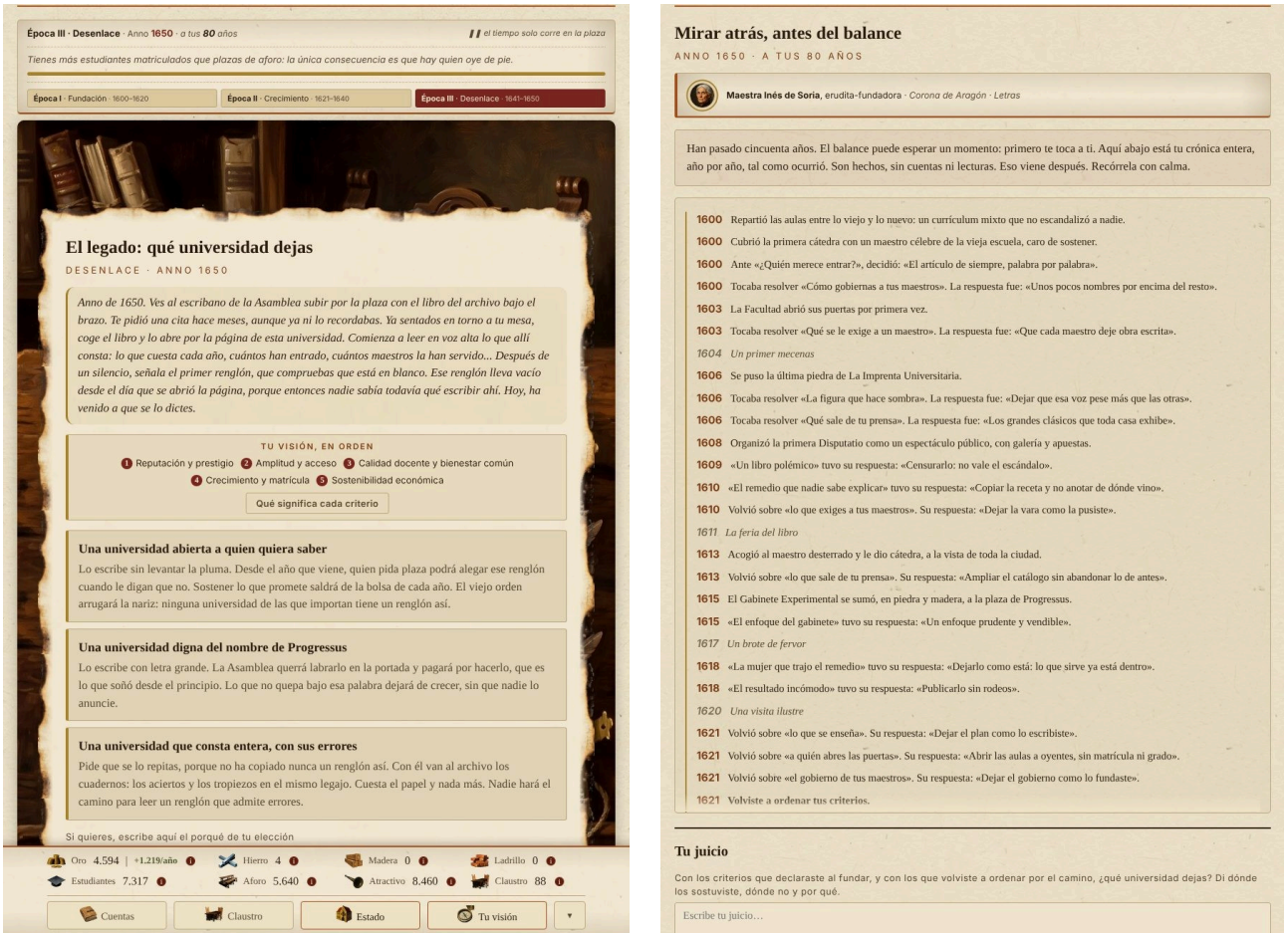


Figura 20. La escena del legado. Después, tu juicio con la crónica delante.

Y por último, **el balance**. Abre con tu arco en una frase y sigue con cómo te llamó la ciudad, qué criterios moviste por el camino, lo que dice tu coherencia, el puente, la Bitácora Anual completa, el detalle decisión por decisión con su lectura, lo que declaraste en cada época y cómo quedó tu universidad. Puedes descargar la crónica en PDF para guardarla o compartirla.

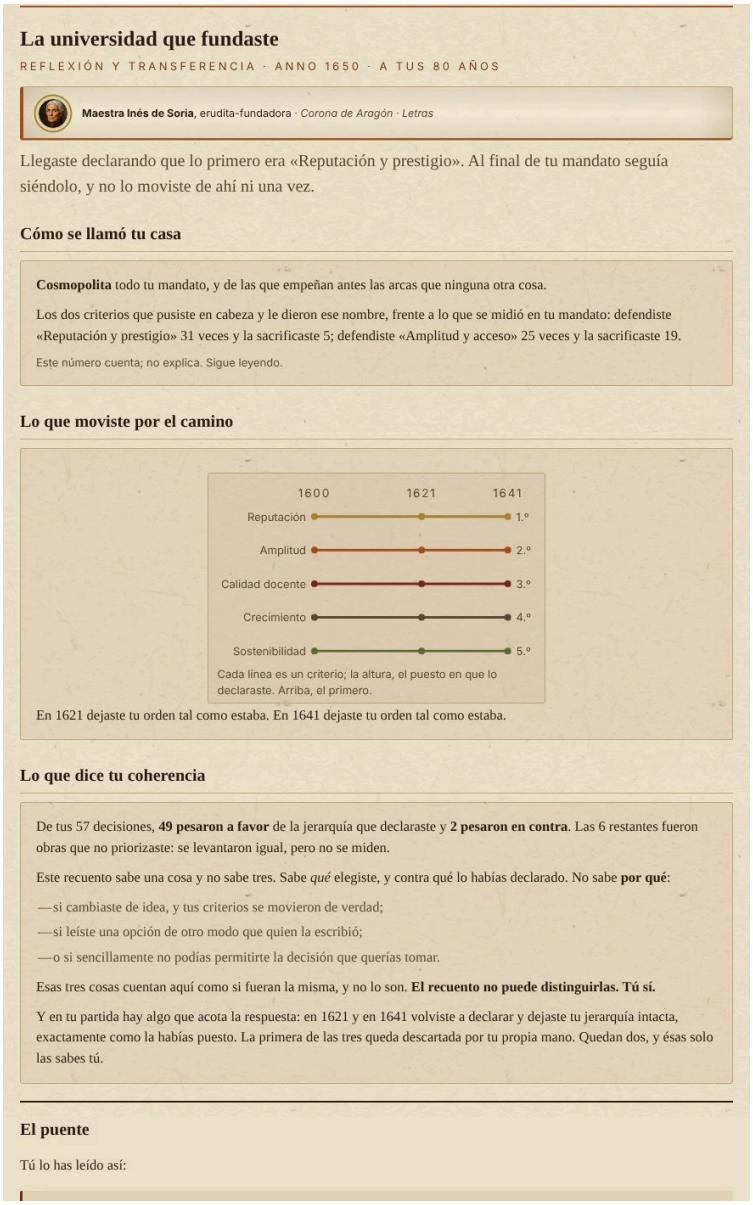


Figura 21. El balance: el arco en una frase, el nombre de tu universidad frente a lo que hiciste, lo que moviste y lo que dice tu coherencia.

También puedes salir antes de 1650: si aceptas la oferta de una universidad rival, tu mandato termina ahí. La escena y el balance llegan igual, porque quien se marcha también deja una universidad detrás.

En la pantalla final puedes descargar tus datos de la partida en PDF, JSON, CSV y TXT. Recuerda descargarlos antes de cerrar la ventana.

> Quise que el colegio fuera, antes que nada, respetado: cedí en materiales cuando la Asamblea apretó, y no me arrepiento.

Eso es un juicio sobre una obra —la tuya—, con criterios que pusiste tú y con las pruebas delante.

Eso que acabas de hacer tiene nombre fuera de este juego. Es lo que haces cuando decides si un trabajo está bien hecho, cuando corriges el de otra persona o cuando juzgas si lo tuyo ya está listo para entregar.

No te llevas un método. Te llevas una pregunta que ya sabes formular: ¿con qué criterios estoy juzgando esto, y los he dicho en voz alta?

Bitácora Anual

1600 Repartió las aulas entre lo viejo y lo nuevo: un currículum mixto que no escandalizó a nadie.
1600 Cubrió la primera cátedra con un maestro célebre de la vieja escuela, caro de sostener.
1600 Ante «¿Quién merece entrar?», decidió: «El artículo de siempre, palabra por palabra».
1600 Tocaba resolver «Cómo gobiernas a tus maestros». La respuesta fue: «Unos pocos nombres por encima del resto».
1603 La Facultad abrió sus puertas por primera vez.
1603 Tocaba resolver «Qué se le exige a un maestro». La respuesta fue: «Que cada maestro deje obra escrita».
1604 Un primer mecenas
1606 Se puso la última piedra de La Imprenta Universitaria.
1606 Tocaba resolver «La figura que hace sombra». La respuesta fue: «Dejar que esa voz pese más que las otras».
1606 Tocaba resolver «Qué sale de tu prensa». La respuesta fue: «Los grandes clásicos que toda casa exhibe».
1608 Organizó la primera Disputatio como un espectáculo público, con galería y apuestas.
1609 «Un libro polémico» tuvo su respuesta: «Censurarlo: no vale el escándalo».
1610 «El remedio que nadie sabe explicar» tuvo su respuesta: «Copiar la receta y no anotar de dónde vino».
1610 Volvió sobre «lo que exiges a tus maestros». Su respuesta: «Dejar la vara como la pusiste».
1611 La feria del libro
1613 Acogió al maestro desterrado y le dio cátedra, a la vista de toda la ciudad.
1613 Volvió sobre «lo que sale de tu prensa». Su respuesta: «Ampliar el catálogo sin abandonar lo de antes».
1615 El Gabinete Experimental se sumó, en piedra y madera, a la plaza de Progressus.
1615 «El enfoque del gabinete» tuvo su respuesta: «Un enfoque prudente y vendible».
1617 Un brote de fervor
1618 «La mujer que trajo el remedio» tuvo su respuesta: «Dejarlo como está: lo que sirve ya está dentro».
1618 «El resultado incómodo» tuvo su respuesta: «Publicarlo sin rodeos».
1620 Una visita ilustre
1621 Volvió sobre «lo que se enseña». Su respuesta: «Dejar el plan como lo escribiste».
1621 Volvió sobre «a quién abres las puertas». Su respuesta: «Abrir las aulas a oyentes, sin matrícula ni grado».
1621 Volvió sobre «el gobierno de tus maestros». Su respuesta: «Dejar el gobierno como lo fundaste».
1622 «El nombre del mercader» tuvo su respuesta: «Nada escrito: agradecer y declinar».
1623 Pidió al maestro desterrado que moderase su enseñanza, para calmar a la ciudad.
1625 Se puso la última piedra de El Colegio Mayor.
1625 Rechazó la plata de las Indias: no todo oro es limpio.
1626 Abrió, pagada de su bolsillo, la cátedra que había puesto por delante, sin subvención de la ciudad.
1626 Contratación a demanda: Una mente joven
1627 Los aprendices del molino piden entrar a oír
1628 Se puso la última piedra de La Casa de Acceso.
1628 «Cómo se prueba a quien pide plaza» tuvo su respuesta: «Un examen público, el mismo para quien se presente».
1628 Un maestro se marcha

El detalle, decisión por decisión

La lectura de coherencia de cada una de tus decisiones. Este es tu balance: léelo con calma. Recuerda que servir a un criterio que dejaste abajo pesa en contra, igual que ceder uno que pusiste arriba. Lo primero y lo último que pusiste cuentan cinco veces lo que el segundo y el cuarto.

ÉPOCA I · FUNDACIÓN

Lo que se enseña en las aulas
Elegiste: **Un currículum mixto**

> *A favor: sirve «**Amplitud y acceso**» (tu nº2), cede «**Sostenibilidad económica**» (tu nº5). En contra, ninguno. En el balance de tu jerarquía, pesó a favor.*

Fundar tu primera cátedra
Elegiste: **El maestro célebre de la vieja escuela**

> *A favor: sirve «**Reputación y prestigio**» (tu nº1), cede «**Sostenibilidad económica**» (tu nº5). En contra: sirve «**Crecimiento y matrícula**» (tu nº4), cede «**Amplitud y acceso**» (tu nº2). En el balance de tu jerarquía, pesó a favor.*

¿Quién merece entrar?
Elegiste: **El artículo de siempre, palabra por palabra**

> *A favor: sirve «**Reputación y prestigio**» (tu nº1). En contra: sirve «**Sostenibilidad económica**» (tu nº5), cede «**Amplitud y acceso**» (tu nº2). Lo que más pesó fue servir «**Reputación y prestigio**» (tu nº1). En el balance de tu jerarquía, pesó a favor.*

Cómo gobiernas a tus maestros
Elegiste: **Unos pocos nombres por encima del resto**

> *A favor: sirve «**Reputación y prestigio**» (tu nº1) y «**Amplitud y acceso**» (tu nº2), cede «**Sostenibilidad económica**» (tu nº5). En contra, ninguno. En el balance de tu jerarquía, pesó a favor.*

Construir: La Facultad
Elegiste: **La Facultad**

> *A favor: sirve «**Reputación y prestigio**» (tu nº1). En contra: sirve «**Crecimiento y matrícula**» (tu nº4). Lo que más pesó fue servir «**Reputación y prestigio**» (tu nº1). En el balance de tu jerarquía, pesó a favor.*

> *En la Época I priorizaste La Facultad, y de los edificios que tenías disponibles era el más coherente con lo que habías declarado.*

> *Elegir **qué** levantar primero, con materiales escasos y tiempo contado, fue ya una decisión con criterio.*

Figura 22. Más abajo en el balance, el puente hacia fuera del juego, la Bitácora Anual y el detalle decisión por decisión.



Figura 23. El renglón en blanco del archivo de la ciudad, lámina del cierre en la Guía del juego.

Respecto a lo que queda registrado, debes saber que tu partida entera se guarda: las decisiones, los años, los criterios que declaraste y lo que escribiste en las casillas y en tu juicio final, tal cual. No se guardan el nombre de tu personaje ni su perfil: en su lugar el registro lleva un **código**. El nombre de tu personaje sí está en la crónica en PDF, que es la tuya. Descargar ese registro es decisión tuya, compartirlo también: puedes llevártelo en **JSON, CSV o TXT**, o verlo en pantalla y copiarlo.

El juego no envía nada a ningún servidor ni guarda nada en el navegador. Lo único que existe de tu partida es lo que tú descargas.

10. Los botones de arriba

Arriba tienes cuatro botones, siempre a mano.



Figura 24. Los cuatro botones de arriba. Son los mismos de la Figura 1.

Dos son de tu partida. **Crónica** abre lo que llevas hecho, año por año, sin ninguna lectura encima: hechos y nada más. **Guía** abre esto que estás leyendo.

Los otros dos son del aparato. **Guardar** te lleva la partida en un fichero o en una cadena de texto que puedes copiar. Nada se guarda solo: el juego no usa ninguna memoria del navegador, así que si cierras la pestaña, recargas la página o retrocedes sin guardar, la partida se pierde. El navegador te lo preguntará antes. Para reanudarla, «Importar juego» en el menú inicial, aquí o en otro dispositivo. Y **Sonido** silencia o devuelve la capa sonora —la música de fondo y los sonidos del juego—, que es ambientación y nunca señal de acierto: cerrar una decisión suena igual la juegues como la juegues.

11. Preguntas frecuentes

¿Hay una forma de ganar?

No. El juego no puntúa tus decisiones. Al final te dice cuántas pesaron a favor de los criterios que tú declaraste y cuántas en contra.

¿Qué necesito para jugar?

Un navegador web, nada que instalar y ninguna cuenta. Los dispositivos y la primera carga están en el apartado 0.

¿Puedo jugar en el móvil o en la tableta?

Sí, con el navegador, en vertical. El texto se lee mejor en una pantalla grande, pero el juego es el mismo.

¿Tengo que jugar la partida de una vez?

No. Puedes guardar en cualquier momento con **Guardar**, que te da un fichero o una cadena de texto. Sigues cuando quieras con **Importar juego** desde el menú inicial, en el mismo dispositivo o en otro.

Se me ha cerrado el navegador. ¿He perdido la partida?

Si no habías guardado, sí: el juego no guarda nada por su cuenta. Si habías guardado, ábrela con «Importar juego» desde el fichero o pegando la cadena que copiaste.

¿Puedo cambiar de idea?

Sí, en 1621 y en 1641, cuando vuelves a ordenar los criterios. Lo que decidas después se mide contra el orden nuevo. Lo de antes queda medido contra el de antes.

¿Por qué una opción no me dice si es coherente?

Porque entonces no decidirías tú. Lo que cada opción mueve en el mundo sí lo ves. Lo que pesa a favor o en contra de tu orden lo lees al final.

¿Tengo que escribir por qué decido?

La casilla de cada decisión es opcional. El juicio del final no: antes de ver el balance, el juego te pide que juzgues tú tu partida con la crónica delante.

¿Qué pasa si me quedo sin oro?

Si el balance se queda en rojo y las arcas también, año tras año, los Notables pueden ofrecerte un rescate, que nunca sale gratis. Las Cuentas están siempre en la barra de abajo para que decidas con los números delante.

¿Qué significa que una decisión quedó «en tablas»?

Que lo que sirvió a tu orden y lo que le cedió pesaron lo mismo. Ni a favor ni en contra.

¿Qué me llevo al final?

La crónica de tu mandato en PDF y los datos de la partida en JSON, CSV y TXT. El JSON es el completo. Descárgalos antes de cerrar la ventana.

¿El juego guarda o envía mis datos?

No. No usa cookies ni memoria del navegador, no envía nada a ningún servidor y no sabe quién eres. El nombre de tu personaje no viaja en los datos de la partida, solo en tu crónica en PDF y en lo que guardas con Guardar. Lo único que existe de tu partida es lo que tú descargas.

¿Puedo jugar varias veces?

Claro. Cada partida es nueva. El juego no recuerda la anterior. Jugar con otro orden de criterios es una partida distinta.

¿Puedo jugar sin sonido?

Sí. El botón **Sonido**, arriba a la izquierda, apaga y enciende la música y los sonidos. Son ambientación y nunca una señal de acierto.

PARTE II

Guía docente

Para quien quiera llevar el juego a un grupo: qué trabaja, qué más se puede aprender con él, qué devuelve, cómo llevarlo al aula de muchas maneras, qué hay en el fichero que entrega cada estudiante y qué no conviene pedirle.

1. Qué trabaja el juego

Progressus Universitas se diseñó con una competencia diana escrita antes que ninguna mecánica: el **juicio evaluativo**, la capacidad de tomar decisiones sobre la calidad del trabajo propio y ajeno frente a criterios. De ahí salen sus cuatro objetivos: analizar la información disponible para extraer lo relevante, reflexionar sobre el propio proceso de toma de decisiones estableciendo criterios explícitos y comparando las opciones contra ellos, argumentar de forma coherente las decisiones y extrapolar la lógica del juego al propio proceso formativo.

Evaluar para aprender

El juego se apoya en una manera de entender la evaluación que la investigación educativa viene construyendo desde hace dos décadas, según la cual evaluar no es solo el momento en que se califica, sino un proceso que forma parte del aprendizaje. Evaluar *como* aprendizaje consiste en dar a cada estudiante ocasiones de seguir y pensar críticamente su propio trabajo, de modo que sea la propia persona quien identifique los pasos que debe dar (Yan y Boud, 2022). Ese giro se ha descrito como el paso de evaluar *el* aprendizaje a evaluar *para* y *como* aprendizaje, con una condición que lo sostiene todo, la de que quien aprende participe de verdad en la evaluación, con criterios públicos y comprensibles, en lugar de limitarse a recibirla (Ibarra-Sáiz y Rodríguez-Gómez, 2019, 2020).

El juicio evaluativo y la alfabetización evaluadora

Dentro de esa manera de entender la evaluación hay dos nociones que conviene distinguir, porque el juego trabaja sobre todo una de ellas. La **alfabetización evaluadora** (*assessment literacy*) es el saber sobre la evaluación, es decir, comprender para qué sirve, cómo funciona, qué es un criterio, qué es un estándar de calidad y qué significa la información que se recibe sobre el propio trabajo (Smith et al., 2013). El **juicio evaluativo** (*evaluative judgement*) es ese saber puesto en práctica, «la capacidad de tomar decisiones sobre la calidad del trabajo propio y ajeno» (Tai et al., 2018, p. 471), que no se adquiere recibiendo calificaciones, sino practicando el acto de juzgar con criterios a la vista y contrastando el propio juicio con otros. Si la primera es el marco, el segundo es el gesto. Progressus Universitas pone a cada estudiante a hacer ese gesto decenas de veces en una partida con el marco siempre delante.

Para desarrollar el juicio evaluativo hacen falta varios componentes, como comprender a fondo el contexto en que se trabaja, asimilar los estándares de calidad que se exigen, disponer de criterios específicos para evaluar la tarea y acumular experiencia evaluativa con métodos participativos (Boud et al., 2018). Las prácticas que lo favorecen también están identificadas. Entre ellas se cuentan implicar al estudiante en la planificación de la evaluación, practicar la autoevaluación y la evaluación entre iguales (Ibarra-Sáiz et al., 2020), fijar bien los criterios, hacer transparente el proceso, usar instrumentos explícitos, ofrecer retroalimentación sobre los propios juicios con ocasión para la reflexión, mostrar ejemplos de calidad, dar y recibir retroalimentación sobre las tareas, conocer en profundidad el contexto y formar en alfabetización evaluadora (Ibarra-Sáiz et al., 2026). Varias de ellas están dentro del juego por construcción, como se ve más abajo.

La retroalimentación y quien la recibe

La segunda pieza es la retroalimentación, entendida como «un proceso a través del cual quien aprende da sentido a información de diversas fuentes y la usa para mejorar su trabajo o sus estrategias de aprendizaje» (Carless y Boud, 2018, p. 1315). La definición importa porque desplaza el centro desde lo que se dice hacia lo que se hace con ello, de modo que exige a quien la recibe una disposición activa, la *alfabetización en retroalimentación*, que consiste en apreciar la información recibida, hacer juicios sobre ella, gestionar lo que provoca y actuar en consecuencia. El impacto real de esa información depende de factores personales y de contexto tanto como de su contenido (Henderson et al., 2019). Una buena retroalimentación clarifica qué es un buen desempeño, facilita la autoevaluación, aporta información de calidad, anima al diálogo y sirve para cerrar la distancia entre lo que se hizo y lo que se quería hacer (Boud y Molloy, 2013; Nicol y Macfarlane-Dick, 2006), además de mirar hacia delante, porque lo que vale no es la corrección de la tarea pasada, sino lo que se transfiere a la siguiente (Sadler, 2010).

El balance de Progressus Universitas está construido con esa idea. No corrige, cuenta. Dice qué decisión pesó a favor del orden declarado y cuál en contra, declara lo que sabe y lo que no sabe, deja la interpretación a quien jugó y llega después de que la persona haya escrito su propio juicio, de modo que lo que se contrasta no es una nota contra un trabajo, sino dos lecturas de la misma partida, la propia y la del recuento. Es el papel que la evaluación formativa desempeña en el aprendizaje autorregulado (Panadero et al., 2019) y la situación que describe un modelo de retroalimentación que la entiende desde el contexto, el mensaje y la persona que lo recibe, no solo desde quien lo emite (Panadero y Lipnevich, 2022).

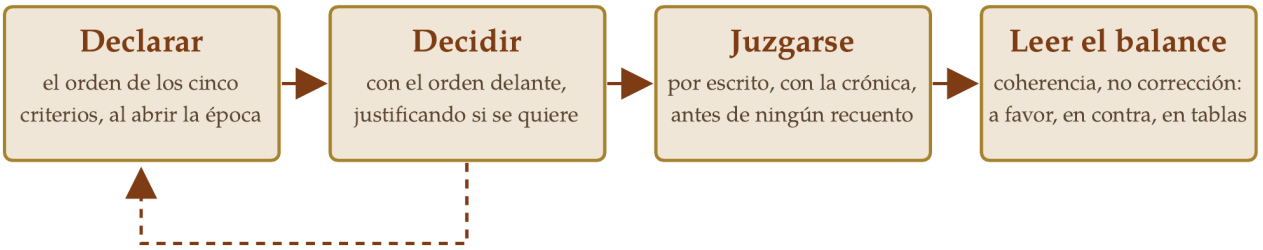
Autorregulación y aprendizaje autónomo

La tercera pieza une las dos anteriores, porque quien juzga la calidad de su propio trabajo con criterios y usa lo que le devuelven para ajustar lo siguiente está autorregulando su aprendizaje (Nicol y Macfarlane-Dick, 2006). El juego reproduce ese ciclo a lo largo de la partida. Se planifica al declarar el orden de criterios al abrir cada una de las tres épocas. Se actúa y se supervisa al decidir con el orden delante, con la opción de dejar escrito por qué. Se ajusta al volver a declarar en 1621 y en 1641. Se autoevalúa en el juicio escrito del final, antes de ver el balance, que es la retroalimentación que llega una vez, al cierre. Las prácticas de retroalimentación sostenibles son las

que dejan a la persona capaz de juzgar sin tutela una vez terminados los estudios (Carless et al., 2011), dentro de una evaluación que prepara para el largo plazo (Boud y Falchikov, 2007). Un juego que entrena a declarar criterios y a leerse después contra ellos trabaja exactamente en esa dirección, con la ventaja de que la partida es una ficción y equivocarse no cuesta nada fuera de ella.

Cómo lo traduce el juego

Todo lo anterior cabe en cuatro gestos que se repiten durante cincuenta años de ficción. **Declarar** un orden de cinco criterios al abrir cada época. **Decidir** con ese orden a la vista y justificar si se quiere. Escribir un **juicio propio** sobre la partida antes de ver ningún recuento. Y recibir una lectura de **coherencia**, no de corrección, que compara cada decisión con lo declarado. Son, uno por uno, los componentes que la literatura nombra. Criterios explícitos fijados por quien va a ser evaluado. Aplicación de esos criterios a casos concretos. Contraste entre el juicio propio y una lectura externa. Y una transferencia que el propio balance abre al nombrar el acto fuera del juego y entregar una pregunta para llevarse, la de con qué criterios se está juzgando y si se han dicho en voz alta.



Decidir se repite unas cincuenta veces en una partida. En 1621 y en 1641 se vuelve a declarar: el juego anota el cambio sin premiarlo ni castigarlo.

Figura 25. Los cuatro gestos del juego y cómo se encadenan en cada época.

> *«No hay una única forma de acertar: hay coherencia, o no la hay.»*
>
> DE LA ENTRADA DEL JUEGO

2. Lo que se puede aprender, además

Una cosa es el objetivo explícito y otra todo lo que se puede aprender jugando. La reflexión final del juego habla de cómo se decide, no de universidades. Pero quien lo juega atraviesa, de paso, muchas cosas que cada docente puede aprovechar según su materia. Esta lista es una invitación a estirarlas.

- **La universidad como institución.** Las decisiones del juego son las preguntas que han definido siempre a una universidad, es decir, qué se enseña, quién enseña, quién entra, quién paga y cómo se gobierna. Se juega en una ciudad inventada, sin marco jurídico de ningún reino, pero las tensiones son las de la historia, el prestigio frente a la apertura, la tradición frente a la

novedad, la autonomía frente a quien financia. Para un grupo de Educación, de Historia o de cualquier grado, es una manera de entrar en el debate sobre qué es una buena universidad sin que nadie tenga que dar la respuesta.

- **El contexto histórico.** 1600 es una bisagra real. En 1609 un telescopio apunta al cielo por primera vez. En 1628 se publica la circulación de la sangre. La imprenta lleva siglo y medio cambiando quién lee y qué se puede decir. El juego pone esas tensiones en edificios. El Gabinete Experimental ensaya «la nueva ciencia», el Observatorio puede «confirmar la verdad heredada… o contradecirla», el Teatro Anatómico trae un conocimiento «que salva vidas… y que exige cadáveres», la Imprenta plantea «qué merece salir con tu sello». Cada uno es una puerta a la historia de la ciencia, de la censura, de la medicina o del libro.
- **Las ideologías y el poder.** En la Casa de la Asamblea conviven dos ánimos que no siempre se contentan a la vez. Los Mecenas, que miran lo que la universidad enseña y a quién le abre la puerta. Los Pragmáticos, que miran las cuentas y las aulas llenas. Ninguno es el correcto. Es una manera concreta de hablar de mecenazgo, de autonomía universitaria, de lo que pide a cambio quien paga y de cómo se negocia con un poder que no comparte tus criterios. Y hay una ideología más cerca, la propia. El orden de los cinco criterios dice qué cree cada cual que es lo importante en una institución educativa. Poner arriba la sostenibilidad económica o el prestigio dibuja una universidad distinta de la que dibuja poner arriba la amplitud del acceso o la calidad docente y el bienestar común. Verlo escrito en la propia declaración, con lo que se dejó al final, es una forma de mirarse que el juego ofrece sin pedirla.
- **Quién ha tenido acceso al saber.** El juego permite fundar la universidad como Maestra, cosa que la universidad europea de 1600 no permitía. Hasta finales de ese siglo no hay una mujer doctorada en una universidad europea. Esa libertad del juego, puesta al lado de la historia, abre la conversación sobre quién ha tenido acceso al saber y quién no. Y la primera época la pone encima de la mesa desde el Colegio de Artes, con la decisión «¿Quién merece entrar?». Los estatutos están sin firmar y hay que escribir el artículo de admisión. El juego recuerda que en las universidades viejas ese artículo «dice lo mismo: no entra quien no tenga con qué pagar, ni quien venga de oficio y no de linaje. Tampoco quien llegue de fuera o no rece como aquí. Y no entran las mujeres, tengan el apellido y el dinero que tengan». Las tres salidas son firmarlo como en todas partes (linaje, fe probada, fianza y varón), abrir la matrícula «sin mirar bolsa, linaje, procedencia, ni si quien pide plaza es hombre o mujer», o dejarlo como está y admitir caso por caso a quien un maestro avale, sin que conste en ninguna parte. La decisión no habla solo de las mujeres. La primera condición que el artículo nombra es tener con qué pagar. La segunda, el linaje. La universidad europea estuvo cerrada durante siglos a quien venía de un oficio o no tenía dinero. Lo estuvo hasta hace relativamente poco. Las tres salidas ponen esa cuestión de clase al lado de la de género, porque la matrícula abierta se abre sin mirar bolsa ni linaje. El juego vuelve sobre ella en dos obras. La Casa de Acceso abre las decisiones «sobre cómo se prueba a quien pide plaza y sobre quién la paga». La Sopistería existe para quien llega sin bolsa: «La universidad decide aquí si sus puertas son de verdad para todas las personas».
- **La gestión con recursos escasos.** Oro que entra y sale, materiales que hay que comprar a tiempo, obras que tardan años, un claustro que cuesta cada año y estudiantes que no caben. El juego obliga a mirar las cuentas antes de decidir y a aceptar que toda opción tiene un coste de

oportunidad. Hay inversión con retorno diferido (una obra tarda años en rendir), hay deuda (el rescate de los Notables «nunca sale gratis») y hay precios que suben y bajan en la Lonja. No premia gestionar bien, pero no se puede jugar sin gestionar.

- **La ética de las decisiones.** Atar la universidad a quien la paga, aceptar cadáveres para enseñar anatomía, decidir qué se imprime con el sello propio, elegir a quién se le abre la puerta. Casi todas las decisiones del juego tienen una lectura ética además de la estratégica. Como ninguna opción está marcada como correcta, el grupo puede discutirlas sin que el juego haya dado antes la respuesta.
- **El léxico y la lengua.** Claustro, cátedra, bachiller, lonja, carga, cédula, renta de fundación, Asamblea de Notables. El juego habla con las denominaciones de 1600 y las explica por el uso. Para grupos de Lengua, de Historia o de estudiantes de intercambio que aprenden español, es un vocabulario situado y repetido durante una hora.
- **Sobre la propia vida.** El juego va también sobre una vida, la del personaje. El tiempo pasa sin que nadie pueda pararlo, de los 30 a los 80 años. Se refleja en lo que esa persona hace, en lo que deja de poder hacer y, al final, en el legado que queda de ella. Declarar lo que importa, verse en la obligación de sostenerlo cuando cuesta, descubrir al final que no se sostuvo tanto como se creía, o que se sostuvo más de lo que las circunstancias permitían. Tener que decidir si eso fue cambiar de idea, leer mal una situación o no poder permitirse otra cosa es la experiencia del juego y es también la de cualquier vida adulta. La conversación puede ir ahí sin forzar nada, porque el propio balance se lo pone delante a quien jugó con sus años concretos.
- **Cómo se lee un dato.** El balance dice lo que sabe y lo que no sabe. El fichero de la partida es un registro que cada estudiante puede abrir y leer. Para grupos que trabajan con datos, con estadística o con evaluación, es una ocasión de hablar de qué mide un indicador y qué no. De la diferencia entre un recuento y una interpretación.
- **La propia memoria.** El juicio se escribe antes de ver el balance, con la crónica delante pero sin ningún recuento. Comparar lo que cada cual creía haber hecho con lo que el registro dice que hizo es un ejercicio de metacognición que no necesita preparación, porque el juego lo monta solo.



Figura 26. Cuatro obras del juego como puertas a la historia de la ciencia, de la medicina y del libro, con las palabras con que el juego las presenta.

3. Qué devuelve el juego

El balance final cuenta, por cada decisión medida, si pesó **a favor** del orden declarado, **en contra** o quedó **en tablas**. Declara cuántas decisiones quedaron fuera del recuento. La regla es pública y el juego la enuncia en tres sitios: en la Guía, en la cabecera del detalle decisión por decisión y en la ventana «Cómo pesa tu orden», que se abre sola en la primera declaración y está a mano en las tres. Los puestos primero y quinto del orden pesan cinco veces lo que el segundo y el cuarto. El tercero no cuenta. Cada decisión lleva en el balance una nota que dice qué criterios sirvió y cuáles cedió, con el lado hacia el que pesó cada uno.



Figura 27. El detalle, decisión por decisión, cada una con qué criterios sirvió y cedió. Al lado, cómo salió el balance.

Se mide cada decisión contra el orden vigente cuando se tomó, no cuando produce efecto. Por eso cambiar de orden en 1621 o en 1641 no reescribe nada hacia atrás. Y no se mide todo. De las tres obras que caben en cada época solo se valora la primera que se emprende. Los rumores, los tratos,

el clima de la Asamblea, los sucesos que solo piden seguir adelante y las dos maneras de agrandar el claustro desde el Colegio son contexto, no decisiones evaluadas. Así salen en el registro.

Lo que el balance dice de su propio alcance conviene leerlo en clase, porque es la clave de la conversación posterior. El recuento sabe *qué* se eligió y contra qué se había declarado, pero no sabe *por qué*. El propio juego enumera las tres razones que no puede distinguir, con estas palabras:

> *«Este recuento sabe una cosa y no sabe tres. Sabe qué elegiste, y contra qué lo habías declarado. No sabe por qué: si cambiaste de idea, y tus criterios se movieron de verdad; si leíste una opción de otro modo que quien la escribió; o si sencillamente no podías permitirte la decisión que querías tomar. Esas tres cosas cuentan aquí como si fueran la misma, y no lo son. El recuento no puede distinguirlas. Tú sí.»*
>
> DEL BALANCE FINAL DEL JUEGO

Distinguirlas es trabajo de quien jugó. Es exactamente la conversación que vale la pena tener en el aula.

Y una cosa que el juego hace a propósito y que a veces sorprende. Volver a declarar en 1621 para que lo declarado se parezca a lo que se ha estado haciendo no es trampa ni descuido. Es otra forma de buscar coherencia, reconocer qué se ha valorado de verdad y decirlo. El juego no la premia ni la castiga, la anota.

4. Cómo llevarlo al aula

El juego no está atado a ninguna asignatura ni a ninguna manera de usarlo. Es autocontenido, se puede jugar de una vez o en varias sesiones, funciona en el navegador de un ordenador, una tableta o un móvil y deja al final un fichero por partida. Con eso, cada docente decide el formato. Encaja de forma natural en asignaturas de evaluación educativa, donde es un caso vivido de evaluación por criterios declarados. Encaja en las de organización y gestión de centros o de política educativa, donde es medio siglo de gobierno de una institución con sus cuentas, su personal y sus presiones externas. Y encaja en cualquier otra como complemento, por los hilos del apartado 2. Lo que sigue son diez maneras de pensarlo, de la más sencilla a la más elaborada, con lo que se entrega y la pregunta que guía cada una. Se pueden mezclar.

4.1. Una partida en casa y una conversación en clase
individual · casa y aula · una sesión

4.2. La primera época, por parejas y en el aula
por parejas · en el aula · hora y media

4.3. Una época por sesión, con los interludios en clase
individual · casa o aula · tres sesiones

4.4. Dos partidas con órdenes opuestos
individual, dos partidas · en casa

4.5. Intercambiar balances: evaluación entre iguales
individual y por parejas · una sesión

4.6. El juicio contra el balance: autoevaluación
individual · en casa

4.7. La clase gobierna
la clase entera · en el aula · una sesión

4.8. Grupos por criterio
en cinco grupos · una sesión de debate

4.9. Los datos del grupo, en una hoja de cálculo
individual o en grupos · una sesión de práctica

4.10. Escritura reflexiva: las justificaciones como diario
individual · en casa

4.1. Una partida en casa y una conversación en clase

Formato individual · **Dónde** casa y aula · **Tiempo de aula** una sesión · **Entrega** el JSON de la partida y un texto breve

La forma más sencilla y la que menos pide. Se presenta el juego en diez minutos, con la web y el vídeo, se deja claro que no hay forma correcta de jugar y se pide una partida completa en una o dos semanas. Cada estudiante entrega el fichero JSON que el juego descarga al final y un texto breve en el que dice qué lee en su balance, qué puso arriba, qué pesó en contra y a qué lo atribuye.

La sesión posterior se organiza en grupos pequeños alrededor de las cuatro preguntas del final de este apartado. Cada grupo pone en común los órdenes declarados, que casi nunca coinciden. Después, las decisiones que pesaron en contra, que casi siempre tienen historia. La puesta en común final no busca un acuerdo sino un inventario de cuántos órdenes distintos había en el aula y qué sacrificaba cada uno.

Lo que se lee después es el texto breve, por lo que argumenta. El fichero sirve para comprobar que la lectura se corresponde con el balance y para ver las justificaciones escritas durante la partida, si las hubo.

4.2. La primera época, por parejas y en el aula

Formato por parejas **Dónde** en el aula **Tiempo de aula** hora y media
Entrega ninguna, o la captura del interludio de 1620

Se juega solo la Fundación (1600–1620), por parejas y en un mismo ordenador. La regla de la sesión es una sola, que ninguna decisión se confirme sin que las dos personas hayan dicho en voz alta por qué. La mecánica se entiende con una época. La obligación de argumentar antes de pulsar convierte cada decisión en una pequeña deliberación con criterios delante.

La conversación se hace sobre el interludio de 1620, que resume lo que pasó en la época y pide volver a declarar el orden. Cada pareja cuenta si cambiaría su orden y por qué. Se comparan los interludios de varias parejas que declararon lo mismo al empezar, porque el mismo orden lleva a universidades distintas. Quien quiera termina la partida en casa, guardándola al salir del aula.

Es el formato más útil para presentar el juego a un grupo que no lo conoce. Es también el que menos tiempo de preparación pide.

4.3. Una época por sesión, con los interludios en clase

Formato individual **Dónde** casa o aula **Tiempo de aula** tres sesiones en el cuatrimestre
Entrega la partida guardada entre sesiones y el JSON al final

El juego está dividido en tres épocas con dos interludios. Se puede guardar en cualquier momento. Eso permite repartirlo en tres sesiones, una por época, jugadas en clase o en casa, con la partida guardada en medio. Los interludios de 1620 y 1640 se dedican a una puesta en común antes de que cada cual vuelva a declarar su orden, sobre qué pasó en la época, qué decisiones pesaron en contra y qué cambiaría cada cual.

Las decisiones de volver a ordenar, tomadas después de oír a otras personas, dan mucho que leer después en el campo de re-declaración del fichero, cuántas personas movieron algo tras la conversación, qué criterio subió, qué criterio bajó. Es el formato que mejor enseña que declarar criterios no es un trámite inicial sino algo que se revisa con lo vivido.

Conviene fijar las tres fechas al principio del curso y recordar en cada sesión que la partida se guarda con «Guardar» y se retoma con «Importar juego».

4.4. Dos partidas con órdenes opuestos

Formato individual, dos partidas **Dónde** en casa **Tiempo de aula** ninguno
Entrega los dos JSON y una comparación escrita

Se pide una primera partida con el orden que cada cual quiera y una segunda con ese orden invertido, o con el que resulte más ajeno a la persona. La segunda partida es la interesante, porque obliga a decidir con criterios que no son los propios y a notar en qué decisiones cuesta sostenerlos.

La comparación escrita responde a tres preguntas. Qué decisiones cambiaron entre las dos partidas y cuáles no. En cuáles de la segunda partida se notó la resistencia a decidir contra lo que se cree. Y qué dice todo eso de lo que de verdad pesa al decidir, más allá de lo declarado.

Es la manera más directa de hacer ver que la coherencia depende del orden declarado y no de una jugada buena. Dos partidas con órdenes opuestos pueden ser las dos coherentes.

4.5. Intercambiar balances: evaluación entre iguales

Formato individual y por parejas · **Dónde** casa y aula · **Tiempo de aula** una sesión
Entrega el JSON propio y la lectura escrita del ajeno

Cada estudiante recibe la crónica en PDF o el fichero de otra persona del grupo, sin hablar antes con ella. Escribe qué lee en ese balance, dónde ve coherencia, dónde ve una de las tres razones, qué le preguntaría a quien jugó. Es dar retroalimentación sobre un juicio ajeno con los criterios de la otra persona delante, no con los propios.

Después se encuentran por parejas y contrastan tres cosas, la lectura externa, el juicio que la persona escribió antes de ver su balance y el propio balance. Las diferencias entre las tres son el material de la conversación.

Es la práctica de dar y recibir retroalimentación sobre juicios, que la literatura del apartado 1 señala entre las que más desarrollan el juicio evaluativo, montada sobre un material que no compromete a nadie, una partida de ficción.

4.6. El juicio contra el balance: autoevaluación

Formato individual · **Dónde** en casa · **Tiempo de aula** ninguno
Entrega un texto que compare las dos lecturas

El juego obliga a escribir un juicio antes de ver el recuento, con la crónica delante pero sin ninguna cuenta. La tarea consiste en poner las dos lecturas una al lado de la otra y ver en qué coincide lo que cada cual creía haber hecho con lo que el registro dice, en qué no coincide y a qué atribuye la diferencia.

Suele salir una de dos cosas, las dos útiles. Quien se juzgó con más severidad de la que el recuento dice, o quien se juzgó más fiel de lo que fue. Hablar de por qué pasa cada una es hablar de cómo calibramos el juicio sobre el propio trabajo.

Es un ejercicio de autoevaluación que el juego prepara solo y que encaja en cualquier asignatura con componente reflexivo o de portafolio.

4.7. La clase gobierna

Formato la clase entera **Dónde** en el aula **Tiempo de aula** una sesión **Entrega** ninguna

Cuando no hay un dispositivo por persona, o para presentar el juego a un grupo grande, la clase entera funda una universidad. Se declara el orden por votación razonada, con un minuto de defensa para cada criterio antes de votar. Cada decisión se lee en voz alta, se discute y se vota. Alguien escribe en la casilla la justificación acordada, que será la del grupo.

Con ×5 y «Próximo año» una época cabe en una sesión. El interludio de 1620 hace de balance parcial para la conversación final. Si hay tiempo para la partida entera, el balance se lee en común y las decisiones que pesaron en contra se repasan recordando quién las defendió y por qué.

Suele ser la manera más rápida de que un grupo entienda que el desacuerdo sobre el orden no es un problema sino el material del juego.

4.8. Grupos por criterio

Formato en cinco grupos **Dónde** casa y aula **Tiempo de aula** una sesión de debate **Entrega** el JSON

Antes de jugar, el grupo se reparte en cinco. Cada subgrupo juega con un criterio distinto en el primer puesto y ordena los demás como quiera. En la sesión posterior, cada subgrupo defiende su universidad con su balance delante y escucha las de los demás.

La pregunta final es la misma para todos, qué sacrificó cada orden y si lo sacrificado era aceptable. El debate suele llegar solo a la pregunta de fondo, qué es una buena universidad, sin que nadie tenga que plantearla.

No gana nadie, porque no hay nada que ganar. Conviene decirlo al repartir los criterios, porque la primera reacción de muchos grupos es competir.

4.9. Los datos del grupo, en una hoja de cálculo

Formato individual o en grupos **Dónde** casa y aula **Tiempo de aula** una sesión de práctica **Entrega** los JSON del grupo y un informe

Con los ficheros de un grupo entero se pueden contar los veredictos de cada partida, ver cuántas personas movieron su orden y qué criterio subió más veces al primer puesto, comparar tiempos de deliberación por decisión, o leer y clasificar las justificaciones de las decisiones que pesaron en contra. El apartado 5 describe los campos principales.

Sirve igual para una asignatura de métodos de investigación, de estadística o de programación, con una ventaja sobre cualquier conjunto de datos descargado, que los datos son del propio grupo y cada estudiante sabe exactamente de dónde salió cada fila.

Conviene recordar que los ficheros no llevan el nombre del personaje, solo un código. La relación entre código y persona la establece el grupo si quiere establecerla.

4.10. Escritura reflexiva: las justificaciones como diario

Formato individual | **Dónde** en casa | **Tiempo de aula** ninguno | **Entrega** el JSON y un texto final

Se pide jugar escribiendo la justificación en todas las decisiones, aunque sea una línea. Al final, el fichero contiene un diario de cincuenta años de decisiones razonadas, con fecha y con el orden declarado al lado de cada una.

La tarea es releerlo entero y escribir qué patrón se ve, qué argumentos se repiten, cuándo la justificación contradice el orden declarado, en qué momento cambió el tono, si las razones de la Fundación siguen valiendo en el Desenlace.

Es material para portafolios y para asignaturas con componente de escritura. Es una manera de trabajar la argumentación con un corpus que cada estudiante ha producido sin darse cuenta de que lo producía.

Dos contextos donde encaja especialmente

En la formación del profesorado, quien va a enseñar es evaluado en el juego con los criterios que declaró y recibe una lectura que no corrige, sino que cuenta. Vivirlo desde el lado de quien es evaluado suele dar más conversación sobre rúbricas, criterios explícitos y retroalimentación que cualquier lectura. La tarea final puede ser diseñar cómo se usaría el juego con un grupo propio. Y en asignaturas que no tratan de evaluación, cualquiera de los hilos del apartado 2 puede ser la razón para jugar. En gestión y organización de centros la partida es un caso de dirección con presupuesto, plantilla y presión externa. En historia, los edificios son puertas a la revolución científica y a la universidad moderna. En ética, las decisiones son dilemas sin opción marcada como correcta. En todos ellos la coherencia queda como lectura de fondo, que llega sola con el balance.

Adaptaciones

- **Poco tiempo.** Una época basta para entender la mecánica. El interludio de 1620 hace de balance parcial.
- **Grupo grande.** La partida es individual y se juega en casa. El aula se reserva para la conversación, en grupos pequeños y con una puesta en común breve.
- **Sin dispositivos.** «La clase gobierna» (4.7), con un solo ordenador y un proyector.
- **A distancia.** El juego se juega solo. La entrega es el JSON y el texto. La conversación puede ser un foro con las cuatro preguntas.
- **Varias veces en el curso.** Una partida al principio sirve de referencia: al cerrar el curso se juega otra y se comparan las dos.

Las cuatro preguntas que siempre funcionan

Sea cual sea el formato, estas cuatro preguntas sostienen cualquier conversación posterior. Van en el orden del juego, de lo que se declaró a lo que se hizo, de ahí a lo que cambió y, de ahí, a fuera del juego.

1. **¿Qué pusiste primero, qué pusiste último y por qué?**
   Abre la conversación por la declaración, no por los resultados. Cada cual expone su orden y lo defiende. Como casi nunca coinciden, el grupo ve de entrada que no hay un orden correcto y que lo que se discute son razones.

2. **¿Cuándo pesó una decisión en contra de tu orden y cuál de las tres razones era?**
   Lleva al balance y a las decisiones que el recuento marcó en contra. La segunda mitad es la importante, porque el juego no distingue si fue un cambio de idea, una lectura distinta de la opción o no poder permitirse otra cosa. Quien jugó sí puede. Al decirlo está haciendo juicio evaluativo sobre su propia partida.

3. **Si moviste tu orden en 1621 o en 1641, ¿qué te hizo moverlo?**
   Pone sobre la mesa la re-declaración. Quien movió algo explica qué vivió para moverlo. Quien no movió nada explica por qué lo sostuvo. Las dos respuestas valen igual. Comparadas, enseñan que declarar criterios es algo que se revisa con la experiencia.

4. **¿Dónde, fuera del juego, te piden declarar criterios antes de decidir? ¿Dónde te piden decidir sin haberlos declarado?**
   Es la pregunta de transferencia, la que saca la conversación de la universidad de 1600 y la lleva a la vida de cada cual, a una tarea con rúbrica, una elección de estudios, un trabajo en grupo, una compra. Conviene dejarla para el final y darle tiempo, porque es la que convierte la partida en aprendizaje.

5. Qué hay en el fichero de la partida

Al terminar, cada estudiante puede descargar su partida en cuatro formatos desde el balance: la **crónica en PDF**, legible, con el nombre del personaje. Los datos, en **JSON**, que es el completo. En **CSV**, una fila por decisión para juntar muchas partidas en una hoja de cálculo. En **TXT**, el registro resumido de una sola partida. Los tres de datos salen del JSON, así que basta pedir ese. Se abre con cualquier editor de texto. No lleva el nombre ni el perfil del personaje. En su lugar lleva un código de partida (`PU-XXXX-XXXX`). Sí lleva, tal cual se escribieron, las justificaciones y el juicio final. Conviene decírselo al grupo antes de pedirlo.

BLOQUE	QUÉ CONTIENE
`proyecto`, `codigo`	El juego y su versión («Progressus Universitas · v1.1.3») y el código de la partida.

BLOQUE	QUÉ CONTIENE
`personaje`	Tratamiento, procedencia, hogar intelectual (`ambito`) y origen. Ni nombre ni perfil.
`criterios_epoca_I`, `_II`, `_III`	El orden declarado en cada época, con el puesto de cada criterio.
`re_declaracion`	Por cada vez que se vuelve a declarar, el año, si hubo cambio y qué criterios se movieron, de qué puesto a cuál.
`decisiones`	Una entrada por decisión, medida o no: época, año, la decisión y la opción elegida, la justificación escrita, el veredicto (`balance`: a favor, en contra, en tablas, o nulo si es una obra no priorizada), qué criterios avanzó y cuáles sacrificó con su peso, el tiempo de deliberación (con marca si se topó a cinco minutos) y la traza de navegación: qué consultó dentro de la decisión y por dónde llegó a ella.
`balance_global`, `escala_de_coherencia`	El recuento (a favor, en contra, en tablas, fuera del recuento) y la regla con que se calcula.
`juicio_del_jugador`	El juicio que se escribió antes de ver el balance, tal cual.
`legado`, `epoca_III`, `fin_de_mandato`	La escena final, las decisiones del Desenlace y cómo terminó el mandato.
`estado_final`, `edificios_construidos`, `clima_final`	Cómo quedó la universidad: estudiantes, claustro, oro, balance, obras y el clima de la Asamblea («clima a leer; NO es medida de éxito»).
`contexto_no_evaluado`, `lonja_por_anno`, `consecuencias_encadenadas`	Lo que pasó y no se mide: sucesos, tratos, contrataciones, la compraventa de la Lonja agregada por año y las cadenas de consecuencias.
`recorrido_de_entrada`	Si se abrió el recorrido guiado de entrada, cuántas veces y cómo terminó.

Una lectura sencilla para un grupo. Con una hoja de cálculo y los JSON de un grupo se pueden contar, por estudiante, los tres veredictos de `balance_global`. Ver cuántas personas movieron su orden en `re_declaracion` y qué criterio subió más veces al primer puesto. Y leer, en `decisiones`, las justificaciones de las decisiones que pesaron en contra, que es donde está la conversación. Las partidas de versiones distintas del juego no se juntan sin mirar antes qué cambió entre ellas. La versión va en el campo `proyecto`.

```
{
  "proyecto": "Progressus Universitas · v1.1.3",
  "codigo": "PU-WGZV-9C28",
  "criterios_epoca_I": [{"orden": 1, "id": "rep", "criterio": "Reputación y prestigio"},
{"orden": 2, "id": "amp", "criterio": "Amplitud y acceso"}, {"orden": 3, "id": "doc",
"criterio": "Calidad docente y bienestar común"}, {"orden": 4, "id": "mat", "criterio":
"Crecimiento y matrícula"}, {"orden": 5, "id": "sos", "criterio": "Sostenibilidad
económica"}],
  "re_declaracion": [ { "epoca": "II", "anno": 1621, "hubo_cambio": false, "movimientos":
[] }, … ],
  "decisiones": [
    …
    { "epoca_nombre": "Fundación", "anno": 1603, "decision": "Lo que se enseña en las
aulas",
      "eleccion": "Un currículum mixto", "justificacion": null, "balance": "favor",
      "avanzo": [{"criterio": "Amplitud y acceso", "prioridad": 2, "impacto": 1, "peso":
1}],
      "sacrifico": [{"criterio": "Sostenibilidad económica", "prioridad": 5, "impacto":
-1, "peso": -5}],
      "tiempo_decision_ms": 175, "traza": { … } },
    … una entrada por decisión medida …
  ],
  "balance_global": { "a_favor": 70, "en_contra": 7, "en_tablas": 0, "medidas": 77,
"fuera_del_recuento": 2 },
  "juicio_del_jugador": "…lo que se escribió antes de ver el balance…"
}
```


Figura 28. Extracto de un fichero JSON real de la versión 1.1.3, abreviado. Las partes omitidas van marcadas con puntos suspensivos.

6. Antes de usarlo con un grupo

- **Es gratuito y no pide registro.** Se juega en la web o con el fichero único. Lo que necesita cada estudiante está en el apartado 0 de la Parte I.
- **Se puede guardar y seguir cuando se quiera**, con `Guardar` e `Importar juego`, en el mismo dispositivo o en otro. Conviene decirlo al grupo al presentarlo.
- **En la pantalla final se descargan los datos de la partida** en PDF, JSON, CSV y TXT. Conviene recordar al grupo que los descargue antes de cerrar la ventana, porque el juego no guarda nada en el navegador ni envía nada a ningún servidor. Lo único que existe de una partida es lo que cada cual descarga.
- **Los datos de la partida no llevan el nombre del personaje**, solo un código. La crónica en PDF sí lo lleva, porque es de quien jugó. Las justificaciones y el juicio final van tal cual se escribieron.
- **La licencia es CC BY-NC-ND.** Se puede usar y compartir libremente en docencia. No se puede modificar ni usar con fines comerciales.
- **Lleva su versión** en los créditos, en la dirección web y en cada fichero. Conviene anotarla al usarlo, porque las partidas de versiones distintas no se comparan sin más.

7. Lo que el juego no mide

Pedirle al juego lo que a propósito no da lleva a usarlo mal. Esto es lo que no mide, por qué no lo mide y qué pedirle en su lugar.

No mide si una decisión fue buena para la universidad

Construir más, tener más estudiantes o cerrar con más oro no suma nada en el balance. Quien pone Crecimiento el primero y decide en consecuencia no crece más que otra persona, porque su partida es coherente, no mejor. Es la tesis del juego, no un defecto. Lo que sí se puede leer es el estado final de la universidad, que el fichero guarda como retrato. Cabe preguntarse si ese retrato se parece al orden que se declaró.

No puntúa lo que se escribe

Las justificaciones de cada decisión y el juicio final se guardan tal cual, sin ninguna lectura automática. Su calidad la juzga una persona leyéndolos.

No da una cifra única de coherencia

El balance cuenta decisiones a favor, en contra y en tablas, decisión por decisión. No las convierte en un porcentaje ni en una nota, porque el techo alcanzable depende del orden que cada cual declaró y una cifra única compararía partidas que no son comparables. Comparar dos balances tiene sentido para conversar sobre ellos, no para ordenarlos.

No distingue las tres razones

Cuando una decisión pesa en contra del orden declarado, el juego no sabe cuál de las tres razones del apartado 3 fue: un cambio de idea, otra lectura de la opción o no poder permitírsela. La pregunta «¿cuál de las tres fue?» es la que más conversación da.

No sabe nada de quien juega fuera de la partida

El juego no conoce la titulación, el curso ni nada de la persona. El registro lleva un código, no un nombre. Cualquier relación entre la partida y quien la jugó la establece quien enseña fuera del juego, con el consentimiento que corresponda.

No compara partidas entre sí

Cada balance habla de una partida contra su propio orden. El juego no sabe que existen otras. Comparar las de un grupo es trabajo de quien enseña, con los ficheros delante. Vale la pena hacerlo para ver la variedad de órdenes y de lecturas, no para establecer quién lo hizo mejor.

En resumen, el juego da material para que la lectura la haga una persona, en clase o leyendo. Lo que devuelve es un recuento honesto de la coherencia entre lo que se declaró y lo que se hizo, más todo lo que cada estudiante escribió por el camino. Lo que se haga con ello es docencia.

8. Referencias

Boud, D., Ajjawi, R., Dawson, P., & Tai, J. (Eds.). (2018). *Developing evaluative judgement in higher education: Assessment for knowing and producing quality work*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315109251

Boud, D., & Falchikov, N. (Eds.). (2007). *Rethinking assessment in higher education: Learning for the longer term*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203964309

Boud, D., & Molloy, E. (2013). Rethinking models of feedback for learning: The challenge of design. *Assessment & Evaluation in Higher Education, 38* (6), 698–712. https://doi.org/10.1080/02602938.2012.691462

Carless, D., & Boud, D. (2018). The development of student feedback literacy: Enabling uptake of feedback. *Assessment & Evaluation in Higher Education, 43* (8), 1315–1325. https://doi.org/10.1080/02602938.2018.1463354

Carless, D., Salter, D., Yang, M., & Lam, J. (2011). Developing sustainable feedback practices. *Studies in Higher Education, 36* (4), 395–407. https://doi.org/10.1080/03075071003642449

Henderson, M., Ajjawi, R., Boud, D., & Molloy, E. (Eds.). (2019). *The impact of feedback in higher education: Improving assessment outcomes for learners*. Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-030-25112-3

Ibarra-Sáiz, M. S., Gómez-Ruiz, M. Á., Balderas, A., & Rodríguez-Gómez, G. (2026). Improving learning through evaluative judgement and feedback using a technology-enhanced assessment environment. *Technology, Knowledge and Learning, 31*, 1039–1069. https://doi.org/10.1007/s10758-025-09858-2

Ibarra-Sáiz, M. S., & Rodríguez-Gómez, G. (2019). Evaluación como aprendizaje. En J. Paricio, A. Fernández, & I. Fernández (Eds.), *Cartografía de la buena docencia universitaria. Un marco para el desarrollo del profesorado basado en la investigación* (pp. 175–196). Narcea.

Ibarra-Sáiz, M. S., & Rodríguez-Gómez, G. (2020). Aprendiendo a evaluar para aprender en la educación superior. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa, 13* (1), 5–8. https://revistas.uam.es/riee/article/view/12070

Ibarra-Sáiz, M. S., Rodríguez-Gómez, G., & Boud, D. (2020). Developing student competence through peer assessment: The role of feedback, self-regulation and evaluative judgement. *Higher Education, 80* (1), 137–156. https://doi.org/10.1007/s10734-019-00469-2

Nicol, D., & Macfarlane-Dick, D. (2006). Formative assessment and self-regulated learning: A model and seven principles of good feedback practice. *Studies in Higher Education, 31* (2), 199–218. https://doi.org/10.1080/03075070600572090

Panadero, E., Broadbent, J., Boud, D., & Lodge, J. M. (2019). Using formative assessment to influence self- and co-regulated learning: The role of evaluative judgement. *European Journal of Psychology of Education, 34*, 535–557. https://doi.org/10.1007/s10212-018-0407-8

Panadero, E., & Lipnevich, A. A. (2022). A review of feedback models and typologies: Towards an integrative model of feedback elements. *Educational Research Review, 35*, 100416. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2021.100416

Sadler, D. R. (2010). Beyond feedback: Developing student capability in complex appraisal. *Assessment & Evaluation in Higher Education, 35* (5), 535–550. https://doi.org/10.1080/02602930903541015

Smith, C. D., Worsfold, K., Davies, L., Fisher, R., & McPhail, R. (2013). Assessment literacy and student learning: The case for explicitly developing students' 'assessment literacy'. *Assessment & Evaluation in Higher Education, 38* (1), 44–60. https://doi.org/10.1080/02602938.2011.598636

Tai, J., Ajjawi, R., Boud, D., Dawson, P., & Panadero, E. (2018). Developing evaluative judgement: Enabling students to make decisions about the quality of work. *Higher Education, 76* (3), 467–481. https://doi.org/10.1007/s10734-017-0220-3

Yan, Z., & Boud, D. (2022). Conceptualising assessment-as-learning. En Z. Yan & L. Yang (Eds.), *Assessment as learning: Maximising opportunities for student learning and achievement* (pp. 11–24). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003052081-2

Cómo citar esta guía

Gómez Ruiz, M. Á. (2026). *Progressus Universitas: Guía del juego* (Versión 1.1.3). https://doi.org/10.5281/zenodo.24310029

Formato APA, 7.ª edición.

Cómo citar el juego

Gómez Ruiz, M. Á. (2026). *Progressus Universitas* (Versión 1.1.3) [Videojuego]. https://doi.org/10.5281/zenodo.24309625

Formato APA, 7.ª edición.

Índice de figuras

Figura 1. Los cuatro botones de arriba, siempre a mano: «Guardar» y «Sonido» a la izquierda, «Crónica» y «Guía» a la derecha. 4

Figura 2. La entrada del juego: «Nuevo juego», «Importar juego» y «Créditos». 4

Figura 3. Una calle de Progressus. Es la lámina que acompaña a este apartado en la Guía del juego. 5

Figura 4. La cédula, antes de sellarla. 6

Figura 5. La declaración de criterios: los cinco, ordenados, con el nombre que la ciudad le pone a tu universidad. 7

Figura 6. El interludio de 1620: lo que ha pasado en la época y la invitación a volver a declarar tu orden. 8

Figura 7. Las dos ventanas de la barra: «Tu visión», lo que declaraste. «Estado», lo que llevas hecho. 8

Figura 8. Una decisión: la situación, tu visión en orden, las opciones y la casilla para escribir por qué. 9

Figura 9. Un suceso que llega solo. A la derecha, la mesa de trabajo, lámina de este apartado en la Guía del juego. 10

Figura 10. La plaza en 1635, con los cuatro edificios públicos y lo que se ha ido levantando. Cada cartel dice qué hay dentro. 11

Figura 11. Las cuatro salas, como las enseña la Guía del juego: el Colegio de Artes, la Lonja, la Casa de la Asamblea y la Taberna. 12

Figura 12. Dentro de la Casa de la Asamblea, con el clima de la ciudad. Dentro de la Lonja, con los precios del año. 12

Figura 13. Las cuatro obras de la Fundación (1600–1620): la Facultad, el Gabinete Experimental, el Scriptorium y la Imprenta Universitaria. 13

Figura 14. Las cuatro del Crecimiento (1621–1640): el Aula Magna, la Casa de Acceso, el Colegio Mayor y el Jardín Botánico. 13

Figura 15. Las cuatro del Desenlace (1641–1650): la Biblioteca, el Observatorio, el Teatro Anatómico y la Sopistería. 13

Figura 16. El Colegio de Artes: las decisiones de la sala, el claustro y las obras que se pueden emprender. 14

Figura 17. «Las cuentas de este año», tras el botón «Cuentas» de la barra. 15

Figura 18. La plaza en 1600, con el reloj y sus cuatro marchas arriba, las ocho cifras y las cuatro ventanas abajo. 16

Figura 19. El Aula Magna, lámina de este apartado en la Guía del juego. 17

Figura 20. La escena del legado. Después, tu juicio con la crónica delante. 18

Figura 21. El balance: el arco en una frase, el nombre de tu universidad frente a lo que hiciste, lo que moviste y lo que dice tu coherencia. 19

Figura 22. Más abajo en el balance, el puente hacia fuera del juego, la Bitácora Anual y el detalle decisión por decisión. 20

Figura 23. El renglón en blanco del archivo de la ciudad, lámina del cierre en la Guía del juego. 20

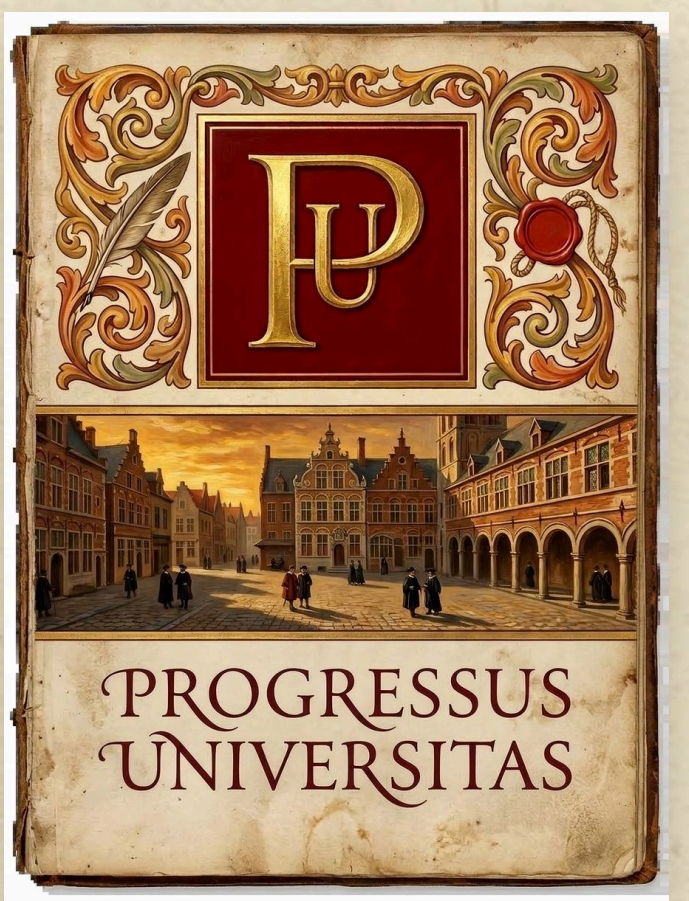
Figura 24. Los cuatro botones de arriba. Son los mismos de la Figura 1. 21

Figura 25. Los cuatro gestos del juego y cómo se encadenan en cada época. 25

Figura 26. Cuatro obras del juego como puertas a la historia de la ciencia, de la medicina y del libro, con las palabras con que el juego las presenta. 27

Figura 27. El detalle, decisión por decisión, cada una con qué criterios sirvió y cedió. Al lado, cómo salió el balance. 28

Figura 28. Extracto de un fichero JSON real de la versión 1.1.3, abreviado. Las partes omitidas van marcadas con puntos suspensivos. 37



«No hay una única forma de acertar:
hay coherencia, o no la hay.»

DE LA ENTRADA DEL JUEGO

Guía del juego

Documento que acompaña a Progressus Universitas, versión 1.1.3.

Texto de Miguel Ángel Gómez Ruiz, con asistencia de Claude (Anthropic).

https://progressus-universitas.es