

MENTALIDAD *lúdica*

PARA CREAR, EDUCAR,
EMPRENDER E INNOVAR

CARLA ARELLANO GARRIDO • KENNETH GENT FRANCH

4ª EDICIÓN



PARA CREAR, EDUCAR, EMPRENDER E INNOVAR

CARLA ARELLANO GARRIDO • KENNETH GENT FRANCH

MENTALIDAD LÚDICA

para crear, educar, emprender e innovar

Primera edición: marzo 2017

© 2017 Momento Cero S.A.

Segunda edición: abril 2018

© 2018 Momento Cero S.A.

Tercera edición: septiembre 2022

© 2018 Momento Cero S.A.

Cuarta edición: mayo 2024

© 2018 Momento Cero SpA.

AUTORES:

Carla Arellano Garrido

Kenneth Gent Franch

COORDINADORA DE PROYECTO:

Isidora Rojas Velasco

DISEÑO DE EXPERIENCIAS E IMPLEMENTACIÓN:

Abraham Palma Marambio

DISEÑO GRÁFICO:

Fiorella Queirolo Olfos

Se prohíbe la reproducción parcial o total de esta publicación sin el consentimiento previo de Momento Cero S.A. Se autoriza la utilización de sus contenidos para fines académicos y educativos citando la fuente.

RPI (Registro de Propiedad Intelectual):

Inscripción N° A-274996

ISBN: 978-956-09003-0-2

Santiago - Chile

Impreso en Chile / Printed in Chile



CARLA
ARELLANO GARRIDO

Licenciada en Comunicación Social
y Periodista de la Universidad
de Santiago de Chile.
Diplomada en Educación para
el Emprendimiento y la Innovación
de la Universidad de Chile.



KENNETH
GENT FRANCH

Ingeniero Civil y Magíster
en Ingeniería Industrial de la
Universidad de Concepción. Fellow
del programa Global de Liderazgo
para la Competitividad (GCL) de la
Universidad de Georgetown (USA).



Cofundadores de Momento Cero S.A.* (2005). Fundación Entrepreneur** (2012) y Open Box Consulting*** (2016). Emprendedores, empresarios y consultores en temas relacionados al fomento de la cultura emprendedora y en innovación. Creadores de productos y experiencias que desarrollan competencias para el siglo XXI a través de metodologías activas para el aprendizaje. Generadores de capacidades por medio del juego en cualquier contexto.

Expositores en más de 500 conferencias, charlas y talleres realizados en congresos, seminarios, empresas, universidades y colegios, tanto a nivel nacional como internacional.

Creadores, directores y editores de *Revista Mo.O* (2003-2010). Líderes gestores de una serie de innovaciones lúdico-educativas y experiencias vivenciales-formativas para el desarrollo de competencias para el siglo xxi por medio de la metodología Aprender Jugando. Desarrolladores de herramientas transferibles, replicables y escalables, basados en el uso de juegos para motivar y generar aprendizajes significativos de forma transversal en los beneficiarios.

Han sido destacados con los siguientes reconocimientos:

- 2014. Premio Desafío Reinventando el Aprendizaje. Jugar para Aprender. #Play2Learn. Semifinalistas mundiales Ashoka Changemakers y Lego Foundation.
- 2013. Premio Desarrollo Tecnológico Asociación de Exportadores de Manufacturas (Asexma).
- 2012. Premio Pyme Ministerio de Economía y Presidencia de la República.
- 2010. Premio Avonni, Finalistas categoría Educación, Foro Innovación.
- 2008. Premio Innovación Made in Chile, Fundación País Digital y Cámara de Comercio de Santiago.
- 2005. Premio Mención Honrosa Emprendimiento Social, Concurso de Ideas de Negocios Chile Empresario y Universidad Adolfo Ibáñez.

— ¿JUGUEMOS? —

¿Hace cuánto tiempo que no haces, o no te hacen esa pregunta? Y es que en general, mientras más adultos somos, menos jugamos. Algo ocurre cuando crecemos que vamos restringiendo en nosotros mismos esa capacidad innata de jugar y ¡cómo no!, si a medida que cumplimos años escuchamos cada vez con más frecuencia frases del estilo «ponte serio, déjate de jugar» como si quienes jugamos no lo hiciéramos seriamente, con la convicción de que es el mejor medio para despertar la creatividad, encontrar soluciones, desprenderse de los prejuicios y, por supuesto, aprender.

Queremos que cada vez más personas jueguen. Sí, más personas. Esto es porque 10 años de jugar con ejecutivos, empresarios, estudiantes, dueñas de casa y emprendedores, nos han convencido que el desarrollo de la mentalidad lúdica potencia a las personas para crear, educar, emprender e innovar.



¿POR QUÉ CREEMOS ESTO?

a)

Porque jugar te permite botar las barreras de entrada. Si invitas a alguien a jugar es muy probable que acepte de buena gana, muy distinto a si le dices "vamos a estudiar" o "vamos a trabajar".

b)

Porque los juegos nos permiten ser inclusivos. Sin importar tu nivel educacional, tu proveniencia o condición social, el juego, si está bien orientado como una herramienta de aprendizaje, hará que todos se sienten a la mesa a jugar de igual a igual. ¿Cuántas herramientas o metodologías te permiten eso?

c)

Porque ¿has visto cuántas iniciativas existen actualmente para mejorar la calidad de la educación en nuestros países?, ¿para solucionar problemas de innovación en las empresas?, ¿para fomentar el emprendimiento en las nuevas generaciones?

¡ M U C H A S !

Pero, ¿qué pasa cuando los consultores se van?, ¿qué queda? Ese es precisamente uno de los desafíos que abordamos cuando elegimos esta metodología: cómo hacemos algo que impacte, pero donde no tengan que depender eternamente de nosotros como consultores.

Qué dejamos en esa empresa, colegio o universidad cuando nos vamos para que el proceso no se corte, para que las nuevas generaciones sigan por la misma ruta. La respuesta que encontramos es una: juegos.

Juegos que les permitan a quienes quedan dar vida y continuidad a los procesos ya iniciados, de manera fácil y económica.

Y por si todo esto fuera poco,
¡lo pasamos bien mientras jugamos!

HAZ MEMORIA, ¿RECUERDAS LA ÚLTIMA VEZ que jugaste?



BUSCA UN LÁPIZ GRAFITO
ANTES DE SEGUIR LEYENDO.

ESCRIBE LAS TRES EMOCIONES QUE SE TE VIENEN
A LA MENTE AL RECORDAR ESE MOMENTO:

1.-

2.-

3.-

Te aseguramos que son en su mayoría sensaciones positivas,
que de solo recordarlas, sonreíste. Siendo así,
la invitación es clara:

¿JUGUEMOS?

¿QUIÉNES SOMOS, QUÉ QUEREMOS Y HACIA DÓNDE VAMOS?

En esas tres preguntas se han basado todos nuestros años como emprendedores y empresarios, en la búsqueda incesante y permanente de sus respuestas, las que varían según las circunstancias, el momento y los años, pero que no por eso pierden relevancia.

Ser conscientes de ello nos ha permitido transformarnos, adaptarnos, reinventarnos y, sobre todo, continuar con esas ganas inconmensurables de que cada vez seamos más los que Aprendamos Jugando.

Que quiénes somos... En esencia, un par de emprendedores psiquiátricamente optimistas que han sobrevivido para contarlo, con la alegría que ello implica y la fortaleza que te da esa experiencia.

Qué queremos, convertir el mundo en un gran tablero de juego, donde cada uno de nosotros sea pieza clave para acercar el Aprender Jugando a las nuevas generaciones, donde a partir de la mentalidad lúdica llevemos temáticas complejas e importantes a más personas, porque el mérito está precisamente en eso, en hacer de lo difícil algo entendible y aprehensible.

¿Hacia dónde vamos? Hacia donde nuestras jugadas nos permitan llegar. Una jugada del destino hizo posible que nos juntáramos para formar una empresa y una fundación dedicadas a desarrollar en las personas la mentalidad lúdica.

El límite, por ahora, es que no hay límites.



ESTA EDICIÓN ESTÁ DEDICADA A TODOS LOS APASIONADOS
DE LA METODOLOGÍA APRENDER JUGANDO Y A QUIENES HAN
PARTICIPADO EN LOS CURSOS DE CERTIFICACIÓN
QUE REALIZAMOS. JUNTO A ELLOS HEMOS
GENERADO ALIANZAS, COMPLICIDAD CREATIVA Y COINSPIRAR
PARA IMPACTAR POSITIVAMENTE EN NUESTROS PAÍSES.

GRACIAS A TODOS QUIENES HAN PERMITIDO
QUE ESTOS AÑOS DE JUEGO FUERAN POSIBLES.

CARLA Y KENNETH





117 **CONDICIONES BÁSICAS**

PARA INTENCIONAR
UN JUEGO

118 **INTENCIONAR UN JUEGO**

120 **EJEMPLO**

¿QUÉ PODRÍAMOS INTENCIONAR EN EL JUEGO
"EL PLAN: LA AVENTURA DE EMPRENDER?"

125 **EXPERIENCIAS**

126 **DESCRIPCIÓN DE JUEGOS
INTENCIONADOS**

128 **CONSIDERACIONES GENERALES**
PARA INTENCIONAR UN JUEGO

132 **IDENTIFICANDO
OPORTUNIDADES**

134 **LOGRO** DE OBJETIVOS EN EQUIPO

136 **TOMANDO DECISIONES**

140 **INEQUIDAD Y FALTA
DE OPORTUNIDADES**

143 **MODELO** DE NEGOCIO

145 **MACROECONOMÍA**

148 **CASOS**

150 **OTROS JUEGOS**

152 **GLOSARIO**

158 **EN RESUMEN...**

162 **BIBLIOGRAFÍA**

161 **¿QUÉ PASARÍA
SI MÁS PERSONAS
APLICARAN
EL APRENDER
JUGANDO?**

¿"CUALQUIERA" ¿
puede complicar
LO SIMPLE.




LA CREATIVIDAD
— está en —
SIMPLIFICAR
lo complicado"

CHARLES MINGUS


¿JUGUEMOS?

JUGAR:

Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. 

¿APRENDAMOS?

APRENDER:

Adquirir el conocimiento de algo
por medio del estudio o la experiencia. 

¿APRENDER JUGANDO?

¡SÍ!

PARA
QUE CREAR, EDUCAR, EMPRENDER E INNOVAR
SEA SIEMPRE ENTRETENIDO.


TODOS TENEMOS UNA VISIÓN
DE LO QUE ES CREAR Y EDUCAR

PERO,
¿QUÉ ENTENDEMOS
POR EMPRENDIMIENTO
E INNOVACIÓN?

EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN SON TÉRMINOS MUY UTILIZADOS EN LOS ÚLTIMOS AÑOS,

¿PODRÍAS DEFINIRLOS?

EMPRENDIMIENTO:



INNOVACIÓN:



¿CONOCES A ALGÚN EMPRENDEDOR? ¿QUIÉN?




¿CONOCES A ALGÚN INNOVADOR? ¿QUIÉN?



PERO, QUÉ ENTENDEMOS POR:

INNOVACIÓN

Proceso en que se transforma el conocimiento y las ideas en nuevos productos, servicios o formas de hacer las cosas, que agregan valor y que llegan al mercado teniendo una demanda que satisfacer. 

INNOVADOR

Es quien realiza una contribución relevante que es nueva, novedosa, interesante y que agrega valor.

INVENTOR

Es la persona que idea, crea, concibe, construye o desarrolla algo que no existía antes.

CREEMOS FUNDAMENTAL

ENTENDER BIEN LA DIFERENCIA ENTRE LOS DISTINTOS CONCEPTOS:

ESPIRITU EMPRENDEDOR

Actitud que permite a las personas llevar a cabo sus proyectos.

EMPRENDIMIENTO

Proceso o resultado de una actitud emprendedora. Muchas veces es entendida como un proyecto empresarial, pero puede ser también un proyecto personal, como el aprender o hacer algo.

EMPRENDEDOR

Persona que enfrenta acciones difíciles con resolución, dispuesta a correr riesgos, con capacidad de identificar oportunidades y organizar los recursos necesarios para conseguir sus objetivos.

EMPRESARIO

Es quien posee propiedad en empresas.



POR LO TANTO, SER EMPRENDEDOR NO ES LO MISMO QUE SER EMPRESARIO. PUEDEN HABER MUCHOS EMPRENDEDORES QUE JAMÁS HAN TENIDO UNA EMPRESA, COMO PUEDEN HABER EMPRESARIOS QUE NUNCA HAN EMPRENDIDO.

ES NECESARIO DISTINGUIR UN **INNOVADOR** DE UN **EMPRENDEDOR**, YA QUE ESTE ÚLTIMO NO NECESITA APORTAR UNA CONTRIBUCIÓN NOVEDOSA, PUES LE BASTA INTERACTUAR CON EL MUNDO DE UNA FORMA RELATIVAMENTE EXITOSA Y CUMPLIENDO LOS OBJETIVOS AUTOIMPUESTOS.

¿EL EMPRENDEDOR NACE O SE HACE?

se hace

¿QUÉ FACTORES INFLUYEN
EN QUE UNA PERSONA
SEA EMPRENDEDORA?



LA HISTORIA FAMILIAR DE LOS ANCESTROS



LA FORMACIÓN DEL HOGAR



LA EDUCACIÓN FORMAL



EL IMAGINARIO SOCIAL



PERO SOBRE TODO,
LO QUE UNO MISMO HACE 

¿QUIERES SABER SI ESTÁS O NO EMPRENDIENDO ACTUALMENTE?

ESCRIBE AQUÍ AQUELLO QUE CREAS QUE REPRESENTA
UN EMPRENDIMIENTO PARA TI EN:

LO PERSONAL:

LO LABORAL:

LO SOCIAL:



EN RELACIÓN A CADA COSA QUE ESCRIBISTE,

¿IDENTIFICAS QUE ESTÉN PRESENTES
EN TI ESTOS 5 FACTORES?

	Sí	No
I. PASIÓN		
II. COMPROMISO		
III. RIESGO		
IV. ESFUERZO		
V. DISCIPLINA		

PARA LOS CASOS EN QUE TUS RESPUESTAS FUERON 5 “SÍ”,
ENTONCES EN ELLO SÍ ESTÁS EMPRENDIENDO.

Repite este ejercicio en un tiempo más y que no te extrañe que
aquello que hoy representa para ti un emprendimiento pueda ya
no serlo en el futuro, cuando hayas aprendido y desarrollado
capacidades que antes no tenías.

Será el momento de volver a desafiarte y salir otra vez de tu zona
de confort para emprender nuevamente.

EL ESPÍRITU EMPRENDEDOR
ES UNA ACTITUD ANTE LA VIDA
QUE SE DEBE Y PUEDE EDUCAR

¿CÓMO SE EDUCA
PARA EL EMPRENDIMIENTO?

DESARROLLANDO
COMPETENCIAS
LIGADAS AL ESPÍRITU
EMPRENDEDOR

HABILIDADES
+
CONOCIMIENTOS
+
ACTITUDES

3

PARA QUE ESTO OCURRA
TIENEN QUE DARSE
TRES CONDICIONES



TODA PERSONA PUEDE EXPRESAR SU
ESPÍRITU EMPRENDEDOR

POR DIFERENTES VÍAS



EMPRENDER
PARA CREAR
UNA EMPRESA



EMPRENDER EN LO SOCIAL,
POLÍTICO, ARTÍSTICO,
DEPORTIVO O AMBIENTAL



EMPRENDER
EN PROYECTOS
PERSONALES



INTRAEMPRENDER
AL INTERIOR DE UNA
INSTITUCIÓN

EL DESAFÍO ES QUE
las personas

SEAMOS AGENTES DE CAMBIO

CAPACES DE CREAR VALOR COMPARTIDO Y BIENESTAR
DONDE QUIERA QUE NOS DESENVOLVAMOS

SI PODEMOS APRENDER A:



SUMAR



ESCRIBIR



ANDAR EN BICICLETA



CAMINAR



LEER



**PODEMOS
A P R E N D E R
A EMPRENDER
E INNOVAR**

¡NECESITAMOS PERSONAS CON
ESPÍRITU EMPRENDEDOR E INNOVADORAS!

¿PARA QUÉ?

PARA QUE PONGAN A DISPOSICIÓN SUS TALENTOS
EN LA BÚSQUEDA DE SOLUCIONES A PROBLEMAS
Y DESAFÍOS SOCIALES Y PERSONALES.



PERO CUIDADO

EL FIN NO JUSTIFICA LOS MEDIOS.
NO PORQUE EL EMPRENDIMIENTO
SE HAYA PUESTO "DE MODA"
SE DEBE CONSIDERAR BUENO
EN SÍ MISMO.

**LA DIMENSIÓN ÉTICA CON LA QUE ACTUEMOS
MARCARÁ LA DIFERENCIA.**

PERO ADEMÁS DE EMPRENDEDORES E INNOVADORES,
NECESITAMOS PERSONAS FLEXIBLES.

SEGÚN ESTIMACIONES DEL FORO ECONÓMICO MUNDIAL,

UN 65% DE LOS NIÑOS

que están comenzando su proceso de educación se desempeñarán en

TRABAJOS QUE AÚN NO EXISTEN. 🚫

"En la esencia

DE UN EMPRENDEDOR

ESTÁ LO

PSIQUIÁTRICO

↳ *de su* OPTIMISMO".

SERGIO ROJAS

CREER QUE SOMOS CAPACES DE DESARROLLAR NUESTRO ESPÍRITU EMPRENDEDOR ES EL PRIMER PASO PARA DESARROLLARLO

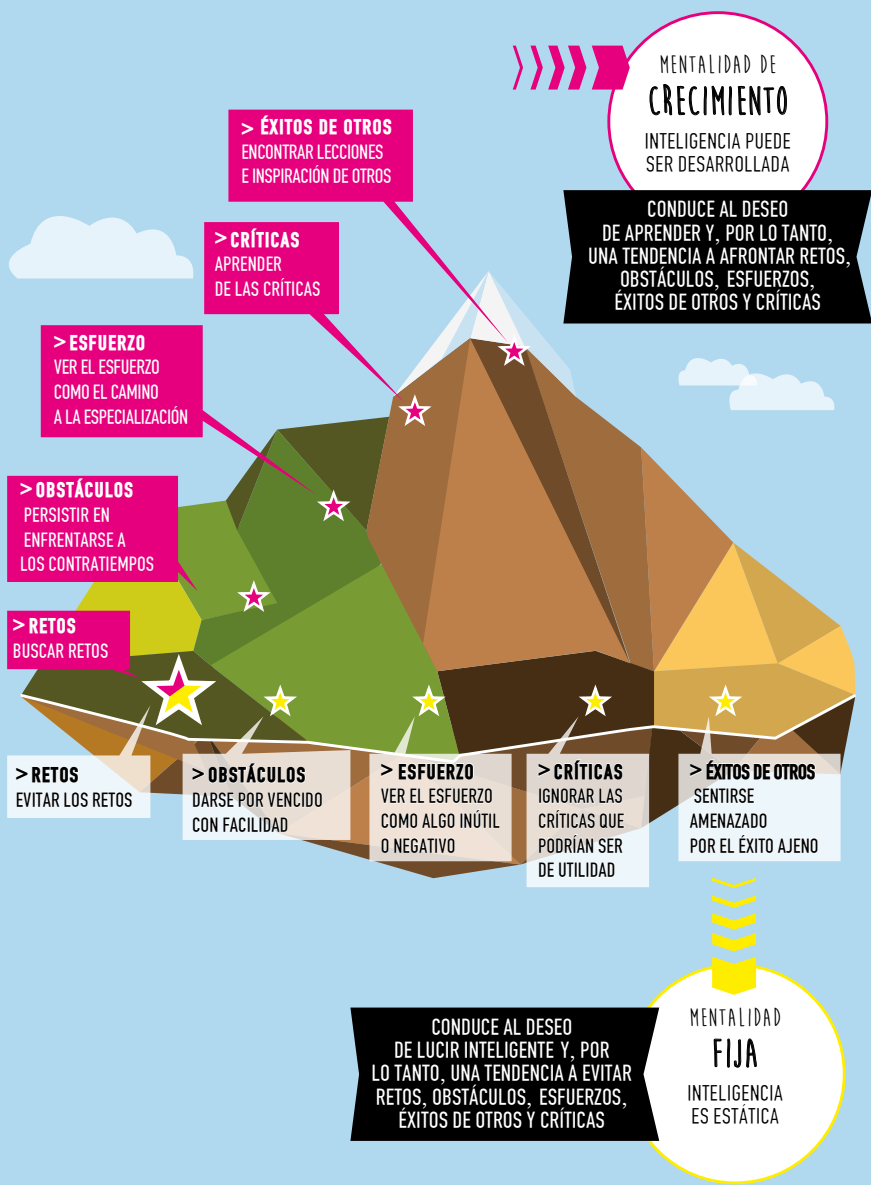
MENTALIDAD FIJA:

Se basa en creer que la inteligencia y aptitudes son estáticas, es decir, cada persona está dotada de ciertas habilidades, que no se pueden modificar. Esto tiene como consecuencia que las personas **no se interesen** por darle solución a los desafíos, ya que estos no van a tener efectos en sus capacidades. **5**

MENTALIDAD DE CRECIMIENTO:

Se basa en creer que la inteligencia y aptitudes pueden ser desarrolladas a través del esfuerzo. Esto provoca que las personas vean **los problemas como desafíos**, siendo el fracaso parte importante del crecimiento y desarrollo de las habilidades de cada individuo. **5**

¿EN QUÉ ÁMBITO DE TU VIDA
VES UNA MENTALIDAD DE CRECIMIENTO?
¿Y FIJA?



COMO RESULTADO:
LAS PERSONAS CON MENTALIDAD DE CRECIMIENTO ALCANZAN NIVELES MÁS ALTOS DE DESEMPEÑO. TODO ESTO LES DA UN MAYOR SENTIDO DE LA VOLUNTAD.

COMO RESULTADO:
LAS PERSONAS CON MENTALIDAD FIJA PUEDEN ESTABILIZARSE TEMPRANO Y ALCANZAR MENOS DE SU POTENCIAL. TODO ESTO CONFIRMA UNA VISIÓN DETERMINISTA DEL MUNDO.

PERO,

¿QUÉ ENTENDEMOS POR INTELIGENCIA?

¿QUÉ SIGNIFICA
"SER UNA PERSONA INTELIGENTE"?

Volvamos a los orígenes,
al estado más puro de la palabra inteligencia.

"El término inteligencia proviene del latín *intelligentia*, que a su vez deriva de *inteligere*. Esta es una palabra compuesta por otros dos términos: *intus* (entre) y *legere* (escoger). Por lo tanto, el origen etimológico del concepto de inteligencia hace referencia a quien sabe elegir: la inteligencia posibilita la selección de las alternativas más convenientes para la resolución de un problema". **7**

“Si
TE ATREVES
a enseñar,



↔ NO DEJES ↔

de aprender.”

JOHN COTTON DANA

ENTONCES,

¿CÓMO APORTAMOS AL DESARROLLO
DE UNA MENTALIDAD DE CRECIMIENTO?

A TRAVÉS DEL DESARROLLO DE...


COMPETENCIAS PARA EL SIGLO XXI

COMPETENCIA:

Capacidad de realizar un buen desempeño en alguna tarea específica. Se sustenta en el conocimiento, la habilidad y la actitud.

COMPETENCIAS

PARA EL SIGLO XXI:

Competencias que requieren las personas para enfrentar desafíos del siglo XXI según el contexto económico y social actual. 

HABILIDAD:

Aptitud por parte de un individuo para ejecutar una tarea, actividad o acción específica. 2



HABILIDADES

+

CONOCIMIENTOS

+

ACTITUDES



COMPETENCIA

¡SOY UN BUEN JUGADOR DE FÚTBOL!

Una competencia puede evaluarse solo desde la demostración práctica de que esta ha sido desarrollada.

"Yo soy competente para jugar a la pelota".



Solo podremos saber si esto es cierto o no, en la medida que se verifique que esta persona realiza la acción de jugar a la pelota.

¿CUÁLES SON ESAS COMPETENCIAS PARA EL SIGLO XXI?

COMPETENCIAS PARA EL SIGLO XXI SEGÚN DISTINTAS FUENTES

El marco de referencia emergente de la OCDE puede ser visualizado de la siguiente manera:

¿QUÉ ES LO QUE LOS ESTUDIANTES TIENEN QUE APRENDER?



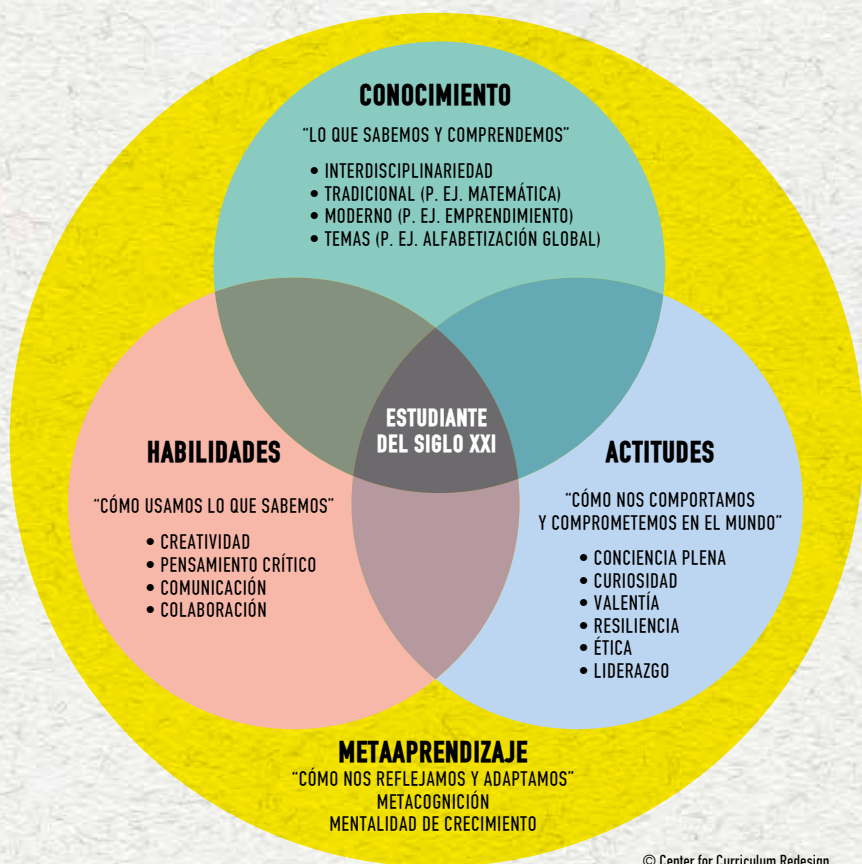
8

Dimensiones de la propuesta de evaluación de la Competencia Global:



8

Marco CCR (Centro para el Rediseño Curricular), interacción de las cuatro dimensiones:



© Center for Curriculum Redesign



FORO ECONÓMICO MUNDIAL

EN EL ÁMBITO LABORAL PARA 2020

Resolución de problemas complejos

Pensamiento crítico

Creatividad

Manejo de personas

Coordinación con otros

Inteligencia emocional

Juicio y toma de decisiones

Orientación al servicio

Negociación

Flexibilidad cognitiva



TIC: Tecnologías de la Información y Comunicación

EN EL ÁMBITO ESCOLAR

HABILIDADES FUNDAMENTALES

• Habilidad lectora y de escritura

• Habilidad matemática

• Alfabetización científica

• Alfabetización en TIC*

• Alfabetización financiera

• Educación cívica y cultural

COMPETENCIAS

• Pensamiento crítico y resolución de problemas

• Creatividad

• Comunicación

• Colaboración

CUALIDADES DEL CARÁCTER

• Curiosidad

• Iniciativa

• Perseverancia

• Adaptabilidad

• Liderazgo

• Conciencia social y cultural



Dadas distintas interpretaciones y traducciones, muchas veces se utiliza indistintamente “habilidades” y “competencias”. Por lo mismo, no debemos olvidar que:

HABILIDADES + CONOCIMIENTOS + ACTITUDES = **COMPETENCIA**

EVALUACIÓN Y ENSEÑANZA DE LAS HABILIDADES PARA EL SIGLO XXI (ATC21S)

FORMAS DE PENSAR

- Creatividad e innovación
- Pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones
- Aprender a aprender/metacognición (conocimiento sobre los procesos cognitivos)

FORMAS DE TRABAJAR

- Comunicación
- Colaboración (trabajo en equipo)

HERRAMIENTAS PARA TRABAJAR

- Alfabetización informacional
- Alfabetización en TIC*

FORMAS DE VIVIR EN EL MUNDO

- Educación cívica local y global
- Vida y trabajo
- Responsabilidad personal y social, incluyendo consciencia y aptitud cultural



CONSORCIO DE HABILIDADES PARA EL SIGLO XXI (P21)

ASIGNATURAS CURRICULARES BÁSICAS Y TEMAS DEL SIGLO XXI

- Español, lectura o lenguaje, otros idiomas del mundo (inglés), artes, matemáticas, economía, ciencias, geografía, historia, gobierno y cívica

TEMAS INTERDISCIPLINARIOS DEL SIGLO XXI

- Conciencia global
- Alfabetismo económico, financiero y de emprendimiento
- Competencias ciudadanas
- Conocimiento básico sobre salud

COMPETENCIAS DE APRENDIZAJE E INNOVACIÓN

- Creatividad e innovación
- Pensamiento crítico y solución de problemas
- Comunicación y colaboración

COMPETENCIA EN MANEJO DE INFORMACIÓN, MEDIOS Y TIC*

- Competencia en manejo de información
- Alfabetismo en medios
- Competencia en TIC*

HABILIDADES PARA LA VIDA PERSONAL Y PROFESIONAL

- Flexibilidad y adaptabilidad
- Iniciativa y autodirección
- Habilidades sociales y transculturales
- Productividad y confiabilidad
- Liderazgo y responsabilidad

SISTEMAS DE APOYO PARA EL SIGLO XXI

- Estándares para el siglo XXI
- Evaluaciones/valoraciones para habilidades del siglo XXI
- Currículo e instrucción en el siglo XXI
- Desarrollo profesional para el siglo XXI
- Ambientes de aprendizaje para el siglo XXI



PERO,

¿CÓMO ESTIMULAMOS
EL DESARROLLO DE ESTAS
COMPETENCIAS PARA
GENERAR APRENDIZAJES?

→ ADQUISICIÓN DEL CONOCIMIENTO DE ALGO
POR MEDIO DEL ESTUDIO, EL EJERCICIO O LA EXPERIENCIA.

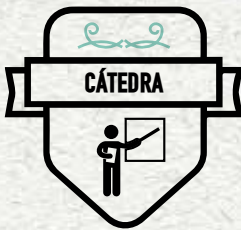
HASTA AHORA,
LOS MÉTODOS
MÁS USADOS



HAN SIDO

LOS MISMOS
QUE DURANTE
LAS ÚLTIMAS

DÉCADAS.




CUANDO TRABAJAS EN GRUPO,

¿REALMENTE TRABAJAS EN GRUPO,
O SIMPLEMENTE TE SIENTAS JUNTO AL RESTO?

AL MOMENTO DE EXPONER UNA TEMÁTICA,

¿UTILIZAS TODO EL POTENCIAL DE LAS TICs
(TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN)
O SOLO UNA PRESENTACIÓN DE POWER POINT?

→ 70%
de los adolescentes
de Estados Unidos
declara
ESTAR ABURRIDO
TODOS LOS DÍAS



Y, EN EL CASO DE LOS
ESTUDIANTES
que desertan, ...
MÁS DE LA MITAD AFIRMA
— *que se debe al* —
ABURRIMIENTO. **13**

EN BASE A LO ANTERIOR Y A TU PROPIA EXPERIENCIA,

¿CUÁNTAS COSAS DE LAS QUE
HAS APRENDIDO TE HICIERON SENTIDO?

¿RECUERDAS CÓMO LAS APRENDISTE?

Es probable que, si las recuerdas es porque fueron importantes para ti, porque te hicieron sentido y lograste vincular un conocimiento previo con este nuevo aprendizaje o experiencia. Seguramente hay emociones y sentimientos vinculados a esa vivencia, que incluso los vuelves a sentir cuando traes el recuerdo a tu mente.

ESO SIGNIFICA QUE DESARROLLASTE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

iii Felicitaciones!!!

→ Ocurren cuando la persona vincula los nuevos contenidos y experiencias con conocimientos previos. Para lograrlo es necesario que exista una relación con el contexto sociocultural, con las emociones tanto previas como con las vividas en el proceso de aprendizaje y, por ende, con la motivación del individuo.

LA EVIDENCIA NEUROBIOLÓGICA
SUGIERE QUE LOS ASPECTOS
COGNITIVOS QUE OBTENEMOS
PRINCIPALMENTE
DEL COLEGIO,



APRENDER,
PONER ATENCIÓN,
MEMORIZAR,
TOMAR DECISIONES,
Y HABILIDADES SOCIALES,



— ESTÁN —
PROFUNDAMENTE AFECTADAS
POR EL PROCESO DE LAS



RECAPITULANDO...

Sabemos que para que un aprendizaje sea significativo tiene que ir acompañado de emociones y, a la vez, estar vinculado al contexto y a los conocimientos previos de la persona.

PERO, ¿CÓMO HACEMOS QUE TODOS, O AL MENOS LA GRAN MAYORÍA DE LAS PERSONAS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE, CUMPLAN LAS CONDICIONES ANTERIORES?

Sabemos que hay variadas formas de aprendizaje, que hay gente que aprende de manera más rápida con metodologías audiovisuales, reflexivas o verbales, entre otras. Por lo mismo son varios los autores que las han estudiado (algunos de ellos son Felder y Silverman [1988], James y Gardner [1995], Reinert [1976], Gregorc [1979] y Dunn, DeBello, Brennan, Krimsky y Murrain [1981]).

SIN EMBARGO, LO MÁS PROBABLE ES QUE EN UNA AUDIENCIA HAYAN PERSONAS QUE POSEAN DISTINTOS TIPOS DE APRENDIZAJES, POR LO QUE:



SABEMOS QUE ES
MUY COMPLEJO Y DEMANDANTE
ABORDAR TODOS LOS TIPOS
DE APRENDIZAJES.



EL MÉTODO TRADICIONAL
ABORDA
PRÁCTICAMENTE
NINGUNO.

COMPETENCIAS Y CUALIDADES DEL CARÁCTER QUE SE RECOMIENDA FORMAR

CONCIENCIA SOCIAL Y CULTURAL

- Fomentar un mayor respeto y tolerancia por otros
- Estimular la empatía
- Fomentar el autoconocimiento cultural

LIDERAZGO

- Fomentar la habilidad para negociar
- Estimular la empatía

Cómo enseñar estas habilidades

ADAPTABILIDAD

- Fomentar la habilidad de procesar emociones
- Practicar tanto la flexibilidad como la estructura

• Fomentar el **APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS**

- Desglosar el aprendizaje en partes más pequeñas y coordinadas
- Crear un ambiente seguro para el aprendizaje
- Desarrollar una mentalidad de crecimiento
- Promover relaciones saludables
- Dar tiempo para concentrarse
- Fomentar el análisis y el razonamiento reflexivo
- Entregar los reconocimientos correspondientes

PERSEVERANCIA

- Construir oportunidades desde el fracaso

INICIATIVA

- Proveer de proyectos motivadores y de largo plazo
- Construir autoconfianza en la habilidad de tener éxito
- Proveer autonomía para tomar decisiones

CUALIDADES DEL CARÁCTER

COMPETENCIAS

PENSAMIENTO CRÍTICO Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Hacer una retroalimentación constructiva

CREATIVIDAD

- Ofrecer oportunidades para crear e innovar
- Proveer autonomía para tomar decisiones

COMUNICACIÓN

- Crear un ambiente rico en lenguaje

COLABORACIÓN

- Fomentar un mayor respeto y tolerancia por otros
- Generar oportunidades para trabajar en grupo

CURIOSIDAD

- Estimular preguntas y cuestionamientos
- Proveer autonomía para tomar decisiones
- Instalar suficientes conocimientos para hacer preguntas e innovar
- Provocar contradicciones

- Guiar el descubrimiento de temas por parte del estudiante
- Ayudar a los estudiantes a aprovechar su personalidad y sus fortalezas
- Proporcionar desafíos adecuados
- Brindar apoyo de forma cuidadosa y comprometida
- Entregar objetivos de aprendizaje claros señalando explícitamente las habilidades
- Utilizar un enfoque práctico

ENTONCES,

PARA GENERAR

DICHAS EXPERIENCIAS NECESITAMOS

¡METODOLOGÍAS activas de aprendizaje!

Son metodologías que ponen a la persona en el centro con un papel activo, viviendo un proceso interactivo de construcción permanente, dejando de lado el rol pasivo o receptivo. El foco está puesto en quien aprende y no en el facilitador, en el aprendizaje y no en la enseñanza. Esto permite generar aprendizajes con sentido y vinculados al entorno.

ALGUNAS METODOLOGÍAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE SON:



APRENDER JUGANDO



FLIPPED CLASSROOM



COMUNIDADES
DE APRENDIZAJE



APRENDIZAJE BASADO
EN PROYECTOS



APRENDIZAJE POR
INVESTIGACIÓN/INDAGACIÓN



APRENDIZAJE
INTEGRADO POR EL TRABAJO



APRENDIZAJE REFLEXIVO



APRENDIZAJE HOLÍSTICO



APRENDER A PENSAR



APRENDIZAJE COOPERATIVO



APRENDIZAJE ASISTIDO
POR OTROS ESTUDIANTES




APRENDIZAJE
BASADO EN PROBLEMAS


Al destinar más tiempo al “hacer”, vivimos experiencias que incluyen emociones, sentimientos, vinculaciones con conocimientos previos y profundidad en las relaciones interpersonales, lo que aporta a la generación de aprendizajes significativos.

LAS PERSONAS RECORDAMOS





**ACTIVIDADES DINÁMICAS
Y ACTIVAS QUE ESTIMULEN
LA MAYOR CANTIDAD
DE SENTIDOS POSIBLES,
Y QUE ADEMÁS SE AJUSTEN
AL NIVEL DE LAS HABILIDADES
DE CADA PERSONA,
PARA ASÍ ENTRAR EN EL
“ESTADO DE FLUJO”.**

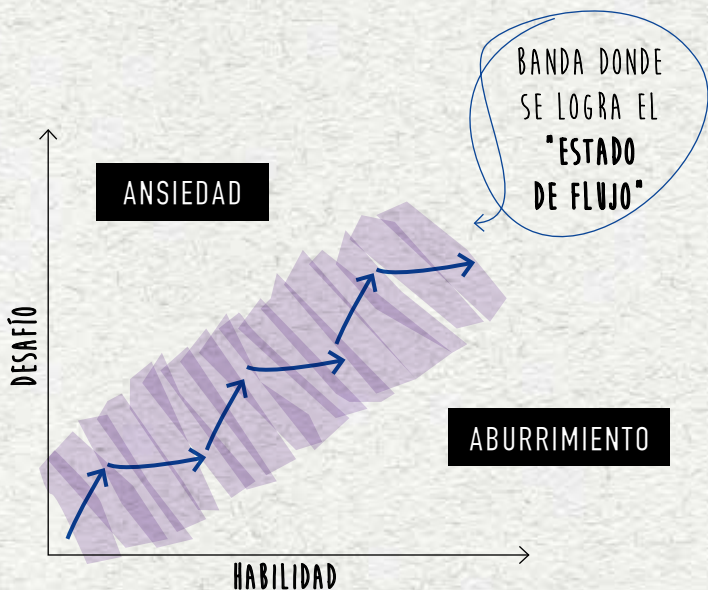


¿A qué nos referimos con esto?

**¿Alguna vez has perdido la noción del tiempo al jugar
o realizar una actividad que de verdad llama tu atención?**

Eso es estar en flujo, cuando se presenta una meta que desafía tus capacidades pero no la ves inalcanzable, te motiva a esforzarte por cumplirla. Para permanecer en el estado de flujo es necesario que, a medida que las habilidades se van desarrollando, el desafío de la actividad aumente para mantener el interés, la motivación y por ende el aprendizaje.





Este gráfico quiere representar que, a medida que tus habilidades van aumentando, es necesario que el desafío también lo haga, de lo contrario te aburrirás, lo encontrarías fácil y lo más probable es que desertes de la actividad. De la misma forma, si tus habilidades son básicas en cierta temática y te piden que hagas algo muy complejo, probablemente te desmotivarás y te generará ansiedad el no poder hacer lo que se necesita para alcanzar la meta. **18**

Ahora, si el desafío avanza a medida que tus habilidades también lo hacen, podrás permanecer en "Estado de Flujo". Eso podría explicar la estrategia de los videojuegos, en los que a medida que vas avanzando en las etapas, aumentan su nivel de complejidad para alinearse con el desarrollo de tus capacidades. De esta manera puedes pasar horas jugando sin aburrirte.

¿TIENES ALGUNA META QUE TE DESAFÍE
Y TE MOTIVE AL MISMO TIEMPO?

•
¿QUÉ HACES PARA ALCANZARLA?

“La investigación sobre el flujo ha encontrado que la utilización de altos niveles de habilidades en tareas desafiantes resulta en alta concentración, absorción o inmersión.

EL FLUJO TAMBIÉN HA SIDO RELACIONADO CON EL APRENDIZAJE, EL DESARROLLO DE TALENTOS, LOGROS ACADÉMICOS Y CREATIVIDAD ALCANZADA EN EL DESEMPEÑO PROFESIONAL”.

(CSIKSZENTMIHALYI, 1996; CSIKSZENTMIHALYI, RATHUNDE, & WHALEN, (1993))

19

EN RESUMEN...



NECESITAMOS UNA
MENTALIDAD DE CRECIMIENTO

Esta la trabajamos
a través del desarrollo
de **COMPETENCIAS**.

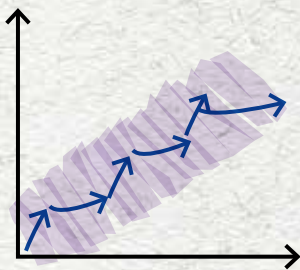


por ende,
NECESITAMOS
EXPERIENCIAS QUE GENEREN
**APRENDIZAJES
SIGNIFICATIVOS.**

Dichas experiencias deben

DESAFIAR
nuestras
CAPACIDADES

PARA ASÍ ESTAR
EN UN ESTADO
DE FLUJO.



SEGÚN NUESTRA PERSPECTIVA,
LA FORMA MÁS EFICIENTE
DE LOGRARLO ES A TRAVÉS DE

METODOLOGÍAS ACTIVAS
DE APRENDIZAJE.

GENIAL, TIENE SENTIDO,
PERO

¿CÓMO APLICARLO DE MANERA SENCILLA, EFICIENTE Y SOSTENIBLE?

MIENTRAS LO DESCUBRES
te invitamos
A RELAJARTE
y jugar

MEMORICE



MENTALIDAD
lúdica

MENTALIDAD
lúdica

MENTALIDAD
lúdica

MENTALIDAD
lúdica

MENTALIDAD
lúdica

MENTALIDAD
lúdica

MENTALIDAD
lúdica

MENTALIDAD
lúdica

MENTALIDAD
lúdica

MENTALIDAD
lúdica

MEMORICE



MENTALIDAD
lúdica

MENTALIDAD
lúdica

MENTALIDAD
lúdica

MENTALIDAD
lúdica

MENTALIDAD
lúdica

MENTALIDAD
lúdica

MENTALIDAD
lúdica

MENTALIDAD
lúdica

MENTALIDAD
lúdica

MENTALIDAD
lúdica

Te compartimos

NUESTRA RESPUESTA

**APRENDER
JUGANDO**

APRENDER JUGANDO PERMITE



Practicar las habilidades de comunicación verbales y no verbales a través de los roles de negociación, intentando tener acceso al curso del juego, percibiendo los sentimientos de los demás.

(SPODEK & SARACHO, 1998).



Responder a los sentimientos de los pares mientras esperan por su turno, compartiendo materiales y experiencias.

(SaponShevin, Dobbelgere, Carrigan, Goodman, & Mastin, 1998; Wheeler, 2004).



Experimentar con roles en las casas de los estudiantes, en el colegio y en la comunidad, entrando en contacto con las necesidades y deseos de los otros.

(Creasey, Jarvis, & Berk, 1998; Wheeler, 2004).



Experimentar otros puntos de vista a través del trabajo de conflictos sobre espacios, materiales o reglas de manera positiva.

(Smilansky & Shefatya, 1990; Spodek & Saracho, 1998).

“PUEDES DESCUBRIR
más de *una persona* —



que en un año

de conversación”.

PLATÓN

ALGUNAS DE LAS PARTICULARIDADES DE LOS JUEGOS
QUE APORTAN AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS
A CUALQUIER EDAD, EN CUALQUIER GRUPO DE PERSONAS,
SON LAS SIGUIENTES:



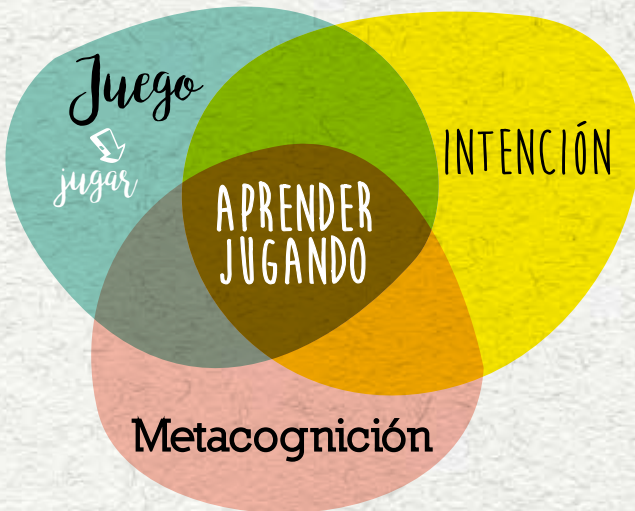


Consiste en intencionar un juego para provocar una enseñanza-aprendizaje. Implica desarrollar una habilidad, conocimiento y/o actitud en específico a través de la metacognición.

CUANDO UNO JUEGA, SE DÉ CUENTA O NO, SIEMPRE APRENDE ALGO.

Todos hemos jugado alguna vez, pero ¿en qué se diferencia “jugar” del “Aprender Jugando”?

Cuando el juego tiene una intención clara de enseñanza-aprendizaje, desarrolla una habilidad, actitud o conocimiento en específico y se estimula la metacognición, hablamos de Aprender Jugando.



DE ESTA MANERA, A TRAVÉS DEL JUEGO PODEMOS INTENCIONAR EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS PARA EL SIGLO XXI.

PERO, ¿QUÉ ES "INTENCIONAR UN JUEGO"?

ACTO DE MODIFICAR ASPECTOS BASE,
INCORPORAR CONDICIONES QUE CAMBIEN REGLAS
Y/O SUMEN NUEVOS ELEMENTOS
A UN JUEGO, CON EL FIN DE CUMPLIR
UN OBJETIVO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

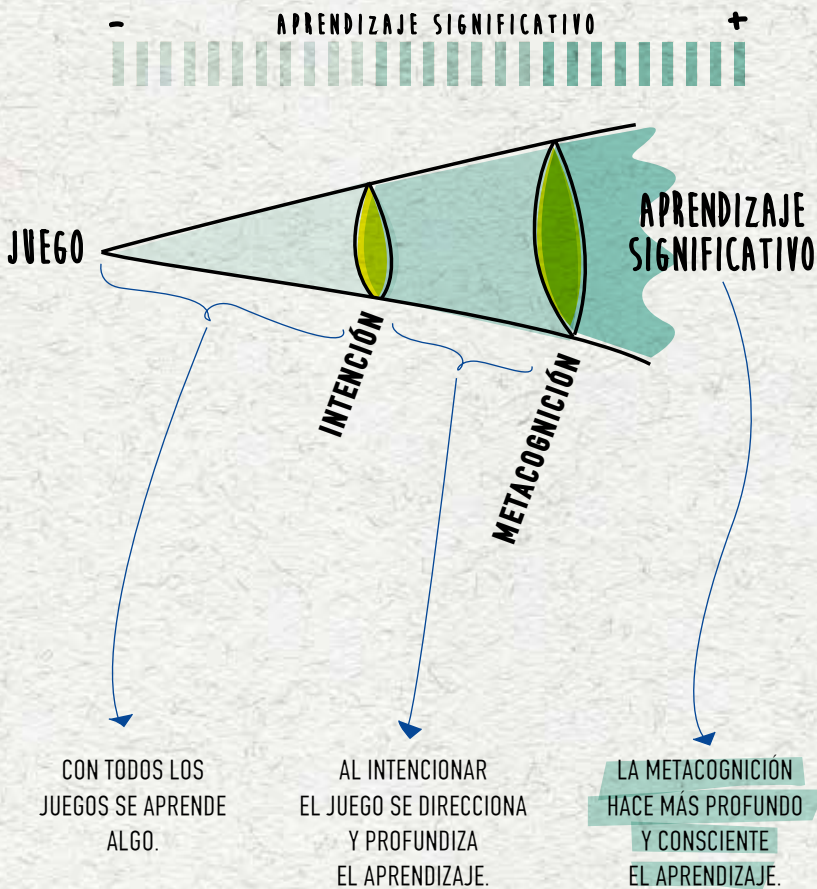
¿QUÉ ES LA METACOGNICIÓN Y PARA QUÉ SIRVE?

PENSAR SOBRE LO QUE PENSAMOS, ESTAR CONSCIENTE
DE LO QUE ESTAMOS PENSANDO MIENTRAS
LO ESTAMOS PENSANDO. ES TENER CONOCIMIENTO
Y CONCIENCIA DE LO QUE ESTAMOS HACIENDO,
DE LO QUE SOMOS CAPACES DE HACER, DE CÓMO JUZGAMOS
Y DE CÓMO TOMAMOS DECISIONES.

Para hacer más evidente y profundo el aprendizaje y el desarrollo
de competencias, es fundamental incorporar **la METACOGNICIÓN.**

Para comprenderlo mejor,
veámoslo de la siguiente manera:

APRENDER JUGANDO:



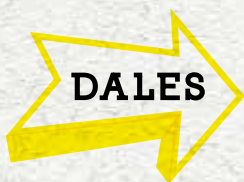
JUGAR REALZA
EL PENSAMIENTO
CREATIVO,

FOMENTA LA CONFIANZA, AYUDA
A DESARROLLAR EL PENSAMIENTO
DIVERGENTE Y CONDICIONAL
Y REDUCE EL ESTRÉS

**TODO LO CUAL,
PUEDE CONDUCIR
A UN INCREMENTO
DEL APRENDIZAJE.**



"Si quieres
TRABAJADORES
creativos,



TIEMPO
SUFICIENTE

para
jugar".

JOHN CLEESE




Un juego

• EN PARTICULAR •

PUEDE OFRECER UNA

GRAN CANTIDAD *
DE EXPERIENCIAS DISTINTAS *
DEPENDIENDO DEL CONTEXTO *
EN QUE SE JUEGA.





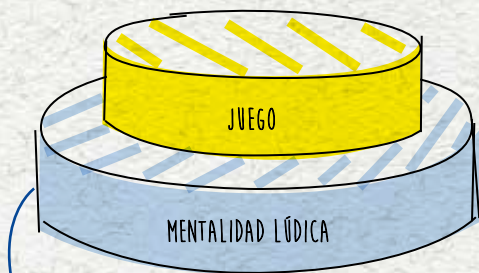
DE ESTA MANERA NOS ACERCAMOS
CADA VEZ MÁS A LO QUE DENOMINAMOS

"MENTALIDAD LÚDICA"

Facultad con la que nacemos y que se adapta a diversos contextos y estímulos. Implica, además del acto de jugar, lo que uno piensa y siente al respecto.

Es la capacidad de estar en flujo, en donde los desafíos están a la altura de las habilidades de cada persona, provocando que ella esté completamente absorta en la actividad, perdiendo incluso la noción del tiempo.

Existe disposición a una mejora continua, una mentalidad de principiante abierto a nuevas experiencias, dispuesto a aprender y a ser sorprendido. Quien la vivencia se caracteriza por un estado de ánimo positivo y una motivación intrínseca, lo que se manifiesta en su corporalidad.

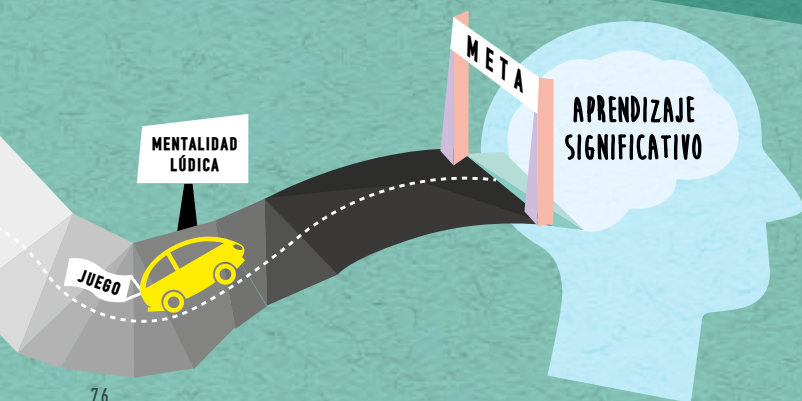


LA MENTALIDAD LÚDICA

permite vivir la experiencia de jugar. Todos la tenemos, pero con el paso del tiempo y por decisión propia la usamos en mayor o menor medida.

ES LA BASE DE TODOS LOS JUEGOS.

El aprendizaje significativo es la meta. Para llegar a ella el camino es la mentalidad lúdica, mientras que el vehículo es el juego.



¿POR QUÉ DEFINIR "APRENDER JUGANDO" PONIENDO EL FOCO EN LA MENTALIDAD LÚDICA MÁS QUE EN LA ACTIVIDAD DE JUGAR?



Porque el rango de actividades que han sido descritas como juego es muy amplio. De hecho, dos personas pueden participar en la misma experiencia sin estar de acuerdo en si se está en un juego o no.

Entonces, aunque no podemos definir juego fácilmente, sí podemos identificar si estuvimos jugando o no.

Cuando escuchamos a personas que han estado jugando, con frecuencia dicen haber perdido la noción del tiempo. Se absorben completamente en la actividad, entran en el flujo.

El aprendizaje comienza



ES UN PROCESO QUE DURA TODA LA EXISTENCIA



E INCORPORA TODOS LOS ELEMENTOS DEL INDIVIDUO,
♦ **PENSAR, SENTIR Y PERCIBIR**
♦ **TANTO COMO EL COMPORTAMIENTO.**



PARA ESTO SE PLANTEA
QUE EL PROCESO DE APRENDIZAJE TIENE 3 EJES:

LAS HABILIDADES (THE SKILL):

necesitamos ser capaces de reflexionar sobre nuestras propias habilidades, estar conscientes de las competencias y elaborar las mejores maneras de aprender cosas nuevas.

LA DISPOSICIÓN (THE WILL):

necesitamos la motivación que viene de nuevas experiencias y de nuevas formas de intercambiar ideas.

EL PLACER (THE THRILL):

aprender debe ser agradable y gratificante.

¡no olvidar!

TANTO LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS
COMO EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DEBEN ENTENDERSE
COMO UN PROCESO,

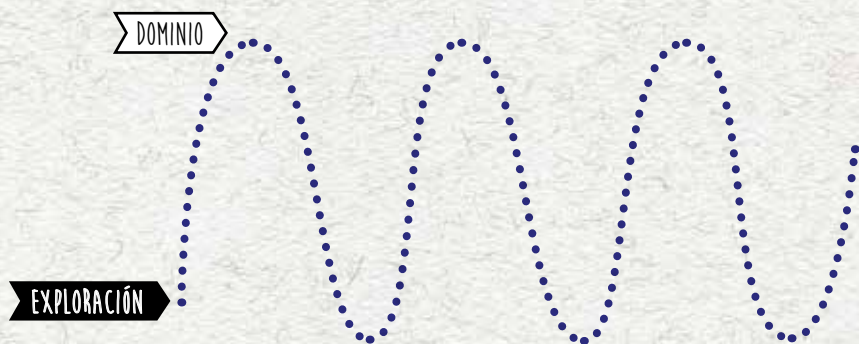
DONDE SE NECESITA PRÁCTICA, INTERACCIÓN,
JUEGOS INTENCIONADOS Y, POR SOBRE TODO:

METACOGNICIÓN.

AL ENFRENTARNOS POR PRIMERA VEZ A UN JUEGO EN PARTICULAR,

nuestra orientación es más bien un modo de **exploración** no competitivo. A medida que avanza el juego, vamos adquiriendo conocimientos, desarrollando o potenciando habilidades y llegamos a tener un **dominio** del juego, en donde vivenciamos un acercamiento intenso y comprometido.

A medida que el juego avanza y pasamos de la **exploración** al **dominio** gracias al desarrollo de nuestras habilidades, el desafío debe aumentar. Al hacerlo volvemos a la etapa de exploración para llevar nuestras capacidades al siguiente nivel.



**PARA SOSTENER
UN COMPROMISO LÚDICO
SE REQUIEREN**

4 ETAPAS:

1. ATENCIÓN:

habilidad para concentrarse, estar en flujo, es decir, tener un equilibrio entre habilidad y desafío.

2. PREOCUPACIÓN:

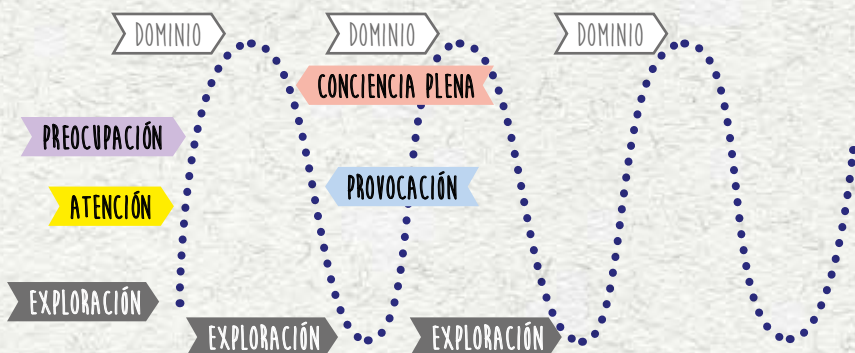
nos permite ver que las cosas se hagan bien, lo cual involucra perseguir el dominio por sobre el promedio.

4. PROVOCACIÓN:

nos ayuda en la disrupción de las formas en que vemos el mundo.

3. CONCIENCIA PLENA:

también denominada "Mindfulness", nos permite adoptar la mentalidad de un principiante, facilitando explorar las ideas más allá, sin restringirnos a lo que ya conocemos.



ESTO LO VEMOS CADA VEZ QUE JUGAMOS UN JUEGO,
YA QUE NOS LLEVA A VIVENCIAR UNA SERIE
DE EXPERIENCIAS Y SENTIMIENTOS EN DONDE
SIEMPRE VAMOS A VIVIR EL MISMO PROCESO BASE:

INCERTIDUMBRE - FRUSTRACIÓN

Los jugadores se ven enfrentados a una situación desconocida, donde no tienen el control de las variables que intervienen. Esto les genera desconcierto, una sensación de adversidad y, por supuesto, la frustración que todo ello conlleva como estado emocional: nerviosismo, ansiedad, apatía en quienes son menos tolerantes ante estas condiciones e incluso agresividad en quienes oponen más resistencia.

ANÁLISIS - COMPRENSIÓN

En la medida que se van entregando las instrucciones del juego los jugadores van adquiriendo conocimiento de las condiciones, ellos incorporan el estudio, la observación de las variables y, como consecuencia, la comprensión de lo que tienen que hacer para avanzar en la actividad. Al mismo tiempo, se produce un alejamiento de la incertidumbre y el miedo inicial. Aquellos jugadores más avezados en la comprensión del juego, se sienten ya con la libertad de enseñar a otros lo aprendido.

EMPODERAMIENTO - CONFIANZA

Tras la comprensión del juego, los participantes se sienten más cómodos con la actividad y pasan del proceso de entendimiento a sentirse en posición de planificar y tomar decisiones respecto de sus acciones. Confían en que tienen las herramientas para salir adelante en la actividad, sabiendo el terreno que pisan, perdiendo el miedo a fracasar, pasando paulatinamente a sentir la experiencia como entretenida. También se dará, en algunos casos, que los jugadores comienzan a reconocer en sí mismos algunas habilidades, haciéndolas conscientes como herramientas de éxito.

ENTUSIASMO - COMPETITIVIDAD

Hacia los últimos momentos de la actividad los participantes llegan a su grado mayor de entretenimiento. Las emociones más destacables en esta etapa son la alegría y el orgullo personal.

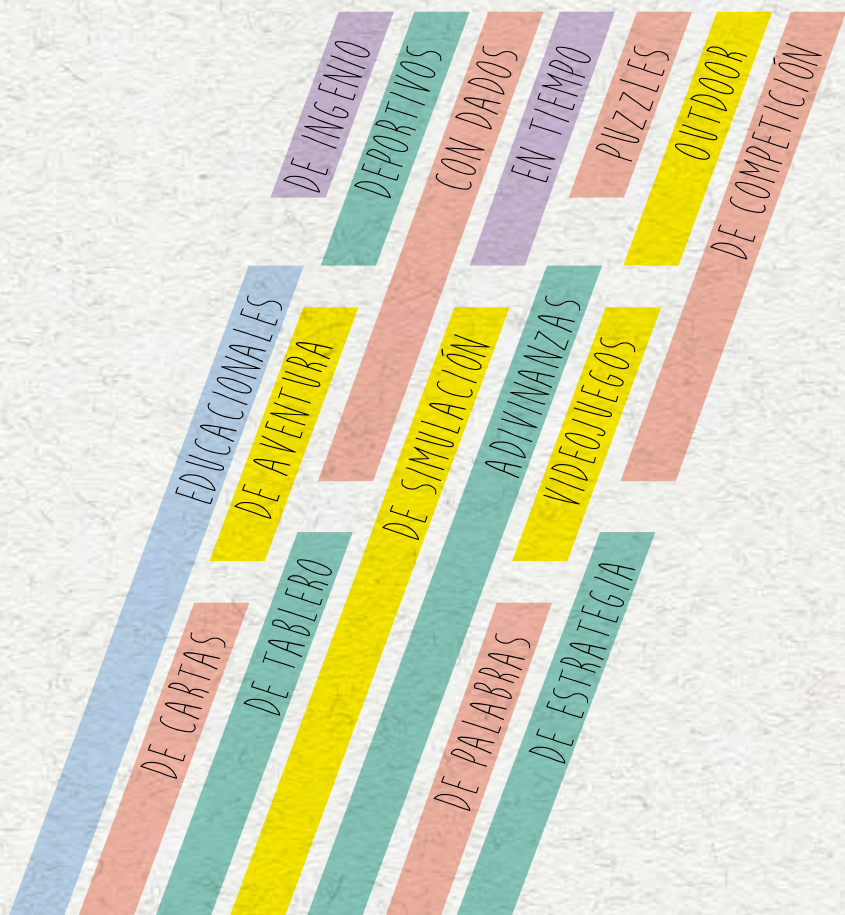
¿QUÉ TIPOS DE JUEGOS CONOCES?



**BUSCA UN LÁPIZ GRAFITO Y ESCRÍBELOS
ANTES DE SEGUIR LEYENDO.**

15 horizontal white rounded rectangular boxes stacked vertically, intended for writing.

AQUÍ NUESTRAS RESPUESTAS...

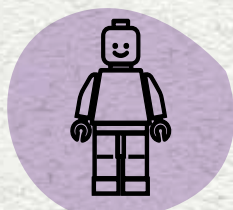


SEGÚN LEGO, HAY 5 TIPOS DE JUEGOS:



JUEGOS FÍSICOS

Ejercicio activo del juego.
Relación del juego con
el desarrollo físico de
los niños, coordinación,
fuerza y resistencia.



JUEGOS CON OBJETOS

Niños como exploradores
del mundo en el que viven.
Desarrollo del pensamiento
y solución de problemas.



JUEGOS SIMBÓLICOS

Juegos y actitudes
para expresar ideas,
sentimientos, experiencias a
través del lenguaje, pintura,
dibujo, *collage*, música, etc.



JUEGOS SOCIODRAMÁTICOS

Juegos de roles, vestimen-
ta, teatro, desarrollo social
y cognitivo.



JUEGOS CON REGLAS

Incorporación de
instrucciones que estimulan
la resolución de problemas,
el desarrollo de habilidades,
el tomar turnos y la empatía.

TAMBIÉN SE CLASIFICAN SEGÚN LA

↳ INTENCIÓN
DEL JUEGO

DISEÑADOS PARA
EL ENTRETENIMIENTO
Y PLACER.

Juegos serios,
gamificación &
aprendizaje basado
en juegos

Juegos orientados
a la entretención

DISEÑADOS PARA
ALCANZAR UN OBJETIVO
ESPECÍFICO.

"NO HAY NADA
QUE SE PUEDA PERDER
EN EDUCACIÓN
A TRAVÉS DEL JUEGO,

HAY MÁS QUE

PERDER



SI NO SE INCLUYEN
LOS JUEGOS".

ENTONCES,

AHORA QUE SABEMOS QUE UN JUEGO PUEDE SER
UNA PODEROSA HERRAMIENTA PARA APRENDER:

**¿EN QUÉ NOS FIJAMOS
AL ELEGIR UNO?**

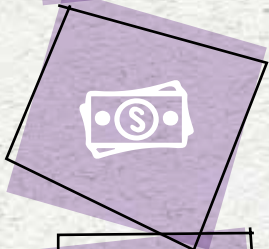
**¿QUÉ ENSEÑA
EL JUEGO?**

**¿ESTAMOS USANDO JUEGOS
QUE FOMENTEN EL DESARROLLO
DE COMPETENCIAS PARA EL SIGLO XXI?**

PROBABLEMENTE
TODOS HEMOS JUGADO
ALGUNA VEZ JUEGOS
QUE NOS PLANTEABAN QUE...



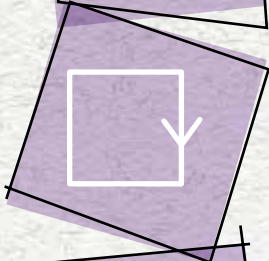
**MONOPOLIZAR ERA
EL FIN ÚLTIMO DEL JUEGO**



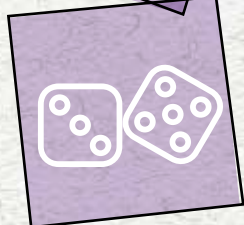
**EL DINERO ERA EL ÚNICO
MEDIO PARA GANAR**



**HABÍA QUE COMPETIR
ELIMINANDO A LOS DEMÁS**



HABÍA UNA ÚNICA DIRECCIÓN



**NUESTRO DESTINO
DEPENDÍA DE LA SUERTE**



PERO EN REALIDAD BUSCAMOS PERSONAS QUE

- ★ Estén motivadas por el logro
- ★ Identifiquen nuevas oportunidades
- ★ Tengan iniciativa
- ★ Innoven y sean creativos
- ★ Sean planificados y organizados
- ★ Tengan un autoconcepto positivo
- ★ Tengan capacidad de asumir riesgos
- ★ Sean flexibles
- ★ Tengan perseverancia y disciplina
- ★ Tengan autoconocimiento
- ★ Tengan liderazgo
- ★ Posean ética

VOLVIENDO...

¿EN QUÉ TE FIJAS
AL ELEGIR
UN JUEGO?

Si bien ya declaramos que con cualquier juego se aprende algo, el juego escogido y la manera de intencionalarlo serán determinantes a la hora de desarrollar habilidades, actitudes y conocimientos.

ENTONCES,

**¿CÓMO SELECCIONAR
EL JUEGO CORRECTO
PARA ENSEÑAR Y APRENDER
TEMÁTICAS COMPLEJAS E IMPORTANTES
DE MANERA ENTRETENIDA?**

¿CONOCES JUEGOS QUE HAGAN ESTO?

¿CUÁLES?

PARA ALCANZAR
DICHA META
TE RECOMENDAMOS
LOS EUROGAMES



— ¿QUÉ SON? —

Juegos de tablero con reglas simples
y períodos cortos, que enfatizan la estrategia
sobre la suerte/azar y el conflicto.

ADEMÁS TIENEN:

— *Temas inusuales* —

* Foco en el intercambio (la mayoría) *

••• MECÁNICAS SIMPLES PERO CON ESTRATEGIAS COMPLEJAS •••

~ **COMPONENTES COLORIDOS Y UNA PRODUCCIÓN ATRACTIVA** ~

OTRA FORMA DE DESARROLLAR O POTENCIAR
LA MENTALIDAD LÚDICA ES LA GAMIFICACIÓN. PERO,

¿Qué es la gamificación?

También conocida como Ludificación.

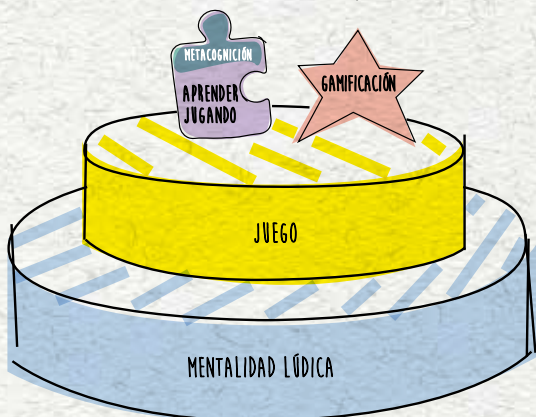
Corresponde a la incorporación de mecánicas de juego en otros ámbitos no lúdicos, con el fin de modificar comportamientos específicos.

Tiene como objetivo generar experiencias positivas a través de la motivación y la diversión.

Algunas de las técnicas más usadas en la gamificación son la asignación de puntos, dividir los procesos en etapas con distintos premios y reconocimientos por objetivos cumplidos, los desafíos y la competencia entre los participantes del proceso.

¿ EN QUÉ SE DIFERENCIA
EL APRENDER JUGANDO
DE LA GAMIFICACIÓN ?

EN TÉRMINOS COMPARATIVOS...



Por otro lado,

¿QUÉ ES "MATERIAL DIDÁCTICO"?

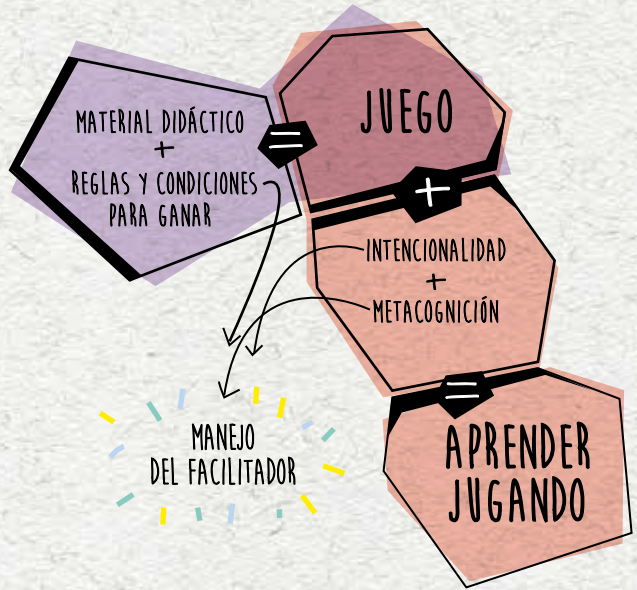


Se denomina "Material Didáctico" todo recurso utilizado para facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje, tales como imágenes, material concreto, guías de trabajo y videos, entre otros.



Por ende, un Material Didáctico puede tener formas y manifestaciones muy amplias y diversas.

Cómo se relaciona el Material Didáctico con los juegos y con el Aprender Jugando



VEÁMOSLO CON UN EJEMPLO



ENTONCES,

DEPENDIENDO DEL FACILITADOR Y DE LA HERRAMIENTA ELEGIDA,
TRES DE LAS FORMAS DE POTENCIAR LA MENTALIDAD LÚDICA SON:

APRENDER JUGANDO

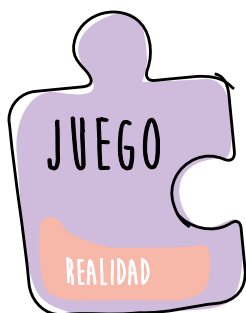


GAMIFICACIÓN



MATERIAL DIDÁCTICO





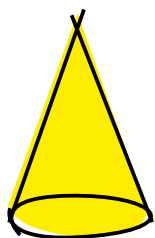
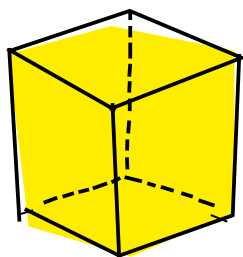
Al juego se le agregan
elementos de la realidad.

PERMITE FALLAR Y APRENDER
EN UN AMBIENTE SEGURO
SIN GRANDES CONSECUENCIAS.



A la realidad se le agregan
elementos del juego.

PERMITE MOTIVAR A
UN GRUPO DE PERSONAS
EN POS DE UN OBJETIVO.



Elementos físicos o digitales.

PERMITEN ESTIMULAR
SENTIDOS TALES COMO
EL TACTO Y LA VISIÓN.

¡FUNDAMENTAL!

RECOMENDACIONES PARA ELEGIR UN JUEGO Y APRENDER JUGANDO

- + Provocar emociones, a través de ellas el aprendizaje se da solo.
- + Elegir un juego entretenido, para ello el desafío tiene que estar acorde al nivel de competencias y a la edad de los jugadores.
- + Los juegos con énfasis en la estrategia permiten que interactúen personas con distintos niveles de competencias.
- + Mantener el ingrediente novedoso, para ello buscar distintas modificaciones e intenciones que cambien el escenario del juego.
- + Se le puede sacar más provecho a los juegos que tienen más niveles de desafíos.

PRECAUCIONES AL ELEGIR UN JUEGO PARA APRENDER JUGANDO

- Mientras más evidente sean los contenidos curriculares del juego, disminuye la emocionalidad que puede generar la experiencia.
- Mientras más reglas tiene un juego, probablemente es más desafiante y entretenido, pero más difícil de enseñar.
- Mientras más azar se tiene en el juego, la estrategia apunta al cálculo de probabilidades, por lo que hay que tener cuidado si es que ese no es el objetivo.

"El hombre
ESTÁ MÁS CERCA
DE SÍ MISMO



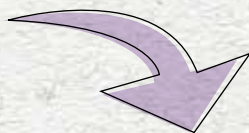
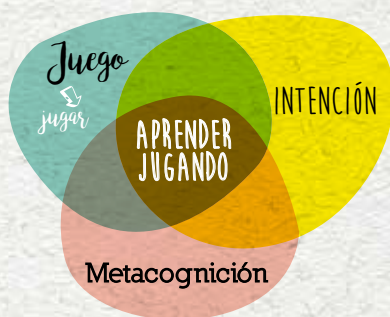
C U A N D O
consigue



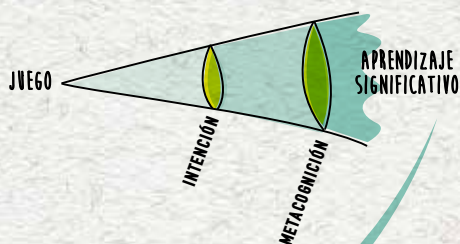
la seriedad
del niño
que juega."

HERÁCLITO

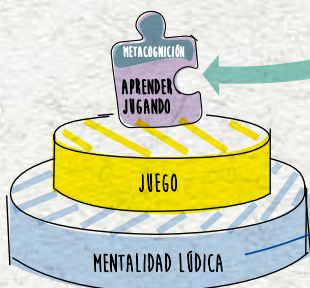
EN RESUMEN...



- APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO +



TODOS PODEMOS APRENDER JUGANDO,
PORQUE TODOS NACEMOS CON
MENTALIDAD LÚDICA



ES LA BASE
DE TODOS
LOS JUEGOS.

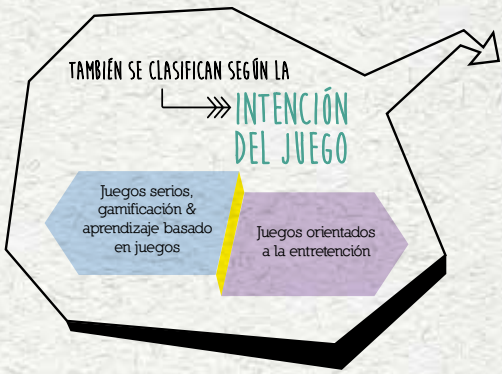
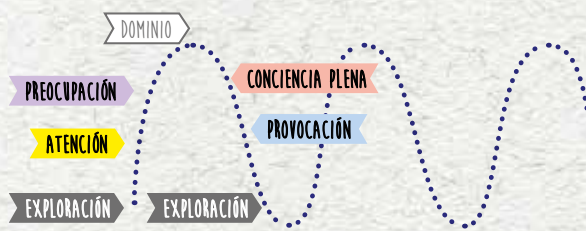
EJES DEL PROCESO DE APRENDIZAJE



ETAPAS PARA SOSTENER UN COMPROMISO LÚDICO

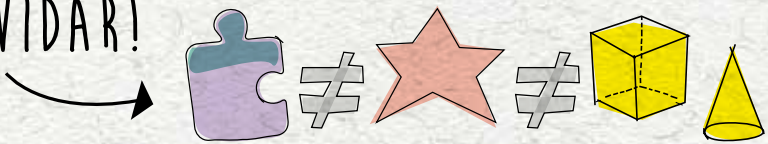


PROCESO EMOCIONAL AL JUGAR



TE RECOMENDAMOS
LOS EUROGAMES
PARA COMPETENCIAS
MÁS COMPLEJAS

¡NO
OLVIDAR!

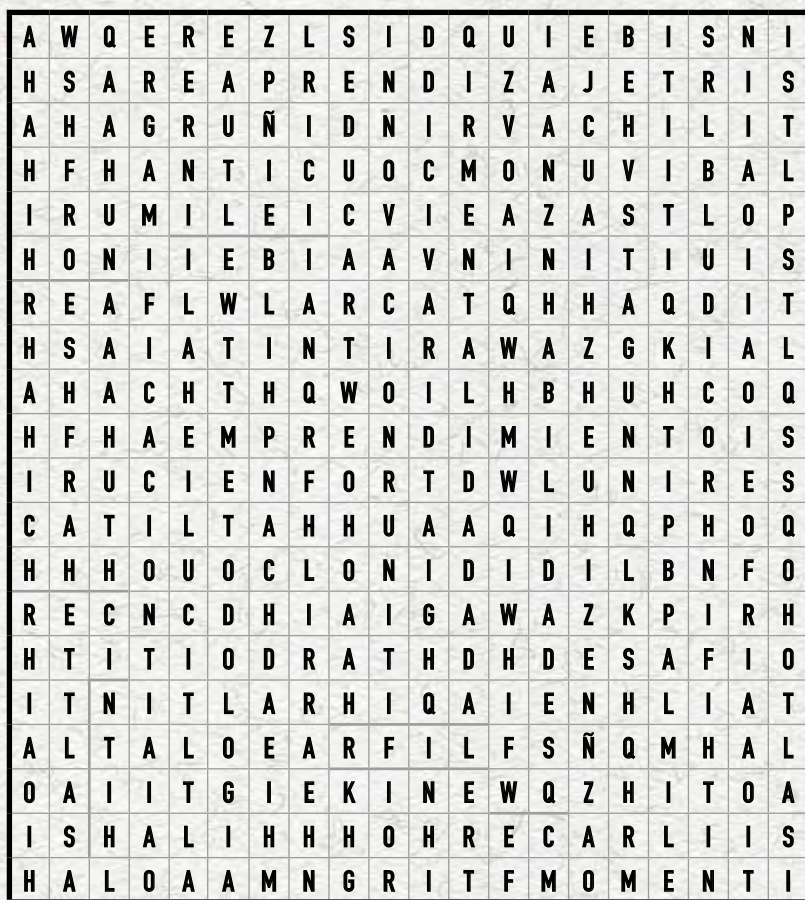


AHORA
te invitamos
A RELAJARTE
y jugar

SOPA DE LETRAS

JUEGA A ENCONTRAR

10 CONCEPTOS QUE HEMOS VISTO HASTA AHORA.



Te invitamos a

VIVIR LA EXPERIENCIA

**APRENDER
JUGANDO**

Para que puedas visualizar todo lo anterior
DESCRIBIREMOS DISTINTAS EXPERIENCIAS LÚDICAS
que puedes realizar con un grupo de amigos, de trabajo
o estudiantes, en donde podrás intencionar el juego
para alcanzar las metas de aprendizaje que desees.

**QUEREMOS QUE EL JUEGO VUELVA
A ESTAR SOBRE LA MESA.**



**QUEREMOS UNA SOCIEDAD QUE TENGA
LAS HERRAMIENTAS PARA ABORDAR
LAS PROBLEMÁTICAS CON UNA MENTALIDAD LÚDICA.**



**QUEREMOS COMPARTIR TODO
LO QUE SABEMOS SOBRE EL APRENDIZAJE
BASADO EN JUEGOS Y MOSTRAR
EL POTENCIAL QUE TIENE
UNA HERRAMIENTA ACTIVA
DE APRENDIZAJE AL INTENCIONARLA.**





PERO ANTES DE CONTINUAR, EN ESTOS MOMENTOS,

•
¿TIENES UNA MENTALIDAD DE APRENDIZ?

•
¿TU MENTE ESTÁ ABIERTA A APRENDER
NUEVAS COSAS?

•
¿ESTÁS DISPUESTO A EQUIVOCARTE, CAERTE
Y LEVANTARTE CUANTAS VECES SEA NECESARIO?

SI TODAS
TUS RESPUESTAS
FUERON
POSITIVAS...

¡EXCELENTE!

Vamos a lo práctico.

En toda actividad a realizar
hay un conjunto de condiciones
básicas que se deben cumplir.

¿A QUÉ NOS REFERIMOS?

A que debe haber un piso mínimo
de conocimientos, habilidades
y actitudes por parte de la persona
que guía la actividad, de ahora en
adelante, **facilitador**, para que esté
en condiciones de usar la metodología
que le parezca más adecuada.

En el ámbito lúdico,
es también una condición básica que

todos

tienen que aprender a jugar.

¿PERO CÓMO ENSEÑAR
UN JUEGO A UNA GRAN CANTIDAD
DE PERSONAS?

El facilitador



Emplea mecanismos
motivacionales y desafiantes
para que los participantes
de la experiencia lúdica logren
un autoaprendizaje.



EL FACILITADOR NO ES EL ÚNICO DUEÑO DEL CONOCIMIENTO,
POR ENDE, NO ES SOLO ÉL QUIEN ENSEÑA A LOS DEMÁS.

QUIEN ELIGE UNA
METODOLOGÍA
ACTIVA,
ESTÁ ELIGIENDO:

- Ser facilitador, abandonando el rol protagonista, pasando a ser un líder confiable y flexible.

- Asumir que su propio proceso de aprendizaje también es permanente.

- Empoderar a los asistentes tanto en el rol de aprendices como de maestros.

DENTRO DE LAS
METODOLOGÍAS
ACTIVAS,
QUIEN ELIGE
APRENDER
JUGANDO,
ESTÁ ELIGIENDO:

- Calidad de la experiencia y entretenimiento → Abordando el hecho de que el aburrimiento y la desmotivación aparecen como dos de los principales problemas de deserción del sistema.

- El factor de escalabilidad → los juegos son una herramienta menos costosa en términos económicos cuando se aplica a grandes cantidades de beneficiarios.

- Sustentar el aprendizaje en estructuras preexistentes en el ser humano → la mentalidad lúdica.

Es fundamental

CREAR NUEVOS

ESPACIOS DESCONOCIDOS

INCLUSO PARA EL FACILITADOR,

↳ LLEVANDO A LOS JUGADORES ↳

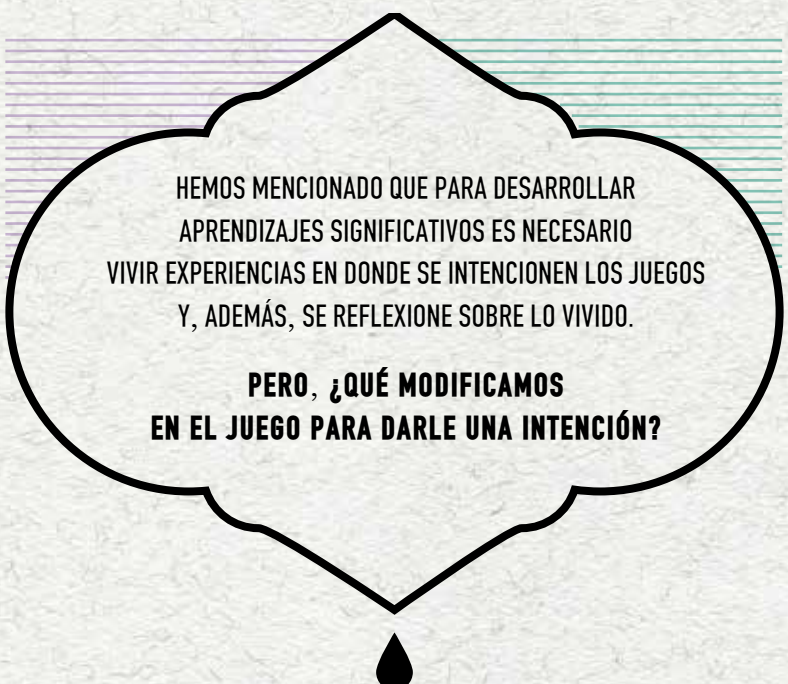
a un mundo
abierto

DONDE LOS LÍMITES



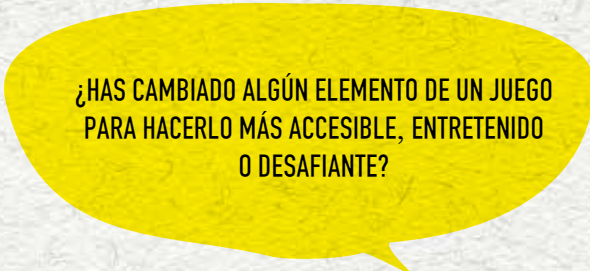
LOS FIJAN ELLOS MISMOS.





HEMOS MENCIONADO QUE PARA DESARROLLAR
APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS ES NECESARIO
VIVIR EXPERIENCIAS EN DONDE SE INTENCIONEN LOS JUEGOS
Y, ADEMÁS, SE REFLEXIONE SOBRE LO VIVIDO.

**PERO, ¿QUÉ MODIFICAMOS
EN EL JUEGO PARA DARLE UNA INTENCIÓN?**



**¿HAS CAMBIADO ALGÚN ELEMENTO DE UN JUEGO
PARA HACERLO MÁS ACCESIBLE, ENTRETENIDO
O DESAFIANTE?**

¿CÓMO INTENCIONAMOS UN JUEGO?

EN UNA PRIMERA APROXIMACIÓN

A INTENCIONAR UNA EXPERIENCIA LÚDICA,
DEBEMOS ELEGIR LA ALTERNATIVA DE
JUGABILIDAD A PARTIR DE LAS OPCIONES
DISPONIBLES EN EL JUEGO.

SI QUIERES IR MÁS ALLÁ,
PUEDES **MODIFICAR LAS CONDICIONES** DEL JUEGO E INCLUSO
PUEDES INCORPORAR NUEVOS ELEMENTOS.

Eliges la jugabilidad
dentro de las opciones
que te ofrece el manual
del juego.

Modificas condiciones
que cambian las reglas
del juego.

Incorporas nuevos
elementos que
cambian el modo
tradicional de jugar.

ENTONCES,

¿ENTRE QUÉ OPCIONES
ELEGIMOS?



¿PARA QUÉ SIRVE
CADA UNA?



¿CUÁL ES LA INTENCIÓN
DE ENSEÑANZA EN CADA CASO?

LAS RESPUESTAS
A ESTAS PREGUNTAS
DEPENDEN DEL JUEGO SELECCIONADO.
PARA ABORDARLO DE MANERA CONCRETA
VEREMOS EL CASO DEL JUEGO

"EL PLAN, LA AVENTURA DE EMPRENDER"

¡INTENCIONEMOS!

¿QUÉ PODEMOS ELEGIR?

NIVELES

Incorporar de manera progresiva distintos elementos del juego, para generar dinámicas con grados de desafío y dificultad variable.

I

NIVEL I: es la representación de una empresa básica, con mínimo nivel de especialización, en la que se realizan todas las labores de manera interna.

II

NIVEL II: simula una empresa normal operando bajo una dinámica de mercado. Se dispone de cierto grado de especialización que condiciona las posibilidades para crear valor, haciendo que resulte fundamental la detección de oportunidades en función de las características individuales. Esto permite vivenciar que la cooperación y la competencia son posibles y necesarias para propiciar el desarrollo y oportunidades.

III

NIVEL III: presenta los desafíos a los que se enfrenta cotidianamente quien está emprendiendo o desarrollando actividades empresariales con altos niveles de incertidumbre y escasos recursos. Permite dimensionar las consecuencias de las decisiones y el costo de oportunidad asociado al momento de emprender y crear valor.

¿QUÉ QUEREMOS MODIFICAR?

MODALIDADES

Cambiar la manera en que se relacionan los jugadores durante la partida, brindando diferentes sistemas de incentivos.



INDIVIDUAL: estimula a cada individuo de forma personal, apelando al desafío de tener un buen desempeño como consecuencia de tomar buenas decisiones y elaborar una estrategia. La competición natural que se genera entre los jugadores los lleva a asumir riesgos con tal de acceder a mejores desempeños.



COMPARTIDO: la negociación y la capacidad de lograr acuerdos es la principal característica de esta modalidad. Se genera un ambiente fértil para evidenciar lo complejo que es lidiar en lo cotidiano con las diferencias de opinión y la escases de recursos.



EQUIPO: brinda alternativas cuando se busca fomentar la colaboración y que las decisiones tengan consenso entre los participantes del juego. Impone mayores exigencias en el desarrollo de capacidades de comunicación, coordinación con otros y liderazgo.

VARIABLES

Alterar elementos o reglas del juego afecta las condiciones bajo las cuales se llevan a cabo las dinámicas habituales.



TIEMPO: mantener las metas del juego, pero cumplirlas en un menor tiempo al estimado supone un desafío en la precisión de las decisiones. Jugar bajo presión nos acerca a las tensiones que enfrentamos en el mundo real.



CANTIDAD DE PERÍODOS: disminuir la cantidad de "vueltas" que tiene un juego hace que cada decisión tenga un impacto mayor en los resultados. Nos acerca a vivenciar las diferencias entre lo que es tener metas de corto, mediano y largo plazo.



ORDEN DE LOS MAZOS: ordenar los diferentes mazos hace que logremos generar ciertos escenarios para desarrollar las habilidades requeridas. Se puede generar situaciones adversas o desfavorables, en las que observar el comportamiento de las personas sirve para una profunda metacognición.

¿QUÉ NECESITAMOS INCORPORAR?

INSTRUCCIONES

Recrean formas diferentes de jugar por medio de nuevas reglas que se añaden a las propias que ya posee el juego.



PUESTOS: armar una estrategia, pensar qué es lo más conveniente, tener todo planeado y que tengas que cambiar de puesto con otra persona y retomar su juego, es definitivamente una situación en que la tolerancia a la frustración y la flexibilidad son fundamentales y se ponen a prueba.



ROLES: comenzar un juego con un escenario predispuesto, distinto al de los demás participantes, genera un sinfín de sentimientos. Las estrategias para disminuir la brecha provocada por las diferencias preestablecidas se torna desafiante.



PUNTOS DE VICTORIA: incorporar una manera diferente de crear valor (y hacer ideas innovadoras) en el juego permite visualizar lo relevante que son los diferentes modelos de negocios, por cuanto ellos hacen que los emprendimientos logren ser sostenibles y rentables.

ELEMENTOS

Consiste en la creación de nuevos componentes (piezas y partes), haciendo las partidas más desafiantes y menos predecibles.



CRÉDITO: aprender a invertir asumiendo riesgos de manera calculada para aprovechar oportunidades, es la finalidad de incorporar la posibilidad de endeudamiento en el juego. No es lo mismo un crédito de inversión que uno de consumo, y jugando se aprende a diferenciarlos y a utilizarlos adecuadamente.



TARJETAS DE INVERSIÓN: diversificar las alternativas y formas de inversión abre más y mejores espacios a innovar de la mano del uso estratégico de los recursos y la tecnología. Al mismo tiempo, amplía el espectro de opciones presentes en el juego, haciéndolo más atractivo y menos predecible.



SUCESOS: incorporar la variante que los sucesos pueden ser "potencialmente" positivos, negativos o neutros es algo relevante de considerar, pues depende de la situación en que estos acontezcan y qué efectos generen tanto en los jugadores como en la dinámica del juego en su conjunto.

FUE ASÍ
COMO DESCUBRIMOS

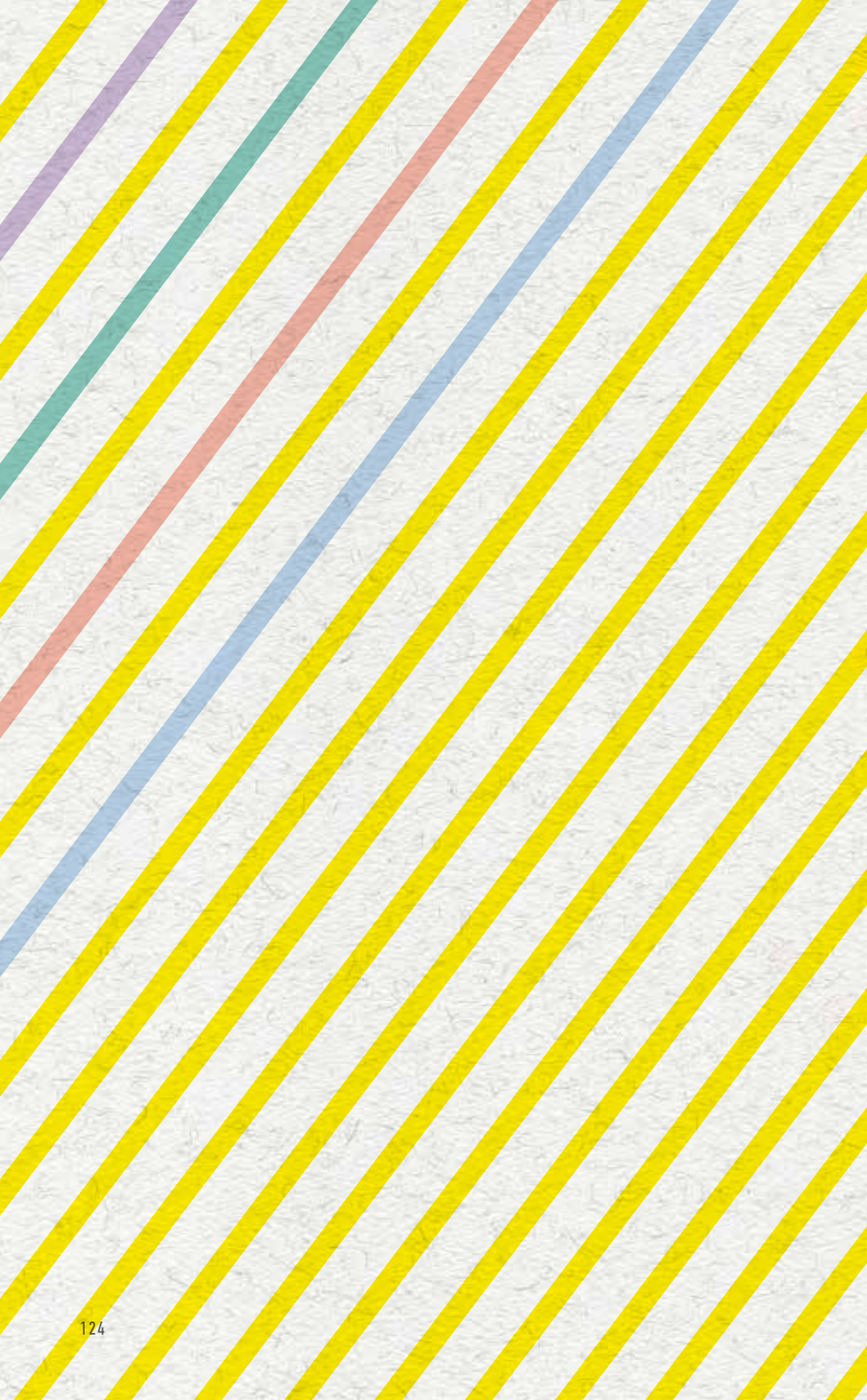


QUE AL DESARROLLAR Y TRABAJAR
EN EL INTENCIONAMIENTO
DE UN JUEGO,



**¡PUEDE SER
QUE SE TE OCURRA
OTRO!**





A CONTINUACIÓN,
DESDE NUESTRA EXPERIENCIA
Y HERRAMIENTAS, TE PRESENTAMOS
ALTERNATIVAS PARA INTENCIONAR
EL DESARROLLO DE HABILIDADES,
ACTITUDES Y CONOCIMIENTOS.

UTILIZAREMOS LOS JUEGOS TIPO EUROGAME:

- FINANCITY, ORGANIZA TU DINERO
- EL PLAN, LA AVENTURA DE EMPRENDER
- EL PLAN, TÚ DECIDES

ACTIVIDADES DISPONIBLES EN LA PLATAFORMA LUDUTECH ACADEMY

 [ACADEMY.LUDUTECH.COM](https://academy.ludutech.com)

DESCRIPCIÓN

FINANCITY

ORGANIZA TU DINERO

www.juegofinancity.cl

Simula el proceso de administrar los recursos de un hogar con todas las variables que ello implica:

- Planificar ingresos y gastos
- Decidir cuándo y cómo invertir
- Manejar imprevistos
- Equilibrar el dinero con el bienestar

CURVA DE APRENDIZAJE



EL PLAN

LA AVENTURA DE EMPRENDER

www.juegoelplan.cl

Permite vivenciar los estados emocionales por los que atraviesa quien decide emprender:

- Incertidumbre - frustración
- Análisis - comprensión
- Empoderamiento - confianza
- Entusiasmo - competitividad

CURVA DE APRENDIZAJE



EL PLAN

TÚ DECIDES

www.juegoelplantudecides.cl

Perfecciona la técnica y evidencia la complejidad de las multivariantes que hay que manejar para generar resultados de alto impacto:

- Reaccionar a tiempo ante los cambios
- Tomar decisiones bajo presión
- Cooperar para competir
- Decidir los medios de financiamiento

CURVA DE APRENDIZAJE



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- **Uso responsable del dinero**
- Elaboración de presupuesto
- Riesgos del sobreendeudamiento
- Compra responsable
- Relacionamiento con las entidades financieras
- Importancia del ahorro
- Análisis y toma de decisiones

CONCEPTOS PRESENTES EN EL JUEGO

- Abundancia • Ahorro • Banco • Becas de estudio
- Bienestar • Bono • Compras • Costo de oportunidad
- Crédito • Deuda • Educación • Efectivo • Eficiencia
- Escasez • Gasto • Horas extras • Imprevistos
- Ingreso • Interés • Inversión • Mercado • Oferta
- Pagaré • Precio • Presupuesto • Seguros
- Sobreendeudamiento • Valor

- **Identificación de oportunidades**
- Formulación de estrategia
- Capacidad de asumir riesgos
- Administrar eficientemente la escasez
- Flexibilidad ante los cambios
- Responsabilizarse por la toma de decisiones
- Motivación por el logro

- Administración • Bien manufacturado • Compra
- Costo de oportunidad • Crisis económica
- Devolución de impuestos • Escasez
- Exportación • Importación • Intercambio
- Inversionista • Logística • Marketing
- Materia prima • Mercado • Merma • Oferta
- Precio • Procesos • Producción • Productos
- Recesión • Recursos • Seguros • Servicios
- Subsidios • Valor • Venta

- **Creación de valor**
- Competencias emprendedoras
- Estructuración de modelos de negocios
- Inversión estratégica
- Manejo eficiente del crédito
- Construcción de ventaja competitiva
- Mejora de la productividad

- Capacidad instalada • Capacidad ociosa
- Capacidad productiva • Capital de trabajo
- Capitalizar • Competitividad • Creación de valor
- Economías de ámbito • Economías de escalas
- Eficiencia • Especialistas • Flujo de caja
- Holguras • Idea innovadora • Infraestructura
- Inversiones • Modelo de negocios • Oportunidad
- Productividad • Rentabilidad
- Retorno sobre la inversión • Sucesos
- Tecnología

PARA TODAS LAS EXPERIENCIAS QUE RELATAREMOS A CONTINUACIÓN ES IMPORTANTE QUE TENGAS LAS SIGUIENTES CONSIDERACIONES

No olvides que para ejecutar estas actividades, tú y los jugadores tienen que saber jugar los juegos que te proponemos. Si no es así, pueden leer el manual o ingresar a la página web de cada juego para ver los videos explicativos.

1. FinanCity, organiza tu dinero: www.juegofinancity.cl
2. El Plan, la aventura de emprender: www.juegoelplan.cl
3. El Plan, tú decides: www.juegoelplantudecides.cl

Para alinear expectativas, antes de comenzar a jugar cuéntale a los participantes en qué va a consistir la experiencia, qué se espera de ellos y lo más importante:

¡QUE VIVAN UNA EXPERIENCIA INOLVIDABLE!

¿TE PARECE INICIAR ASÍ LA CONVERSACIÓN?



¿EN QUÉ CONSISTE LA EXPERIENCIA?

En primer lugar, ¡jugar!, disfrutar. Y en el transcurso de la actividad, desarrollar competencias tales como flexibilidad, resolución de problemas, identificación de nuevas oportunidades, tolerancia a la frustración y comunicación efectiva, al mismo tiempo que adquirir conceptos relevantes dependiendo del juego.



¿QUÉ SE ESPERA DE ELLOS?

Que lo pasen muy bien, que tengan una experiencia placentera y que se dejen llevar por la mentalidad lúdica, teniendo disposición a aprender y viendo el fracaso como parte fundamental del proceso.



DURACIÓN:

En general, la sesión de juego dura alrededor de 60–80 minutos, pero no olvides que el análisis y las conversaciones durante el juego y posterior a éste son fundamentales para lograr la metacognición y hacer evidente en ellos los aprendizajes significativos de la experiencia.



IDEAS PARA ESTIMULAR LA METACOGNICIÓN DURANTE Y DESPUÉS DEL JUEGO EN LOS PARTICIPANTES:

- ¿Qué emociones viste en ti y en tus compañeros?
- ¿Hubo emociones comunes entre los jugadores?
- ¿Hubo una emoción que para ti fue significativa?
- ¿Sentiste una emoción nueva en ti?
- ¿Visualizaste una emoción común en ti, que marca tu forma de actuar en el día a día?
- ¿Qué fortalezas y debilidades percibiste en tu actuar?
- ¿Tu desempeño fue distinto a lo que esperabas?, ¿por qué?, ¿por factores externos o internos?, ¿cuáles?
- ¿Cómo son las decisiones que se toman cuando estás tranquilo, desafiado y entretenido?, ¿y cuando estás enojado, con rabia o envidia?
- Pensando en que nos vamos a volver a encontrar en este juego, ¿qué competencias te gustaría trabajar?



Modalidades posibles para trabajar la metacognición:

- Escribir la experiencia (trabajo individual)
- Conversaciones en parejas
- Conversaciones grupales
- Recrear a través de la actuación la experiencia vivida
- Meditación

Es una excelente instancia para que los participantes identifiquen en sí mismos habilidades, actitudes y emociones que afloran en situaciones complejas. En el caso que no tengan un amplio vocabulario de emociones y sentimientos, te recomendamos que les entregues las definiciones y las socialicen a medida que las vayas observando en la sesión de juego, como por ejemplo, qué significa e implica sentir alegría, rabia, frustración, etc.

Es importante tener precaución al realizar la metacognición durante el juego, ya que es muy delicado interrumpir una emoción. Es necesario conocer bien a los jugadores, tener cautela y empatía. Por eso te recomendamos realizar la metacognición después del juego.



¡INTENCIÓÓ

ÓÓÓÓÓNAME!



1. IDENTIFICANDO OPORTUNIDADES

Intención:	Fomentar el desarrollo de la flexibilidad, resolución de problemas, planificación y organización
Juego utilizado:	El Plan, la aventura de emprender
Nivel del juego:	II
Modalidad:	Individual
Variables modificadas:	Cantidad de períodos y orden de los mazos

Nos desafiamos como equipo a intencionar el juego para que la experiencia vivida tuviera énfasis en el desarrollo de la flexibilidad, resolución de problemas, planificación y organización. Para lograr lo anterior nos aventuramos en modificar la estructura de los elementos básicos del juego, acortando la cantidad de períodos a 6 (originalmente son 12) y estableciendo el orden de los mazos, tanto de las inversiones como de los sucesos. Además decidimos jugar en el nivel II, en donde se vive un escenario en que, a diferencia del nivel I, es necesaria la interacción entre los jugadores y el mercado para alcanzar el desempeño óptimo individual, evidenciándose una competencia colaborativa.

PARA COMENZAR A JUGAR, PREPARA EL TABLERO CON EL SIGUIENTE ORDEN EN LOS MAZOS:

SUCESOS

- Crisis económica
- Temporada de siembra
- Ciudad semilla en paro
- Racionamiento energético
- Recesión
- Desastre natural

INVERSIONES

ESPECIALISTAS:

- Administrador de empresas
- Ingeniero
- Administrador de empresas
- Diseñadora
- Publicista
- Deportista

TECNOLOGÍA:

- Envase innovador
- Telefonía móvil
- Envase innovador
- Maquinaria
- Telefonía móvil
- Maquinaria

INFRAESTRUCTURA:

- Edificio corporativo
- Oficina
- Taller
- Herramientas
- Taller
- Oficina



RESTRICCIÓN

El orden de los mazos está hecho para que jueguen 6 personas.

El orden en los mazos busca generar un escenario de juego condicionado por la permanente escasez de recursos y la ocurrencia de sucesos con efectos adversos para los jugadores. Identificar oportunidades bajo esos escenarios es fundamental para lograr un buen desempeño.

Como facilitador tienes que estar atento a las emociones que van vivenciando los jugadores, tales como la frustración, envidia y desgano, buscando los espacios durante el juego para hacérselos evidente de manera empática y constructiva.

DESAFÍO OPCIONAL

Convertamos un problema en un desafío, y el desafío en una oportunidad: si quieres que sea más complejo, agrega la condicionante que cada jugador haga al menos una idea innovadora.



CIERRE:

Invitar a los jugadores a decir con qué se quedan de la experiencia en una frase. Si quieres ayuda con las definiciones y descripciones de habilidades y emociones, puedes ir al glosario en la última parte del libro.

¿Lograron identificar oportunidades? Dar un ejemplo. ¿Qué información fue útil para tomar decisiones?, ¿las oportunidades fueron identificables a simple vista o había que hacer un análisis más profundo? Dar un ejemplo.

DESPUÉS DE HABER VIVIDO EL ROL DE FACILITADOR,
¿QUÉ EMOCIONES IDENTIFICASTE
EN LOS JUGADORES?

•
¿QUÉ EMOCIONES SURGIERON
EN TI COMO FACILITADOR DEL JUEGO?

2. LOGRO DE OBJETIVOS EN EQUIPO

Intención: Vivenciar situaciones donde se necesite negociar, tener claridad en las metas, comunicación efectiva, liderazgo y proactividad.

Juego utilizado: El Plan, la aventura de emprender

Nivel del juego: III

Modalidad: Por Equipo

Después de jugar muchas veces el juego El Plan de manera individual, vimos la necesidad de intencionar el juego para abordar el individualismo al momento de tomar decisiones y el hecho que muchas personas se quedan en silencio al ver que otros jugadores se equivocan en sus jugadas, siendo poco colaborativos y eficientes.

Decidimos jugar en el nivel III, ya que cada decisión tiene un impacto mayor. Representa de manera muy cercana los escenarios a los que se enfrenta un emprendedor para crear valor. Pero, ¿cómo lo hacemos para que las decisiones de cada uno afecten tanto positiva como negativamente a los demás?



DESAFÍO GRUPAL

Juega primero de manera individual, tratando de hacer la mayor cantidad de puntos de victoria cada uno. Luego, juega en equipo, donde ya no importa quién es el ganador individual, y suma el total de puntos realizados entre todos. ¿Hay más puntos en el juego individual o por equipo?

Dile a los jugadores que pueden compartir y concordar sus estrategias de juego para alcanzar la meta planteada, respetando las mismas reglas en ambas modalidades.

¿QUIÉN TOMÓ EL LIDERAZGO EN EL GRUPO?
¿TODOS OPINARON O ALGUNO SE QUEDÓ CALLADO
LA MAYOR PARTE DEL TIEMPO?
¿ALGUIEN SE ENOJÓ POR LAS DECISIONES TOMADAS?
•
¿Y SI LES PIDES QUE SE CAMBIEN DE PUESTO?
DADO QUE ESTÁN JUGANDO POR EQUIPO,
¿LES DEBERÍA DAR LO MISMO
YA QUE HAY UNA ESTRATEGIA COMÚN?
•
¿QUÉ EMOCIONES OBSERVAS?

DESAFÍO OPCIONAL

Si quieres ir más allá, puedes agregar la condicionante que todos los jugadores de la mesa deben lograr al menos dos puntos de victoria cada uno.



CIERRE:

Una buena temática a abordar para cerrar la sesión de juego es cuestionar a los jugadores: ¿qué tanto trabajan en equipo?, ¿trabajan realmente en equipo o cada uno hace una parte del trabajo o actividad?, ¿cómo se sienten al trabajar en equipo?, ¿les da más seguridad trabajar en equipo?, ¿se sienten incómodos? Puedes invitarlos a describir cómo será su actitud la próxima vez que tengan una actividad en grupo. Pídeles que lo escriban en un *post-it* y los peguen en un lugar visible.

Si quieres ayuda con las definiciones y descripciones de habilidades y emociones, puedes ir al glosario en la última parte del libro.

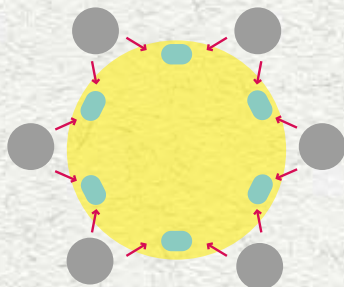
3. TOMANDO DECISIONES

Intención:	Ver e incorporar todas las variables, situaciones, emociones y relaciones que influyen en la toma de decisiones, abordando específicamente la negociación y los conflictos de interés.
Juego utilizado:	El Plan, la aventura de emprender
Nivel del juego:	II
Modalidad:	Compartido
Variables modificadas:	Orden de los mazos
Instrucción incorporada:	Gana el juego quien primero sume 5 puntos de victoria entre sus dos tarjetas de El Plan

Argumentar las decisiones puede llegar a ser incluso más difícil que tomarlas. Es por esto que después de jugar de distintas maneras, decidimos que estábamos preparados para respaldar nuestras decisiones con argumentos consistentes, desarrollando una comunicación efectiva, pensamiento crítico, respeto por los demás y por sus opiniones, colaboración y habilidades sociales.

Para esto decidimos jugar en el nivel II nuevamente, para así tener más fluidez en el juego y tener el foco en los argumentos, favoreciendo la comunicación y la negociación. ¿A qué nos referimos con que el juego es compartido y gana quien obtenga 5 puntos de victoria entre sus dos tarjetas?

Significa que cada jugador tiene dos tarjetas de El Plan, una que comparte con el compañero de la izquierda, y otra que comparte con el compañero de la derecha. De esta manera, cada jugador debe negociar con el copropietario de cada tarjeta las decisiones a tomar, considerando que la decisión que tome influirá en el escenario de la otra tarjeta de El Plan.



Así, para ganar necesita negociar con ambos jugadores, el de su derecha y el de su izquierda, teniendo que sumar 5 puntos entre ambos emprendimientos.

PARA LOGRAR UNA MEJOR EXPERIENCIA, EL ORDEN DE LOS MAZOS SERÁ EL SIGUIENTE:

SUCESOS

- Crecimiento económico
- Banco ofrece nuevos créditos
- Desastre natural
- Devolución de impuestos
- Franquicia de capacitaciones
- Plan de eficiencia energética
- Recesión
- Temporada de siembra
- Racionamiento energético
- Ciudad Semilla en paro
- Cae la bolsa
- Ciudad Semilla trabaja contenta

INVERSIONES

ESPECIALISTAS

- Ingeniero
- Diseñadora
- Deportista
- Administrador de empresas
- Deportista
- Administrador de empresas
- Publicista
- Inversionista
- Publicista
- Ingeniero
- Diseñadora
- Economista
- Analista de riesgo

TECNOLOGÍA

- Maquinaria
- Telefonía móvil
- Envase innovador
- Maquinaria
- Telefonía móvil
- Envase innovador
- Internet banda ancha
- Reciclaje
- Robot
- Internet banda ancha
- Prevencionista de riesgos
- Paneles solares
- Informática

INFRAESTRUCTURA

- Edificio corporativo
- Oficina
- Herramientas
- Oficina
- Cartel publicitario
- Laboratorio
- Vehículo de carga
- Herramientas
- Taller
- Vehículo de carga
- Bodega
- Taller
- Industria

Como facilitador, te recomendamos enfatizar el nivel de flexibilidad y adaptabilidad de los jugadores, de la empatía que tienen para comunicar sus puntos de vista y de cómo abordan la frustración.

¿TODOS LOS JUGADORES TUVIERON UN PUNTO DE VISTA QUE ARGUMENTAR AL MOMENTO DE NEGOCIAR?

¿HABÍA ALGUNO QUE LIDERABA MÁS LAS CONVERSACIONES Y LAS DECISIONES?

¿HUBO UN DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE PERSUASIÓN?
¿CUÁL FUE EL SENTIMIENTO MÁS OBSERVADO?

SI EN TU ROL DE FACILITADOR
DISPONES DE POCO TIEMPO,
¿QUÉ VARIABLE MODIFICARÍAS?



CIERRE:

Consideramos que es importante que le muestres a los jugadores que los sentimientos, emociones y habilidades desarrolladas y evidenciadas en el juego también son parte de la vida cotidiana. Para esto les puedes pedir que identifiquen las 3 principales situaciones en que estuvieron tensionados y cómo las abordaron. Luego, puedes pedirles que reflexionen: ¿en qué otras situaciones cotidianas te has sentido de la misma manera?, ¿en qué otros aspectos de tu vida tienes que persuadir o disuadir a las personas?, ¿te cuesta?, ¿qué herramientas aprendiste en la negociación que te pueden servir para las temáticas del día a día? Si quieres ayuda con las definiciones y descripciones de habilidades y emociones, puedes ir al glosario en la última parte del libro.

TÓMATE unos minutos



DESAFÍATE, PRUEBA Y ENSAYA

¿Y SI TENEMOS POCO TIEMPO PARA ENSEÑAR A JUGAR
Y QUEREMOS ESTIMULAR EL DESARROLLO
DE LA CAPACIDAD DE TRABAJAR BAJO PRESIÓN,
LA TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN,
EL LIDERAZGO Y LA COMUNICACIÓN ASERTIVA?

Este desafío se lo planteó y asumió Pía Wiche,
usando el juego El Plan, tú decides, en "Modo Líder".

Para jugar se requiere el tutorial que viene en el juego,
y la fe de erratas que se encuentra en la página web del juego.
Luego de formar grupos de 4 personas, el grupo elige un líder
que debe cumplir las siguientes condiciones (se les comunican
las instrucciones solo a los líderes):

1. Solo el líder del equipo podrá leer el manual del juego
2. El líder deberá indicarle a cada miembro qué hacer
3. Ningún miembro del equipo podrá hacer nada a menos que el líder se lo indique
4. El líder del equipo NO podrá jugar el juego.

Al resto de los jugadores se les dice que deben completar el tutorial en 60 minutos. Durante la sesión debe haber monitores que, con una actitud dura, crítica, altanera y exigente, presionen a los jugadores a seguir las instrucciones y el tutorial, mencionando además el tiempo restante.

¿Cómo maneja cada grupo la asimetría de información?, ¿qué actitud toma el líder?, ¿cómo resolvieron los conflictos?, ¿cómo lidian con la irritación y frustración?

4. INEQUIDAD Y FALTA DE OPORTUNIDADES

Intención: Empatizar con el prójimo mediante evidenciar las diferencias en los comportamientos financieros dado cierto estereotipo

Juego utilizado: FinanCity

Instrucción incorporada: Cada jugador tiene reglas particulares distintas para cada uno

Una de las variables de la vida real que no aborda el juego FinanCity son las distintas realidades que vive cada persona. No todos nacemos en la misma familia, no tenemos las mismas costumbres, no todos nacemos en el mismo contexto socioeconómico. Por lo mismo, buscamos la manera de reflejar distintas realidades y escenarios económicos personales dentro del juego. Para esto, todos los jugadores comenzarán con una condición distinta:

1. ANTICRÉDITO

El jugador no puede acceder a crédito durante todo el juego a no ser que las tarjetas de imprevistos indiquen lo contrario.

2. SIN ACCESO A LA EDUCACIÓN SUPERIOR

No puede invertir en educación durante todo el juego.

No es requisito tener una tarjeta de educación para ganar el juego.

3. PERSONA ESTUDIOSA

Parte el juego con 2 créditos (12 pagarés)

- El dinero de ese crédito (dinero de inversión) se separa del resto del dinero y solo se puede utilizar para invertir en educación.
- Si tiene dinero de inversión en educación al terminar el juego, lo pierde. Primeros 3 turnos está obligado a posicionarse en casilla de educación y está obligado a invertir en una tarjeta.
- Si agota el "dinero de inversión" antes del tercer turno, puede seguir con el juego sin la obligación de posicionarse en educación.

4. CONSUMISTA

- Parte el juego con 1 crédito.
 - El dinero de ese crédito se separa del resto del dinero y solo se puede utilizar para gastar en compras.
 - Si tiene "dinero de consumista" al terminar el juego, lo pierde.
- Primeros 5 turnos está obligado a posicionarse en casilla de compras y está obligado a comprar al menos una tarjeta por turno.
 - Si agota el "dinero de consumista" antes del quinto turno, puede seguir con el juego sin la obligación de posicionarse en compras.
- Si pide un crédito, no se puede utilizar ese dinero para invertir en educación.
- Tiene 2 "rondas de gracia", es decir, los 2 primeros turnos puede elegir no pagar ningún pagaré.
- Puede comprar todas las tarjetas de compras que quiera en un mismo turno.

5. AVAL

- Parte el juego con 9 pagarés.
- Tiene 2 "rondas de gracia". Es decir, los 2 primeros turnos puede elegir no pagar ningún pagaré.
- Estos pagarés de "Deuda Preexistente" tienen que pagarse mínimo 1 por turno (es decir no está regido por la tabla de pagarés mínimos).
- Si el jugador solicita un crédito adicional, se rige por las tabla de pagarés mínimos.

6. PERSONA TRABAJÓLICA

- El jugador no se puede posicionar en la casilla bienestar.
- Solo puede acceder al bienestar a través de la compra.
- Al posicionarse en la casilla "Horas Extras" recibe \$100 en vez de \$80.



RESTRICCIÓN

Se juega sin la carta de imprevistos "Pérdida de billetera" para no entorpecer al consumista.

Antes de empezar a jugar, pregúntale a los jugadores si se sienten identificados con alguna de las 6 situaciones en particular. ¿Qué sienten al respecto?, ¿tienen alguna preferencia?

DESAFÍO

En este caso en particular, no se espera que haya un ganador, ya que las condiciones iniciales son distintas para todos, pero creemos que hay un gran valor en realizar un paralelo entre lo sucedido en el juego y la vida real. ¡La metacognición es clave!

EN LA VIDA REAL,
¿HAY "GANADORES" A PESAR DE LA DIFERENCIA
DE ESCENARIOS?



CIERRE:

Es fundamental que aproveches todas las emociones de los jugadores, desde que se les presentan los distintos estereotipos, se les asigna o eligen uno, hasta que termina el juego. Puedes abordarlo con preguntas tales como ¿te agrada tu situación actual?, ¿qué harías para cambiar la situación actual del país?, ¿cómo colaboramos para disminuir la brecha entre los distintos contextos?

Si quieres ayuda con las definiciones y descripciones de habilidades y emociones, puedes ir al glosario en la última parte del libro.

TÓMATE
unos minutos



DESAFÍATE, PRUEBA Y ENSAYA

Y SI QUISIÉRAMOS FOMENTAR LA SOLIDARIDAD
Y COMPAÑERISMO ENTRE LAS PERSONAS,
¿qué podríamos hacer?

¿Qué pasaría si al jugar FinanCity se le dice a los jugadores que jueguen normalmente, pero que al término de la partida todos deben cumplir con las condiciones mínimas de victoria para que alguien pueda ganar?

¿Qué sucede al incorporar condicionantes que promuevan la colaboración?

¿Cómo reacciona el que mejor juega?

5. MODELO DE NEGOCIO

Intención:	Evidenciar de forma práctica lo que es un modelo de negocios
Juego utilizado:	El Plan, tú decides
Nivel del juego:	Nivel I
Modalidad:	Individual
Instrucción incorporada:	Requisitos alternativos para hacer una idea innovadora
Nuevo elemento:	Se agregan nuevos sucesos

Ahora el desafío fue otro: cómo evidenciar de forma práctica lo que es un modelo de negocios para enseñarle a estudiantes de pregrado.

Ese fue el desafío que se plantearon Pía Wiche (Chile) y Pablo Becerra (Chile), ambos Certificados en la metodología Aprender Jugando 2016, por su motivación de enseñar a sus estudiantes de Ingeniería de manera aplicada y no tan teórica. Identificaron que el juego “El Plan, tú decides” era el ideal para hacerlo, generando la incorporación de condicionantes y la creación de nuevos elementos para tal efecto. La mecánica propuesta es así:

- Al comenzar cada jugador debe elegir una carta (nuevo elemento) que definirá qué modelo de negocios deberá desarrollar entre 2 opciones: Cantidad-Costo o Calidad-Diferenciación. Para obtener una idea innovadora, las condiciones serán las siguientes:
 - › Cantidad-Costo: el jugador debe tener 5 productos iguales.
 - › Calidad-Diferenciación: el jugador debe tener 3 productos distintos (al igual que como sale en el manual del juego).
- Se agregan 3 sucesos (nuevos elementos):
 - a) Déficit Fiscal: no se reciben recursos en el distrito 6.
 - b) Cambio en el Modelo de Negocios: los jugadores deben a partir de ese momento cambiar el modelo de negocio escogido de manera obligatoria (este suceso se debe intencionar que aparezca entre la ronda 6 y 7).
 - c) Baja inversión en I+D: no se puede realizar ideas innovadoras en este turno.

DESAFÍO I

Gana el juego quien logre crear más valor, representado por la cantidad de ideas innovadoras que se haya generado.

¿QUÉ TIPO DE MODELO DE NEGOCIO
PREFIEREN LOS JUGADORES?
¿POR QUÉ?

Relaciona los distintos tipos de modelos de negocios presentes en el juego con ejemplos reales.

DESAFÍO OPCIONAL

Si quieres darle más sentido a la experiencia, el desafío principal es evidenciar los beneficios y dificultades de cada modelo de negocio.



CIERRE:

Sugerimos elegir al azar a dos jugadores para que expliquen al resto de los participantes los distintos modelos de negocios, cómo los evidenciaron en el juego y cómo lo vinculan con la realidad.

6. MACROECONOMÍA

Intención: Conocer el efecto de eventos macroeconómicos y aprender a anticiparse a ellos

Juego utilizado: FinanCity

Nuevo elemento: Se agregan imprevistos macroeconómicos

Para seguir con la vinculación entre el juego y la realidad, nos cuestionamos qué tanto afectan los eventos macroeconómicos en nuestras decisiones del día a día. Vivimos en un mundo globalizado, por lo que cada vez estamos más expuestos a las situaciones vividas por otros países que nos afectan directa o indirectamente.

Para llevarlo a cabo, se colocan 10 eventos en 10 tarjetas distintas. Cada tarjeta tiene por una cara el nombre del evento, y por el reverso tiene el efecto de dicho evento. Se ponen las tarjetas con los títulos visibles y en orden de aparición, sin embargo el efecto es incierto (boca abajo). Los eventos macroeconómicos son independientes de los eventos normales del juego, sin embargo estos últimos debieran intencionarse de manera que tengan relación con el evento macroeconómico, solo para que sea consecuente y no se generen confusiones.

EVENTOS MACROECONÓMICOS		IMPREVISTOS
ANVERSO	REVERSO	
Inflación	Las tarjetas de educación y de compra valen el doble	El primo nos visita
Suben las tasas	Los créditos obtenidos en este turno se pagan en 7 pagarés	Bono al trabajo
Varía el dólar	El dólar sube. El gasto fijo del hogar aumenta en un 10% y para los exportadores el ingreso también aumenta 10%	Se estropea el refrigerador
Mejora el acceso a la educación	Las tarjetas de educación cuestan la mitad	Becas de estudio
Corralito	No se puede ahorrar ni desahorrar hasta el turno 9 (inclusive) Los ahorros existentes no dan interés	Día de campo
Cesantía	Este turno recibe la mitad del ingreso	Compra de medicina
Bajan las tasas	Los créditos obtenidos en este turno se pagan en 1 pagaré menos que lo habitual	Bajan los precios
Guerra	Todos los jugadores pierden el 50% de su bienestar	Aumenta la contaminación
Baja el petróleo	El gasto fijo del hogar se reduce en un 20%	Bajan los combustibles
Impuesto al lujo	Todos deben pagar el 100% del valor de sus tarjetas de compras (se excluye la Donación ONG)	Premio al ahorro

La idea es tener conocimiento de qué es y qué efectos tiene cada evento macroeconómico, para así poder anteponerse a las consecuencias y tomar las decisiones adecuadas.

Antes de jugar, puedes ver cuánto saben los jugadores de los sucesos económicos. Pero solo muéstrales el nombre, no la descripción. Tampoco les des las respuestas, la idea es que en una primera instancia se sientan intrigados por lo que no conocen. De esta manera generas más desafíos en ellos (siempre cuidando no generar angustia).



CIERRE:

¿Qué aprendiste en la sesión de hoy?, ¿pudiste anteponerse a los eventos macroeconómicos?, ¿cuáles conocías?, ¿cuáles has visto en el país últimamente?

Si quieres ayuda con las definiciones y descripciones de habilidades y emociones, puedes ir al glosario en la última parte del libro.

TÓMATE unos minutos



DESAFÍATE, PRUEBA Y ENSAYA

Y SI QUISIÉRAMOS ESTIMULAR A PEQUEÑOS
PRODUCTORES PARA LA CONFORMACIÓN DE COOPERATIVAS
QUE PUEDAN COMPETIR CONTRA GRANDES ORGANIZACIONES,
MONOPOLIOS U OLIGOPOLIOS,

¿qué podríamos hacer?

Ese fue el desafío que plantearon Luis Quintanilla (México), Mauricio Ojeda (Chile) y Diego López (Ecuador), todos Becarios Aprender Jugando 2016, a partir del juego “El Plan, la aventura de emprender”. Propusieron las siguientes modificaciones y condiciones:

- Un jugador comienza como monopolio, iniciando con el doble de recursos. Esta persona puede comprar inversiones y/o productos a los demás jugadores a costo normal, sin que estos puedan oponerse.
- Se coloca fuera del tablero una cooperativa (nuevo elemento). En una primera instancia, el objetivo es que los jugadores que no son monopolio den a la cooperativa una tarjeta de inversión de cada tipo y dos recursos de cada tipo. Cuando lo hacen, la cooperativa se considera activada.
- Hay que quitar del mazo de eventos la carta “Recesión” debido a que eso provocaría que los jugadores donaran a la cooperativa solo para no tener merma y ese no es el objetivo de la dinámica.
- Una vez activada la cooperativa, el monopolio pasa a ser un jugador normal. Los demás jugadores (exceptuando el ex monopolio) pueden comprar las inversiones y los productos con 1 de descuento de manera constante. Gana quien tenga más ideas innovadoras. Si la cooperativa no se logra conformar gana el monopolio, y de esta forma eso incentiva a que el monopolio juegue agresivamente.

A continuación te compartimos algunos casos y ejemplos desarrollados por consultores, docentes y/u organizaciones de diferentes países, que durante años han implementado iniciativas por medio del Aprender Jugando a partir del amplio espectro de posibilidades que existen para generar experiencias a la medida de diferentes segmentos objetivos y propósitos.

PAÍS: Chile

AÑO: 2011 - a la fecha

GESTOR: Universidad de Antofagasta (UA).

SEGMENTO OBJETIVO: Jóvenes de 15 a 17 años

TEMÁTICA: Torneo de Emprendimiento (educación emprendedora).

JUEGO UTILIZADO: El Plan, la aventura de emprender

WEB: <http://torneoelplan.cl/project/torneo-el-plan-antofagasta-2014-u-de-antofagasta/>

PAÍS: El Salvador, Honduras, Guatemala

AÑO: 2013 - a la fecha

GESTOR: Juan Duch (GIZ Centroamérica).

SEGMENTO OBJETIVO: Niños y jóvenes en zonas de altos niveles de violencia (Programa PREVENIR)

TEMÁTICA: Habilidades para la empleabilidad de jóvenes (Prevención de la Violencia Juvenil en Centroamérica).

JUEGO UTILIZADO: El Plan, la aventura de emprender

Web: www.gizprevenir.com

PAÍS: El Salvador

AÑO: 2014 (han seguido utilizado la metodología en diferentes grupos y contextos).

GESTOR: Felipe Torres y Edwin Berrios (IT Consulting).

SEGMENTO OBJETIVO: Jóvenes de educación superior (Experiencia FUSADES).

TEMÁTICA: Torneo de Emprendimiento (educación emprendedora).

JUEGO UTILIZADO: El Plan, la aventura de emprender

WEB & VIDEO: <http://torneoelplan.cl/project/torneo-el-plan-experiencia-fusades-el-salvador-2014/>

PAÍS: España

AÑO: 2015

GESTOR: Victoria Gómez e Ismael Abel (Alias Group).

SEGMENTO OBJETIVO: Niños de 10 a 12 años (Centro Misericordia de Valencia).

TEMÁTICA: Alfabetización financiera en el colegio.

JUEGO UTILIZADO: FinanCity, organiza tu dinero

VIDEO: <https://www.youtube.com/watch?v=XSEpJwxJ-GI>

PAÍS: Uruguay

AÑO: 2016

GESTOR: Mariana Morales (Coordinadora Espacio Emprendedor para proyecto OPP).

SEGMENTO OBJETIVO: Jóvenes de 15 a 17 años (Departamento de Colonia).

TEMÁTICA: Torneo de Emprendimiento (educación emprendedora).

JUEGO UTILIZADO: El Plan, la aventura de emprender

WEB & VIDEO: <http://torneoelplan.cl/project/torneo-el-plan-la-aventura-de-emprender-colonia-uruguay-2016/>

PAÍS: República Dominicana

AÑO: 2016

GESTOR: Rosario Aróstegui (Centro Gerencial Meta).

SEGMENTO OBJETIVO: Padres e hijos adolescentes (Comunidad Educativa Conexus).

TEMÁTICA: Hablemos en familia de finanzas personales.

JUEGO UTILIZADO: FinanCity, organiza tu dinero

VIDEO: https://www.youtube.com/watch?v=Xppy8l6d_QY&t=167s

PAÍS: Chile

AÑO: 2016

GESTOR: PÍA WICHE (Escuela Ingeniería Industrial. PUCV).

SEGMENTO OBJETIVO: Estudiantes 6to año de Ingeniería (Curso de Emprendimiento).

TEMÁTICA: Desarrollo de competencias para emprender en pregrado.

JUEGO UTILIZADO: El Plan, tú decides

PAÍS: Honduras, Guatemala, El Salvador

AÑO: 2016

GESTOR: Oneyda López y Kevin Rodríguez (Fundación Hanns R. Neumann Stiftung).

SEGMENTO OBJETIVO: Niños de zonas rurales (Plantaciones productoras de café).

TEMÁTICA: Fomento del emprendimiento.

JUEGO UTILIZADO: El Plan, la aventura de emprender



FINALMENTE,

TE COMPARTIMOS UNA SELECCIÓN DE JUEGOS SERIOS, DESARROLLADOS PARA ABORDAR TEMÁTICAS COMPLEJAS DE MANERA SENCILLA Y ENTRETENIDA. ALGUNOS DE ELLOS SON:

- **EL PLAN: LA AVENTURA DE EMPRENDER (2009): WWW.JUEGOELPLAN.CL**

Juego que permite educar para el emprendimiento. Herramienta con la que es posible trabajar temáticas transversales asociadas al desarrollo de competencias para la vida, además de contenidos específicos relacionados a una cadena productiva.

- **MI TIERRA (2010): WWW.ALDEBARANGAMES.CL**

Mi Tierra es un juego de colocación de trabajadores donde los jugadores intentan trabajar sus tierras de la mejor manera posible. Ellos tendrán que sembrar, cosechar y cuidar de sus animales para que puedan producir bienes que después venderán en los diferentes mercados disponibles.

- **EL PLAN: TÚ DECIDES (2012): WWW.JUEGOELPLANTUDECIDES.CL**

Juego para el desarrollo de competencias emprendedoras. Perfecciona la técnica y evidencia la complejidad de las multivariantes que hay que manejar para generar resultados de alto impacto: reaccionar a tiempo ante los cambios, tomar decisiones bajo presión, cooperar para competir, decidir los medios de financiamiento.

- **FINANCITY: ORGANIZA TU DINERO (2013): WWW.JUEGOFINANCITY.CL**

Juego de alfabetización financiera que simula el proceso de administrar los recursos de un hogar con todas las variables que ello implica: planificar ingresos y gastos, decidir cuándo y cómo invertir, manejar imprevistos y equilibrar el dinero con el bienestar familiar.

- **TERRANOVUP (2015): WWW.TERRANOVUP.CL**

Juego serio para aprender a gestionar las finanzas y elaborar ideas innovadoras para el mundo de los negocios.

- **IMPACTA (2015): [HTTP://INCIDE.CO/IMPACTA/](http://INCIDE.CO/IMPACTA/)**

Juego de mesa que combina estrategia y rol con debate, diálogo y negociación, para generar capacidades relacionadas con la solución conjunta de problemas y abordar conflictos de manera constructiva.

- **GRANJEROS (2016): WWW.JUEGOGANJEROS.CL**

Juego que promueve valores de las empresas B para una nueva economía, más sustentable, cooperativa y sistémica.

- **DERRIBANDO (2017): WWW.JUEGODERRIBANDO.CL**

Profundiza e invita a hacernos conscientes de la problemática que conllevan los mitos, que son la base de la exclusión en nuestra sociedad.



GLOSARIO

A

ADAPTABILIDAD

Cualidad de las personas de tener la capacidad de acomodarse o adecuarse a una situación.

AGENTE GENERADOR DE VALOR

Se entiende de una persona que es capaz, a través de su actuar, de generar mejoras constantes en su entorno, sea una organización, una sociedad, un barrio o su familia.

ALEGRÍA

Sentimiento grato y vivo que suele manifestarse con signos exteriores.

AUTOCONCEPTO POSITIVO

Fuerte convicción de que uno es capaz de realizar con éxito una tarea o elegir el enfoque adecuado para resolver un problema, haciendo uso de su libertad para cuestionar, criticar y plantear sus propios puntos de vista. Enfrentamiento de nuevas situaciones con confianza y seguridad en las habilidades personales, decisiones o puntos de vista.

AUTOCONOCIMIENTO

Proceso reflexivo (y su resultado) por el cual la persona adquiere noción de su yo y de sus propias cualidades, defectos y características en general.

C

CAPACIDAD DE ASUMIR RIESGOS

Interés calculado por especular en una situación incierta, que conlleve riesgos o dificultades no conocidas (económicas, sociales y/o familiares) y que le otorguen mayores logros que una situación convencional, asumiendo que tendrá que incorporar nuevos conocimientos y aprendizajes si quiere tener éxito. Actitud positiva ante los errores y fracasos, visualizándolos como oportunidades de mejora.

COLABORACIÓN

Trabajar con otra u otras personas en la realización de una obra.

COMPETITIVIDAD

Capacidad de competir en condiciones de libre mercado sobre la base del diseño y desarrollo de productos innovadores que satisfagan una demanda en busca del bienestar social.

COMUNICACIÓN EFECTIVA

El emisor logra transmitir el mensaje de manera clara consiguiendo que el receptor comprenda la situación y la información.

CONFLICTO DE INTERÉS

Escenario en que una persona debe tomar una decisión en torno a dos o más situaciones, pero dicha decisión no puede favorecer a todas las situaciones. La persona debe elegir según sus criterios.

CONOCIMIENTOS

Conjunto de información sobre algo en específico, obtenido a través de la experiencia o la introspección.

CREATIVIDAD

Capacidad de crear, de inventar nuevos conceptos o ideas para desarrollar labores de manera distinta a la tradicional.

D

DEBILIDADES

Factores que provocan una posición desfavorable frente a otros o frente a la competencia.

DESARROLLO DE PERSONAS

Proceso de transformación mediante el cual una persona adopta nuevas ideas o formas de pensamiento, que le permiten generar nuevos comportamientos y actitudes que dan como resultado el mejoramiento de su calidad de vida.

DESARROLLO SOSTENIBLE

Proceso que permite satisfacer las necesidades de las generaciones presentes tanto en el presente como en el futuro, sin que por ello se vean comprometidas las capacidades de las generaciones futuras para satisfacer sus necesidades.

DESGANO

No tener el entusiasmo, ánimo o deseo de hacer algo.

E

EMPATÍA

Capacidad de ponerse en el lugar del otro, de sentir lo que esa persona siente.

EMPRENDER

Forma de pensar, razonar y actuar centrada en las oportunidades, planteada con visión global y llevada a cabo mediante un liderazgo equilibrado y la gestión de un riesgo calculado. Su resultado es la creación de valor, con beneficios tanto individuales como sociales. Requiere de habilidades que permitan enfrentar los quiebres y dificultades que conlleva.

ENVIDIA

Disgusto o tristeza en una persona por una situación, bien o habilidad que otro posee.

EQUIPO DE TRABAJO

Grupo de seres humanos que se reúnen, colaboran y trabajan en conjunto para alcanzar una meta en común.

ÉTICA

Capacidad de actuar consecuente a los principios, valores morales y buenas prácticas profesionales, asumiendo una posición clara en temas centrales como derecho a la vida, libertad individual, sentido de trascendencia, tolerancia y respeto frente a diversos puntos de vista, asegurándose que sus acciones y propósitos contribuyen a un desarrollo positivo de sí mismo y el entorno.

F

FLEXIBILIDAD

Capacidad de adaptar rápida y efectivamente la conducta, pensamientos o planes a diferentes cambios, dificultades, situaciones, contextos y personas, con el fin de lograr los objetivos planteados.

FORTALEZAS

Conjunto de competencias o estrategias que a un determinado individuo o empresa le genera ventajas en relación al resto para poder desarrollar de buena manera una tarea específica.

FRUSTRACIÓN

Sentimiento de desilusión y tristeza por una meta no alcanzada.

I

IDENTIFICACIÓN DE NUEVAS OPORTUNIDADES

Capacidad de "sentido de alerta" o "intuición" para identificar oportunidades en el entorno o bien para generarlas, a través de un ejercicio de análisis de información, necesidades y recursos disponibles, identificando causas y proyectando consecuencias, con visión de futuro.

INCERTIDUMBRE

Duda o perplejidad que se tiene sobre un asunto. Es un espacio emocional habitual en el mundo del emprendimiento y saber actuar en él es una habilidad importante.

INDIVIDUALISMO

Actitud de una persona que toma las decisiones considerando su propio bienestar y voluntad, sin considerar a los demás individuos.

INICIATIVA

Disposición para actuar de manera proactiva y autónoma, adelantándose a los demás y estableciendo propuestas y soluciones que generen cambios en sí mismo y/o en el entorno.

INICIATIVA EMPRENDEDORA

Propensión a inducir cambios en uno mismo. Capacidad de aceptar y apoyar la innovación provocada por factores externos, de dar la bienvenida al cambio, de asumir la responsabilidad por las propias acciones (sean positivas o negativas), de terminar lo que se empieza, de saber en qué dirección se está yendo, de establecer objetivos y cumplirlos, y de tener la motivación necesaria para el éxito.

INNOVACIÓN

Proceso en el que se transforma el conocimiento y las ideas en nuevos productos, servicios o formas de hacer las cosas, que agregan valor y que llegan al mercado teniendo una demanda que satisfacer.

INTERÉS

Preferencia particular hacia una situación, objeto y persona entre otros.

INTRAEMPRENDEDORES

Emprendedores que se encuentran en un ámbito corporativo, por ejemplo a cargo de crear unidades de negocio enteramente nuevas que atienden a nuevos tipos de clientes.

L

LIDERAZGO

Capacidad que dispone una persona y por la cual es capaz de influir en su grupo de pertenencia, o a un determinado público ante el cual se expresa y dirige su mensaje.

M

MOTIVACIÓN

Se define como el señalamiento o énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad.

MOTIVACIÓN POR EL LOGRO

Interés y pasión constante por satisfacer las propias motivaciones personales con éxito, trabajando fuertemente por realizar las cosas de mejor manera, en términos de eficiencia o resultados, alcanzando metas desafiantes por encima de los estándares comunes.

N

NECESIDAD

Aquello que necesita satisfacer un consumidor a la hora de adquirir un producto o servicio.

O

OPTIMISMO

Tener una fuerte expectativa de que en general las cosas irán bien, a pesar de los contratiempos y de las frustraciones.

P

PENSAMIENTO CRÍTICO

Analizar en profundidad y de manera objetiva la mayor cantidad de aristas de un problema o una situación en particular.

PERSEVERANCIA Y DISCIPLINA

Disposición de mantenerse firme, constante y sistemático en la ejecución de acciones para el logro de una tarea, buscando recursos y conllevando exitosamente situaciones de fracaso y frustración, manteniendo un adecuado equilibrio emocional y la motivación de manera estable hasta llegar a los resultados esperados.

PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN

Capacidad para llevar a cabo una idea o proyecto, informándose de experiencias anteriores o similares, determinando eficazmente los objetivos, metas, plazos, recursos requeridos y riesgos asociados, incluyendo mecanismos de seguimiento y verificación de resultados.

PLASTICIDAD

Todo aquello que tiene la propiedad de ser maleable o flexible, lo cual implica la capacidad de modificar una determinada forma original para adaptarse a diversos fines.

R

RESILIENCIA

Capacidad que posee una persona o un grupo de personas y que le permitirá reponerse de una situación de mucho estrés o traumática.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Capacidad de identificar un problema y darle solución de una manera más eficiente de lo esperado.

RESPONSABILIDAD

Valor que está en la conciencia de la persona, que le permite reflexionar, administrar, orientar y valorar las consecuencias de sus actos, siempre en el plano de lo moral. Se entiende también por la condición de estar a cargo de un conjunto de tareas o de un resultado específico.

S

SOLIDARIDAD

Apoyar y empatizar con las causas ajenas, entregando de manera desinteresada lo que se necesite.

T

TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN

Persistir en perseguir una meta a pesar de las dificultades que aparezcan y los sentimientos de desilusión que conllevan.

TRABAJO EN EQUIPO

Conjunto de actividades que realizan un determinado grupo de personas organizadas para poder ser eficientes y eficaces.

TRISTEZA

Sentimiento que denota melancolía, estar afligido o apenado.

EN RESUMEN...

2 CONDICIONES MÍNIMAS:

El facilitador debe tener un piso mínimo de competencias

- Todos tienen que aprender a jugar

QUIEN ELIGE UNA METODOLOGÍA ACTIVA, ESTÁ ELIGIENDO:

- Ser facilitador, abandonando el rol protagónico
- Asumir su propio proceso de aprendizaje
- Empoderar a los asistentes

Y DENTRO DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS, QUIEN ELIGE APRENDER JUGANDO

ESTÁ ELIGIENDO:

- Calidad de la experiencia y entretenimiento
- El factor de escalabilidad
- Sustentar el aprendizaje

¿CÓMO INTENCIONAMOS UN JUEGO?

Eliges la jugabilidad dentro de las opciones que te ofrece el manual del juego.

Modificas condiciones que cambian las reglas del juego.

Incorporas nuevos elementos que cambian el modo tradicional de jugar.

**¿QUÉ PODEMOS
ELEGIR?**

NIVELES

I NIVEL I

II NIVEL II

III NIVEL III

**¿QUÉ QUEREMOS
MODIFICAR?**

MODALIDADES

INDIVIDUAL

COMPARTIDO

EQUIPO

VARIABLES

TIEMPO

CANTIDAD DE PERÍODOS

ORDEN DE LOS MAZOS

**¿QUÉ NECESITAMOS
INCORPORAR?**

INSTRUCCIONES

PUESTOS

ROLES

PUNTOS DE VICTORIA

ELEMENTOS

CRÉDITO

TARJETAS DE INVERSIÓN

SUCESOS

¿QUÉ JUEGOS
USAREMOS?

¿QUÉ ESCENARIOS
INTENCIONAREMOS?

¿QUIÉNES YA
LO HAN HECHO?

FINANCITY
ORGANIZA TU DINERO

EL PLAN
LA AVENTURA DE EMPRENDER

EL PLAN
TÚ DECIDES



- IDENTIFICANDO OPORTUNIDADES
- TOMANDO DECISIONES
- MODELO DE NEGOCIOS
- LOGRO DE OBJETIVOS EN EQUIPO
- INEQUIDAD Y FALTA DE OPORTUNIDADES
- MACROECONOMÍA



PARA QUE HABLEMOS
DE LO MISMO...

GLOSARIO

¿QUÉ PASARÍA SI MÁS PERSONAS APLICARAN
EL APRENDER JUGANDO?

¿QUÉ PASARÍA SI MÁS PERSONAS
APLICARAN EL APRENDER JUGANDO?

¡CAMBIARÍA LA FORMA
DE HABITAR EL MUNDO!

Así, sin rodeos ni vueltas, este sería un mejor lugar para vivir, porque la gente que juega es más optimista, está en una buena disposición, es consciente que el mundo puede ser muchas cosas, pero nunca un lugar aburrido y, por sobre todo, sabe que a veces se gana y otras se aprende.

Nadie sobra en este desafío. Más que juguetes o juegos se necesitan personas con ganas de jugar, personas de 0 a 99 años, como dicen los juegos. Esto es para todos y la cantidad de temáticas que podemos abordar a partir de la metodología Aprender Jugando es tan amplia que nos faltarían horas del día para jugar.

La mentalidad lúdica nos permite crear, educar, emprender e innovar. De nosotros depende desatarla, con la clara advertencia de que corremos el riesgo de pasar un buen rato y, sobre todo, de aprender.

BIBLIOGRAFÍA

PÁG.	Nº	CITA
18	1	Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española (23.a ed). Consultado en http://dle.rae.es/
19		
24	2	Momento Cero S.A. (2015). Glosario, Hablemos de emprendimiento e innovación en la educación (1a. Ed).
38		
26	3	Momento Cero S.A. (2010). Reporte de Impacto Momento Cero 5 años (1a. Ed). Recuperado de www.momentocero.cl/hacemos
29		
32	4	Foro Económico Mundial. (2016). The future of jobs: employment, skills and workforce strategy for the fourth industrial revolution. Génova. Recuperado de http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs.pdf
42		
34	5	Dweck, C. S. (2016). Mindset: The new psychology of success. Random House Digital, Inc.
35	6	Dweck, C. S. (2016). Mindset: The new psychology of success. Random House Digital, Inc. Ilustración propia en base al diagrama hecho por Nigel Holmes.
36	7	Pérez, J. & Gardey, A. (2008). Definición de Inteligencia. Consultado en www.definicion.de
40	8	Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE). (2016). Global competency for an inclusive world. Recuperado de www.oecd.org . Traducción propia.
41	9	Fadel, C., Bialik, M., & Trilling, B. (2015). Educación en cuatro dimensiones: las competencias que los estudiantes necesitan para su realización. Recuperado de www.educarchile.cl . Traducido por educarchile.
42	10	Foro Económico Mundial. (2016). New Vision for Educators, fostering social and emotional learning through technology. (2016). Génova. Recuperado de http://www3.weforum.org/docs/WEF_New_Vision_for_Education.pdf
50		
43	11	Evaluación y enseñanza de habilidades para el siglo XXI. (2012). 21st Century Skills. Recuperado de www.atc21s.org
43	12	Consortio de habilidades para el siglo XXI. (2007). Framework for 21st Century Learning. Recuperado de www.p21.org
46	13	Yazzie-Mintz 2006, p. 5. Citado en Baines, L.; & Slutsky, R (2009). Developing the Sixth Sense: Play.
48	14	ImmordinoYang, M. H., & Damasio, A. (2007). We feel, therefore we learn: The relevance of affective and social neuroscience to education. <i>Mind, brain, and education</i> , 1(1), 3-10.
49	15	Felder, R. M., & Brent, R. (2005). Understanding student differences. <i>Journal of engineering education</i> , 94(1), 57-72.
53	16	<ul style="list-style-type: none"> • "Fundación Princesa de Girona. (2013). Aprender a Emprender, cómo educar el talento emprendedor. Recuperado de https://es.fpdgi.org/upload/publicacio/aprender-a-emprenderesp.pdf • Comunidad de aprendizaje. Recuperado de www.comunidaddeaprendizaje.com.es • Flipped Classroom. Recuperado de http://www.theflippedclassroom.es/ • Momento Cero. Aprender Jugando. Recuperado de www.momentocero.cl"
54	17	Santiago, R. (2015). 6 Claves del aprendizaje online (2/6): aprendizaje activo. España: The Flipped Classroom. Recuperado de http://www.theflippedclassroom.es/6-ced/

PÁG.	N°	CITA
55	18	Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow. The Psychology of Optimal Experience. New York (HarperPerennial) 1990.
56		
57	19	Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. Computers in Human Behavior, 54, 170-179.
66	20	Isenberg, J. P., & Jalongo, M. R. (2006). Creative thinking and arts-based learning: Preschool through fourth grade. P. 53-55.
72	21	Baines, L. A., & Slutsky, R. (2009). Developing the sixth sense: Play. educational HORIZONS, 87(2), 97-101.
74	22	Woods, S. (2012). Eurogames: The design, culture and play of modern european board games. McFarland.
75	23	Baker, M., Krechevsky, M., Ertel, K., Ryan, J., Wilson, D., & Mardell, B. (2016). Playful Participatory Research: An emerging methodology for developing a pedagogy of play. Nine (Edmonton).
77	24	Fundación Lego. Defining Learning Through Play. Recuperado de http://www.legofoundation.com/it-it/who-we-are/learning-through-play/defining-learning-through-play .
78	25	Fundación Lego. (2011) The Future of Learning. Lego Learning Institute.
80-81	26	Fundación Lego. (2010) The Future of Play, Defining the role and value of play in the 21st century. Lego Learning Institute.
87		
88	27	Davidson, 2008; Hamary & Koivisto, 2015b. Citados en Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. Computers in Human Behavior, 54, 170-179.
89	28	Bergen, D., & Fromberg, D. (2009). Play and Social Interaction in Middle Childhood.
95	29	McDonald, T. L. (2010). Definitions: What are "Eurogames". Recuperado de https://thomaslmcDonald.wordpress.com/2010/07/22/definitions-what-are-eurogames/



**GUARDA LAS PIEZAS
DEL MEMORICE AQUÍ
(PÁGINAS 61 A 64)**

MENTALIDAD LÚDICA

Para crear, educar, emprender e innovar

¿Recuerdas cómo te sentiste la última vez que jugaste?

Probablemente bien y tu estado de ánimo mejoró. Si era primera vez que jugabas ese juego, seguramente pusiste mucha atención y estuviste dispuesto a sorprenderte, e incluso puede que hayas perdido la noción del tiempo. Si esto es así, fue porque vivenciaste el estar en una mentalidad lúdica.

Todos nacemos con ella, es la que nos permite vivir la experiencia de jugar, pero con el paso del tiempo y por decisión propia, la usamos en mayor o menor medida. Ahora imagínate si pudieras abordar tu trabajo, estudios, clases o grandes desafíos y problemáticas desde esta mentalidad, claramente podrías encontrar más y mejores soluciones para crear, educar, emprender e innovar.

Este libro es una invitación a desarrollar tu mentalidad lúdica, a reconocer el Aprender Jugando como una de las metodologías más efectivas de enseñanza-aprendizaje y a descubrir la gamificación como una alternativa para aplicar a distintos contextos. Si te gusta jugar y lo que experimentas cada vez que juegas, este libro es para ti. Por cierto, si no recuerdas la última vez que jugaste, este libro es aún más para ti.

**"JUGAR ES LA FORMA MÁS ELEVADA
DE INVESTIGACIÓN".**

ALBERT EINSTEIN