



Centro UC
Medición - MIDE

Estudio de implementación inicial en aula de “El Plan”

Informe de Resultados
Santiago, Septiembre de 2017

Antecedentes y objetivos del estudio

- Momento Cero (Mo.0) solicita el estudio con el propósito general de recabar información que le permita optimizar iniciativas tendientes a la masificación del uso del juego "El Plan: la aventura de emprender" en aula.
- Los objetivos específicos del estudio fueron:
 - entender las dinámicas que se dan en el aula durante el uso inicial de "El Plan: la aventura de emprender"
 - identificar los aspectos positivos, así como principales dificultades y problemas en la adopción del juego.
 - generar sugerencias para mitigar o eliminar estas dificultades y promover o potenciar aspectos positivos que estén siendo subutilizados.
- Resulta de particular relevancia la existencia de la asignatura de emprendimiento en el curriculum de formación diferencia en la enseñanza modalidad técnico-profesional, lo cual representa una oportunidad única para Mo.0, en tanto según un análisis interno, El Plan permite abordar gran parte de los aprendizajes esperados de esta asignatura de una manera innovadora, atractiva y aplicada.

Descripción del estudio

- El estudio fue implementado entre el 18 de mayo y 26 de julio de 2017 según el siguiente diseño:

| Actividad | Participantes |
|--------------------------------------------|------------------------|
| 1. Focus Group profesores con experiencia | Profesores |
| 2. Focus Group estudiantes con experiencia | Estudiantes |
| 3. Entrevista previa a la implementación | Profesora |
| 4. Observación de 1ª clase | Profesor y estudiantes |
| 5. Entrevista después de 1ª clase | Profesora |
| 6. Focus group después de 1ª clase | Estudiantes |
| 7. Observación de 2ª clase | Profesor y estudiantes |
| 8. Observación 3ª clase | Profesor y estudiantes |
| 9. Entrevista después de 3ª clase | Profesora |
| 10. Focus group después de 3ª clase | Estudiantes |

Descripción de la muestra

- En los grupos focales iniciales se realizó un muestreo por conveniencia de docentes y estudiantes con experiencia en el juego, todos ellos en la ciudad de Concepción.
- El estudio de implementación inicial en aula se efectuó con 3 docentes de la RM, todas ellas tenían alrededor de 2 años de experiencia en aula y se trataba del primer colegio en que trabajaban. Los establecimientos son de enseñanza Técnico Profesional de comunas urbanas de la Región Metropolitana y las tres docentes trabajaron con cursos de III^o medio. Cabe destacar que la incorporación de las profesoras en estos colegios se efectuó en el marco del programa “Enseña Chile”.
- Dos de las docentes participantes fueron becadas para asistir a un taller que dictó Mo.0 en el verano de este año y esa fue la instancia en que aprendieron a jugar. La otra docente aprendió especialmente para participar en el estudio, solo algunos días antes de enseñar a los estudiantes.

Resultados

Percepción acerca del juego

Percepción general

- Los estudiantes principiantes, en su mayoría, señalan que es entretenido aunque difícil porque tiene muchas reglas. *“Como que me estresé, pero me gustó”* .*“No era mi mejor tema, a mí me dejó con curiosidad el juego”*. *“Porque era algo diferente, nunca habíamos jugado algo tan puta, pucha complejo, o no se po”*.
- Se desconcertaron por la falta de datos, pero notaron rápidamente que se trataba de estrategia, no de azar. *“Un sistema de táctica más que nada, de lógica, de entender cómo funciona lo básico del negocio también”*.

¿Es difícil aprender a jugar?

- Los estudiantes **con más experiencia jugando** tienen recuerdos mixtos respecto de lo difícil que les pareció en un comienzo, sin embargo recuerdan haber tenido dificultades con los conceptos, por ejemplo los productos, recursos y procesos. También refieren a la dificultad de articular los componentes del juego a la luz de las reglas. *“Me acuerdo que compraba yo energía y cosas así y después de la vuelta las perdía... siempre quería comprar algo y a la vuelta quedaba sin nada”*.
- Hay opiniones mixtas respecto de si es mejor aprender en el nivel 1 o en el 2, ya que se señalan complicaciones propias del nivel 1 que no serían un problema en el nivel 2.

¿Es difícil aprender a jugar?

- La gran **mayoría de los estudiantes principiantes** señala que el juego **es difícil o muy difícil**, lo que atribuyen al hecho de que es complejo y tiene muchas reglas. Se quedaron con la sensación inicial de haber logrado jugar sin entender realmente lo que estaban haciendo. También hubo algunos estudiantes que más bien percibieron no haber logrado jugar propiamente tal. A ningún estudiante le pareció fácil aprender a jugar.
- En las sesiones siguientes de juego, algunos señalaron también “haber hecho trampa” porque resultaba frustrante jugar apegados estrictamente a las reglas. La trampa consistía básicamente en trueque de recursos entre los jugadores.

¿De qué se trata el juego?

- Estudiantes **con experiencia** jugando señalan que el juego se trata de **emprender, administrar, de innovar, de estrategia** y sobre todo, de pensar y aprender una forma de pensar. También aluden a la idea de arriesgarse, que estaría asociada a la incertidumbre de los sucesos que aparecen en los períodos.
- Estudiantes **principiantes** señalan que se trata **“de ser el mejor empresario o algo así”, “de organizar negocios”, “de las ideas innovadoras”, “de emprender”**. Luego de haber jugado en más ocasiones, siguen planteando las ideas innovadoras como lo más central, y se enfocan en una descripción más detallada de lo necesario para obtener una. También señalan como una idea central, la importancia de cómo reaccionan los jugadores ante los sucesos, especialmente, cuando son negativos.
- Cabe destacar que los estudiantes **principiantes de Contabilidad**, quienes además jugaron con más frecuencia que los demás grupos del estudio, ven una relación clara con sus asignaturas escolares *“es como la materia de la profe igual”*. Además estos estudiantes señalaron elementos más específicos que sus compañeros de los otros establecimientos, por ejemplo: **“se trata de administrar bien los elementos que uno tiene”**.

¿Para qué creen que les sirve?

- Estudiantes **con experiencia jugando** indican que les ayuda a ser ordenados, a administrar, a organizar, a pensar y, sobre todo a “*abrir la mente*”. Sin embargo no logran dar ejemplo de aquello y tienden a mantenerse en el ámbito de su estrategia de juego sin vincular esto con aspectos de su vida cotidiana.
- Al ser consultados explícitamente, indican que, en términos generales, no ven una vinculación clara y directa entre el juego y las actividades propias de sus asignaturas escolares.
- Ante el requerimiento explícito de referir a la posibilidad de transferir aprendizajes del juego a otros ámbitos de su vida, finalmente logran dar algunos ejemplos, como administrar bien el tiempo y estudiar para una prueba, aunque al mismo tiempo, indican que no son cosas que ellos hacen.

¿Para qué creen que les sirve?

- Luego de una **primera sesión de juego**, los estudiantes **principiantes** hacen, en su mayoría, referencias más bien superficiales respecto de la utilidad del juego, es decir, literales de lo que se les anunció o relacionándolo con temáticas escolares similares.
- Lo asociaron con temas de desarrollo económico que estaban viendo en la asignatura de historia.
- La profesora les dijo que *“era para las personas que quieren emprender”* y que también sirve para tener una perspectiva más amplia de las cosas *“porque claro, puedes estar emprendiendo súper bien, pero si pasa algo inesperado que nadie puede prevenir como un terremoto o un incendio, retrocedes al tiro”*.
- Dada la forma de avance del juego tuvieron que aprender a coordinarse entre los jugadores *“porque todos teníamos que avanzar juntos y esperar el turno del otro para poder participar”*.
- Señalan que, en particular, el componente estratégico puede servirles para emprender cualquier proyecto, *“un proyecto de vida”, “una pyme”*, sin profundizar o dar ejemplos concretos en el modo cómo esto estaría relacionado.

¿Para qué creen que les sirve?

- Luego de **más sesiones jugando**, los estudiantes **principiantes**, dan más énfasis a lo señalado en un comienzo y hacen referencias explícitas a que sirve para administrar las finanzas personales, para evitar el endeudamiento y aprender a ahorrar.
- Al ser consultados explícitamente por la vinculación con las asignaturas escolares, el curso que jugó en sus clases de matemática (de TP con especialidad en electricidad) señala no observar una relación directa, pero sí indirecta señalando la actitud para aproximarse a algo desconocido. No obstante, para los estudiantes de contabilidad era evidente la vinculación entre el juego y sus clases, señalando específicamente las **asignaturas de emprendimiento y comercio**, así como en lo relativo a la administración de recursos. Lo mismo ocurrió en el establecimiento que ofrece especialidad de administración, aun cuando estos estudiantes sólo reconocieron un vínculo parcial con dicha especialidad.
- Como aprendizajes más allá de las asignaturas, rescatan la paciencia y el juego como un vehículo para poder conocer a otras personas con las que habitualmente no se relacionan tanto. También se hace mención a colaboración y el trabajo en grupo, así como a la tolerancia a la frustración.

Tácticas de juego

- **Estudiantes con experiencia** jugando señalan que dado que se trata de un juego competitivo, parte de su táctica de juego incluye observar la partida de sus oponentes y, hacer movimientos para perjudicarlos aun cuando ellos no se vean directamente beneficiados, por ejemplo, comprar cartas que no les sirven para evitar que otro jugador las compre y, eventualmente, haga idea innovadora.
- En el caso de los **estudiantes principiantes**, se observan referencias incipientes a lo mismo señalado por los jugadores expertos, específicamente en lo relativo a analizar detenidamente el juego de los demás y, en caso de no poder ganar o crear una idea innovadora, tomar decisiones que perjudiquen a sus adversarios. Esto se observa con mayor claridad luego de haber jugado en más ocasiones.

Consejos de los estudiantes para quienes juegan por primera vez

- Orientados a disfrutar la instancia de juego: *“que se diviertan”, “que jueguen relajados”*.
- Orientados al funcionamiento del juego y su reglamento: *“que escuchen bien lo que va diciendo el monitor”, “que se lean las instrucciones”,*
- Orientados a tácticas de juego: *“que piensen lo que van a hacer”, “que cuenten los sucesos malos y buenos”*

Consejos de los estudiantes a profesores que enseñan a jugar por primera vez

- Que enseñen mostrando videos cómo jugar o con personas jugando (más que de las cartas o de la lógica del juego)
- Que aprendan bien a jugar antes de enseñar
- Que tenga paciencia con quienes no entienden
- Que den un premio o un incentivo
- Que usen monitores o más de un profesor
- Que hayan hecho trabajo en equipo antes de empezar a jugar
- Que jueguen una vez todos juntos al mismo tiempo

Relación entre “El Plan” y los contenidos de las asignaturas escolares

- Aun cuando las tres docentes consideran interesante el juego y reconocen su valor en términos de lo que enseña, tanto a nivel académico propiamente tal, como de habilidades blandas, hay una percepción unánime de que su aplicación en las asignaturas de matemáticas y contabilidad, requeriría de una cuidada planificación y abordaje particular, ya que su uso para el tratamiento directo de los contenidos mínimos sería limitado. En ese sentido, se le ve mayor utilidad para la promoción de habilidades blandas, tales como perseverancia, tolerancia a la frustración, trabajo colaborativo y pensamiento crítico.
- En el contexto de la enseñanza TP se menciona explícitamente su excelente potencial para cubrir la asignatura de emprendimiento.

El Rol del docente en la enseñanza de “El Plan”

- Un hallazgo interesante respecto de los profesores que tienen más experiencia con el juego es que muchos de ellos no saben jugarlo, ya que los estudiantes fueron reclutados directamente para participar en campeonatos. En ese sentido, aun cuando ellos entienden las virtudes del juego en términos generales y ven que tiene importantes efectos motivacionales sobre los estudiantes, consideran necesario darle más importancia a su rol para poder enmarcar mejor el uso del juego en el contexto escolar. Hay menciones explícitas respecto de que les hubiera gustado que les enseñaran a jugar y fueran considerados dentro del proceso de difusión de “El Plan”.

Resultados

Acercas de la implementación en el aula

Caso 1: primera sesión de juego (IIIº medio – matemáticas)

- La docente hace una breve presentación del estudio y muestra un video introductorio de “El Plan”.
- Forma grupos y les entrega números de 1 a 6 a los integrantes de cada grupo. A continuación reagrupa a los estudiantes según el número, que corresponde a un distrito del juego que les tocó para que aprendan y se hagan expertos para que luego expliquen a los demás integrantes en su grupo inicial.
- A cada grupo de “expertos” les entrega una tablet y una guía de preguntas para que cada grupo vea el tutorial del distrito que le tocó y discutan sus dudas.
- Luego vuelven al grupo inicial y cada “experto” explica en detalle a sus compañeros de grupo de qué se trata cada uno de los distritos.
- Finalmente, comienzan a jugar. Alcanzan a jugar aproximadamente 30 minutos.

Caso 1: 2ª y 3ª sesiones de juego (IIIº medio – matemáticas)

- La docente parte la segunda sesión de juego con un repaso de las reglas y luego de formar los grupos hace una primera “vuelta del juego” grupal, es decir, al mismo tiempo, todos los grupos sacan la carta de suceso y van “recorriendo” los distritos, de modo que se asegura de que vayan aclarando el sentido de cada uno de los pasos del juego y aclarando dudas.
- Luego, siguen jugando, cada grupo a su ritmo.
- En la 3ª sesión, los grupos jugaron todo el bloque de 90 minutos cada uno a su ritmo.

Caso 1: Percepciones luego de la primera sesión

- De la profesora:
 - *“No sentí que fuera un fracaso, sentí que necesitan como más práctica no más, eh, los cabros igual estaban como emocionados”.*
 - Señala que entendieron bien aspectos particulares del juego, por ejemplo qué sucedía en cada uno de los distritos, pero no la lógica general o el sentido global del juego. *“Bueno, a mí también me pasó la primera vez que jugué El Plan, así como, no sé qué estoy haciendo”.*
 - Indica que la recepción fue mixta, algunos estudiantes manifestaron que no habían entendido nada, otros señalaron sí haber comprendido. De igual manera había un entusiasmo parcial para seguir jugando.
- De los estudiantes:
 - Les pareció bien el uso de los videos, aunque tuvieron que recurrir constantemente a la profesora para aclarar dudas.
 - Les pareció que fue todo muy apurado, hubieran querido tener más tiempo, para aprender y luego para jugar.
 - Señalan que no lograron lidiar con toda la información asociada al juego, que habrían necesitado que las reglas estuvieran a la vista permanentemente (por ejemplo en la pizarra) porque necesitaban corroborarlas con mucha frecuencia. Se sentían inseguros respecto de si estaban siguiéndolas.

Caso 1: Percepciones luego de la tercera sesión

- De la profesora:
 - En términos generales, hay una percepción positiva de la evolución. En la sesión final, todos los grupos lograron hacer ideas innovadoras.
 - Señala que los estudiantes siguen teniendo dudas de las reglas, por ejemplo, entender cuándo es la activación de procesos, sabían que podían invertir, pero no tenían claro para qué.
- De los estudiantes:
 - Hay una disposición mayoritariamente positiva, aun cuando siguen percibiéndolo complejo, señalan haber empezado tanto a competir como a disfrutar. Sin embargo, persiste la sensación de no comprenderlo por completo, lo que los llevaba, por ejemplo, a posicionarse irreflexivamente en las casillas donde podían obtener un recurso,
 - Adicionalmente, se apunta explícita y reiteradamente a la importancia del refuerzo externo para promover la participación *“yo creo que si no hubiese habido la nota muchos no hubieran jugado [...] o hubiesen jugado así, pero sin aprender las reglas”*.

Caso 2: primera sesión de juego (IIIº medio – contabilidad)

- La docente hace una breve presentación del estudio y del juego. Luego realiza una breve actividad sobre las emociones asociadas al juego y a continuación muestra a los estudiantes videos introductorios del juego y les hace una explicación general. Luego empiezan a jugar en grupos.
- Al final de la clase entrega una hoja de autoevaluación en la cual deben indicar un nivel en cada clase en que jueguen. Los niveles son:
 1. Creo que me falta ayuda para comprender lo que vimos esta clase, o necesito otra clase para comprender lo que vimos hoy.
 2. Creo que comprendí, pero no soy capaz de repetirlo por mí mismo nuevamente.
 3. Creo que comprendí, y me siento capaz de repetirlo por mí mismo nuevamente.
 4. Comprendí y podría explicárselo a otra persona.
- Invita a estudiantes a jugar fuera del horario de clases para que se transformen en “monitores”. No consigue quórum para esta iniciativa por lo que elige otra estrategia para la siguiente clase.

Caso 2: 2ª y 3ª sesiones de juego (IIIº medio – Contabilidad)

- La docente inicia la segunda sesión de juego designando un distrito a cada integrante del grupo con el propósito de que se especialice en él y luego pueda explicarle a los demás integrantes del grupo. Después de eso proceden a jugar. Al final responden nuevamente la autoevaluación.
- En la tercera sesión, usa el sistema de monitores. Para la designación de los monitores, se basa en la misma hoja de autoevaluación, previa conversación con los involucrados para corroborar nivel de comprensión y motivación para asumir el rol.
- Cabe destacar que la docente dio un excelente uso pedagógico a la vinculación entre el juego y la asignatura que enseña, introduciendo momentos en que mediante una breve secuencia de preguntas y respuestas logró que se establecieran relaciones entre aspectos del juego y conceptos que los estudiantes manejan. De igual manera, en una sesión posterior realizó una actividad en que los estudiantes tenían que analizar tarjetas de inversión y explicar cómo el efecto de la carta que tenían en el juego era aplicable en la realidad.

Caso 2: Percepciones luego de la primera sesión

- De la profesora:
 - Se siente frustrada, ya que por un lado los estudiantes no se mostraron tan motivados con la idea de jugar como ella había imaginado y, al mismo tiempo, se queda con la sensación que pudo haber efectuado una mejor implementación. En función de su evaluación, modifica su estrategia y decide aumentar las horas que dedicará al juego, ya que considera esencial poder revertir rápidamente la frustración inicial experimentada por los estudiantes.
 - Cree que pudo haber sido una mejor estrategia designar a expertos en cada distrito, sin embargo también ve en eso el riesgo de que cada experto vele por su distrito y se pierda la noción global del juego.
- De los estudiantes:
 - Hay unanimidad respecto de la alta dificultad del juego, pero también una mayoritaria disposición positiva a jugarlo. Creen que habría sido mejor si hubiera habido alguien que supiera jugar en cada grupo, ya que la profesora no daba abasto con todos los grupos.

Caso 2: Percepciones luego de la tercera sesión

- De la profesora:
 - Tiene una percepción mayoritariamente positiva, aunque es importante relevar que ella invirtió mucho más tiempo jugando que el considerado por el diseño del estudio, hasta conseguir un alto nivel de involucramiento por parte de los estudiantes.
- De los estudiantes:
 - Indican explícitamente que su percepción acerca del juego se fue haciendo más positiva en la medida en que fueron aprendiendo a jugar. Este aprendizaje implicó poder usar estrategias de juego más sofisticadas y usar un ritmo de juego más rápido y fluido.

Caso 3: primera sesión de juego (IIIº medio – matemáticas)

- La docente inicia con una actividad de motivación preguntando a los estudiantes qué juegos les gustaba jugar en su infancia. Luego les mostró un video del torneo de El Plan con el mismo propósito.
- Si bien su plan original para empezar a jugar consistía en tener líderes por grupo, con quienes había jugado previamente a modo de preparación, hubo algunas inasistencias y un estudiante no quiso ejercer el rol. Como alternativa armó los grupos y distribuyó roles según lo propuesto en la guía “Aprendiendo a jugar el Plan I”. Les dio 15 minutos para esta actividad. A continuación les mostró una presentación de power point del juego y luego comenzaron a jugar.
- Durante la fase de juego se incorporó la profesora de lenguaje, que había jugado una vez la semana anterior en una instancia de preparación para aprender a jugar en la que participaron profesores jefes.

Caso 3: 2ª y 3ª sesiones de juego (IIIº medio – matemáticas)

- En la segunda sesión hay problemas severos de la disposición de los estudiantes hacia el juego. Aun cuando la profesora hace diversos intentos, no consigue involucrarlos. Los estudiantes manifiestan explícitamente que no quieren jugar, incluso algunos salen de la sala, lo que obliga a interrumpir la clase, ya que la profesora tiene que salir a buscarlos. Dado que en esta sesión no se cumple con el objetivo de jugar, se reprograma la 3ª sesión para que se realice después de las vacaciones de invierno.
- La 3ª sesión comenzó con una dinámica grupal tendiente a promover un ambiente de trabajo más distendido y mejorar la disposición hacia la sesión de juego. La profesora realizó intervenciones con una intención explícita de invitarlos a colaborar con la actividad. A continuación presentó el power point del juego a modo de repaso del rol de cada uno de los distritos y la lógica general. Luego comenzaron a jugar.

Caso 3: Percepciones luego de la primera sesión

- De la profesora:
 - Declara haber tenido dificultades con la disposición de los estudiantes, sobre todo al comienzo. Señala, además no estar satisfecha con su decisión de usar monitores y el power point, cree que pudo haber sido redundante y hubiera sido preferible usar el tiempo de otra manera. Plantea también dificultades en la administración del tiempo, ya que no pudo implementar la actividad de cierre que tenía planificada.
- De los estudiantes:
 - Manifiestan una percepción negativa del video sobre el torneo, señalan que no les sirvió de nada, ya que no estaba orientado a mostrar cómo se juega.
 - Respecto de los monitores, señalan que no habían entendido tanto como para enseñar a otros.

Caso 3: Percepciones luego de la tercera sesión

- De la profesora:
 - Si bien logró que jugaran, percibe que hubo un tema motivacional de fondo que no logró revertir. Hubo poca disposición a participar y a colaborar en la actividad lúdica. Le gustaría poder tener nuevas instancias para usarlo porque cree que el juego tiene mucho potencial, sin embargo, dado el problema de la falta de motivación preferiría que la iniciativa viniera de los propios estudiantes. Se siente más inclinada a probar usar el juego en otro curso.
- De los estudiantes:
 - En general no perciben haber realmente entendido el juego, y tampoco les queda demasiado claro para qué sirve, ni qué aprendieron con él. Señalan que su percepción fue mejorando en la medida que entendieron más, pero tampoco se sienten realmente motivados.

Recomendaciones

Acerca de la enseñanza del juego

- De acuerdo con la información recabada, se observa que las posibilidades de aumentar el uso de “El Plan” a nivel escolar surgen tanto dentro del curriculum escolar como fuera de este.
- Respecto de las iniciativas tendientes a masificar el uso de “El Plan” dentro del curriculum escolar:
 - Se sugiere hacer una propuesta de implementación de “El Plan” que parta con su inclusión en asignaturas más naturalmente relacionadas con sus contenidos, como lo son por ejemplo, emprendimiento y administración en la formación diferenciada técnico profesional.
 - El uso del juego dentro de las asignaturas escolares de la formación general, requeriría de una planificación especial, ya que se percibe la necesidad de situar el juego adecuadamente en la planificación de clases para que pueda ser el eje del proceso enseñanza-aprendizaje y no un mero complemento. En ese contexto se sugiere generar material pedagógico complementario para poder asegurar un uso exitoso del juego.



Acerca de la enseñanza del juego

- Respecto de las iniciativas tendientes a masificar el uso de “El Plan” dentro del curriculum escolar:
 - Con el fin de poder ampliar las asignaturas en que use el juego, se recomienda hacer un análisis de aquellas unidades temáticas y ejes que son más propicios de vincularse con el juego e incluir un listado de unidades de aprendizaje sugeridas entre los materiales que están a disposición de los profesores. Esta vinculación se ve beneficiosa por un lado para que los profesores principiantes puedan probar el uso del juego en un contexto más amigable y significativo y también porque según el relato de los propios estudiantes el juego cobra mucho más sentido cuando entienden para qué lo están jugando.

Acerca de la enseñanza del juego

- Respecto de las iniciativas tendientes a masificar el uso de “El Plan” dentro del curriculum escolar:
 - Consistentemente con lo planteado anteriormente, se recomienda realizar un trabajo dirigido con los profesores de asignatura para que aprendan a jugar. Para que “El Plan” se incorpore exitosamente en las prácticas de aula habituales, es esencial que se realce su sentido pedagógico, para lo cual es imprescindible que el profesor sepa jugar bien y entienda bien el juego.
 - Una alternativa en este sentido es ofrecer una instancia de desarrollo profesional docente para el uso del juego en aula, en la que además de enseñar a los docentes a jugar, se les presenten las opciones más pertinentes de vinculación curricular y se le ofrezcan alternativas concretas de implementación del juego de acuerdo con la edad e intereses de sus estudiantes. Se sugiere poner a disposición de los docentes instrumentos de evaluación o al menos indicadores de evaluación globales y/o asociados a los distintos distritos del juego.

Acerca de la enseñanza del juego

- Respecto de las iniciativas tendientes a masificar el uso de “El Plan” dentro del curriculum escolar:
 - En el marco del desarrollo de material pedagógico complementario al juego, se sugiere proponer algunas actividades de síntesis conceptual. De acuerdo con la experiencia que relatan los estudiantes, incluso quienes tienen más experiencia jugando tienen dificultades al establecer relaciones entre el juego y conceptos claves o transferir sus aprendizajes a otros contextos no lúdicos. Por lo tanto, se sugiere entregar herramientas concretas para que se realicen estas conexiones, como parte de una fase de reflexión y consolidación de aprendizajes, posterior a las sesiones dedicadas exclusivamente al juego.
 - Finalmente, a partir de la experiencia relatada por los participantes de este estudio, independientemente de si se opta por enseñar incluyendo monitores o expertos por distrito, se reconoce la importancia del rol del profesor en monitorear a todos los estudiantes para que puedan superar su eventual frustración inicial y logren “embarcarse” en el juego.

Acerca de la enseñanza del juego

- Respecto de las iniciativas tendientes a masificar el uso de “El Plan” fuera del curriculum escolar:
 - Este tipo de iniciativas, en la línea de talleres o actividades extracurriculares, tendría la ventaja de poder incorporar estudiantes de distintos cursos y supone un abordaje más libre, en el sentido de que se parte de la base de la existencia de una mayor motivación de los participantes. En otras palabras, este formato admite la posibilidad de dar mayor autonomía a los jugadores desde un comienzo o el uso de un sistema eficiente de monitores, en el caso de que coexistan en un mismo taller tanto estudiantes principiantes como expertos.
 - Cabe señalar que el fomento de una iniciativa de esta naturaleza es perfectamente susceptible de combinarse con el uso dentro del curriculum escolar, siempre propiciando el involucramiento de los profesores jefes o de asignatura.

Acerca de la enseñanza del juego

- Respecto del desarrollo de habilidades blandas:
 - La puesta en práctica de este tipo de habilidades es una fortaleza del juego percibida claramente tanto por estudiantes como profesores y que puede capitalizarse más. Una alternativa es la implementación de actividades de reflexión o autoevaluación orientadas específicamente en un comienzo a tomar conciencia y luego a autorregular este tipo de habilidades.
 - Otra alternativa interesante sería promover las distintas modalidades de juego, por ejemplo competencia individual, versus competencia por grupo para que los propios estudiantes observen cómo cambia su modo de jugar según dónde estén puestos los incentivos.

Resumen

- El juego “El Plan” se percibe como muy interesante y con un gran potencial para ser usado sobre todo en aquellas asignaturas que tienen mayor vinculación con el emprendimiento, sin embargo, dada su complejidad se requieren dispositivos complementarios para promover una adopción fluida y exitosa a gran escala:
 - Generación de planificaciones para implementar El Plan con una contextualización adecuada.
 - Identificación de unidades de aprendizaje más relacionadas con emprendimiento.
 - Trabajo dirigido con los profesores para que aprendan a jugar y realzar su rol como promotores del juego dentro de sus colegios.
 - Instancias de desarrollo profesional docente que incluyan modelos de implementación del juego en aula.
 - Guías de aprendizaje orientadas a consolidar los aprendizajes promovidos en el juego.
 - Actividades de promoción de reflexión y autoevaluación asociadas a las habilidades blandas.



Centro UC
Medición - MIDE

www.mideuc.cl