

**Dirección General de Educación Extraescolar
Digeex**

**Informe final del proyecto: Implementación de la
herramienta lúdica el plan: la aventura de
emprender, versión 2.0, en el centro educativo del
Programa Núcleos Familiares Educativos para el
Desarrollo, Nufed, No. 360 de la Ciudad de
Guatemala**

Subdirección de Formación, Investigación y Proyectos Educativos
Departamento de Investigación e Innovación Educativa

Guatemala, octubre de 2015



Contenido

I.	Informe final del proyecto: Implementación de la herramienta lúdica el plan: la aventura de emprender, versión 2.0, en el centro educativo del Programa Núcleos Familiares Educativos para el Desarrollo, Nufed, No. 360 de la Ciudad de Guatemala.....	2
1.1	Antecedentes del proyecto: Implementación de la Herramienta “El Plan”, en el centro Nufed No. 360	2
1.2	Objetivos del proyecto: Implementación de la Herramienta “El Plan”, en el centro Nufed No. 360.....	4
1.2.1	General.....	4
1.2.2	Específicos.....	4
1.3	Metodología.....	4
1.4	Presentación y análisis de resultados.....	6
1.4.1	Antes de la intervención: descripción de la línea base.....	6
1.4.2	Durante la intervención: Descripción de las visitas de acompañamiento y del torneo de emprendimiento en el marco del proyecto: Implementación de la Herramienta “El Plan”, en el centro Nufed No. 360	18
1.4.3	Valoración de efectos: comparación de la evaluación final después de la implementación de la herramienta lúdica el plan en el Nufed No. 360, con la línea base.....	24
II.	Conclusiones.....	29
III.	Recomendaciones.....	30

I. Informe final del proyecto: Implementación de la herramienta lúdica el plan: la aventura de emprender, versión 2.0, en el centro educativo del Programa Núcleos Familiares Educativos para el Desarrollo, Nufed, No. 360 de la Ciudad de Guatemala

1.1 Antecedentes del proyecto: Implementación de la Herramienta “El Plan”, en el centro Nufed No. 360

En el marco del componente No. 2 “Fortalecimiento de la empleabilidad de jóvenes en desventaja social como medida para la prevención de la violencia” del programa Prevenir, de la Cooperación Técnica Alemana, Giz, se origina el proyecto denominado: Implementación de la Herramienta “El Plan”, en el Centro Educativo No. 360 del Programa Núcleos Familiares Educativos Para El Desarrollo, Nufed, del nivel medio, ciclo básico, ubicado en la Ciudad de Guatemala, este fue presentado por la Dirección General de Educación Extraescolar, Digeex el 18 de junio de 2015.

La herramienta lúdica el plan es un método simulador que permite comprender sistemáticamente el proceso de emprendimiento empresarial. El juego permite aprender, además de emprender, a desarrollar la tolerancia ante la frustración, el trabajo en equipo, motivación por el logro, el liderazgo, asumir riesgos, creatividad, planificación y organización, identificar nuevas oportunidades, entre otros. Además la herramienta lúdica fomenta el espíritu emprendedor el cual se origina de la premisa “toda persona anhela ser feliz, para ello necesita preguntarse ¿Quién soy?, ¿Qué quiero?, ¿A dónde voy? Con el fin de darle sentido a su existencia y responder al llamado interno de realización personal, por ende el juego propicia el despertar motivaciones, dar sentido a la trascendencia, valorar el concepto de libertad en la toma de decisiones, para ser un agente capaz de crear valor” (MO.0 momento cero y itconsulting).

Posteriormente, el 16 y 17 de julio de 2015, se realizó la entrega técnica de la herramienta lúdica el plan: la aventura de emprender, versión 2.0. En esta actividad participaron: dos estudiantes, tres técnicos docentes, el director del centro Nufed No 360, la Coordinadora Departamental de Educación Extraescolar de Guatemala Norte y profesionales de la Dirección General de Educación Extraescolar, Digeex. Todos los participantes aprendieron el juego, sus modalidades, niveles de complejidad; así como las competencias y aprendizajes que facilita la herramienta lúdica en mención. Además se modificaron algunas fechas del cronograma de actividades planificado para la implementación del proyecto de acuerdo a necesidades e intereses de los participantes.



Gobierno de Guatemala

Ministerio de Educación

El 22 de julio del presente año, en el centro Nufed 360, se realizó la entrega técnica de la herramienta lúdica el plan, dirigida a todos los técnicos docentes para que apoyaran como monitores en el juego. El 24 de julio se aplicó una encuesta en el grupo de intervención, Nufed No. 360, con el propósito de recopilar información para realizar una línea base, y el 27 de julio se repitió el mismo proceso en el Nufed 359 ubicado en la 14 calle-70 Zona 1, Escuela República de Costa Rica, Ciudad de Guatemala, considerado grupo control.

Del 29 de julio al 19 de agosto del presente año, los estudiantes del Nufed No. 360 junto a los monitores del juego, desarrollaron 6 sesiones con la herramienta lúdica el plan, con una duración promedio de 2 horas, cada una. En estas sesiones aprendieron el uso de la herramienta, implementaron las tres modalidades: individual, por equipos y cooperativo y llegaron a practicar los niveles I y II.

El 26 de agosto se desarrolló el primer torneo de emprendimiento en el Ministerio de Educación de Guatemala, el cual contó con la participación de estudiantes de segundo grado nivel medio, ciclo básico, del Nufed 360, así como autoridades y profesionales de Digeex, profesionales de diversas dependencias del Ministerio de Educación, representantes de la cooperación nacional e internacional como: Cooperación Técnica Alemana, GiZ, el proyecto Leer y Aprender/USAID y Empresarios por la Educación.

Finalmente, del 21 al 22 de septiembre se efectuó la aplicación final de instrumentos en el Nufed No. 360, y en el Nufed No. 359. Este proceso se efectuó con el objetivo de recopilar información para la elaboración del informe final de la implementación de la herramienta lúdica el plan, la aventura de emprender; ello con la finalidad de obtener dos escenarios del antes y después de la implementación del proyecto.

En el siguiente esquema se presenta una reseña histórica de las acciones desarrolladas en el proceso de implementación de la herramienta lúdica el plan: la aventura de emprender.

Ilustración 1 Reseña histórica de las acciones desarrolladas en el proceso de implementación de la herramienta lúdica el plan, Año 2015



Fuente: Departamento de Investigación e Innovación Educativa de Digeex. Octubre 2015.

1.2 Objetivos del proyecto: Implementación de la Herramienta “El Plan”, en el centro Nufed No. 360

1.2.1 General

Contribuir a la ampliación de la oferta formativa en materia de emprendimiento en la Dirección General de Educación Extraescolar, Digeex, del Ministerio de Educación de Guatemala, mediante la experimentación de la aplicación de la herramienta lúdica El Plan, la aventura de emprender.

1.2.2 Específicos

- Sensibilizar y formar a estudiantes, técnicos docentes, director del Nufed No. 360 y profesionales de Digeex central, en el uso de la herramienta lúdica el plan: la aventura de emprender.
- Proporcionar acompañamiento técnico al Nufed. No. 360 en la implementación de la herramienta lúdica el plan: la aventura de emprender.
- Desarrollar el primer torneo de emprendimiento en Guatemala con el uso de la herramienta lúdica el plan: la aventura de emprender.
- Sistematizar el proceso de implementación de la herramienta lúdica el plan: la aventura de emprender.
- Gestionar recursos para la expansión del proyecto implementación de la herramienta lúdica el plan.

1.3 Metodología

En esta investigación participaron dos centros Nufed con características similares, entre ellos: atienden a población vulnerable (jóvenes que tienen riesgo de pertenecer a maras, con escasos recursos económicos y en algunos casos, provienen de hogares desintegrados); ambos centros están bajo la jurisdicción de la Coordinación Departamental de Educación Extraescolar de Guatemala Norte; el grupo etario en ambos centros oscila entre los 13 a 17 años. En este proyecto piloto, el Nufed No. 359 fue el grupo control y el Nufed No.360 fue el grupo intervención. El proyecto estaba dirigido a estudiantes de segundo grado, nivel medio, ciclo básico; por lo que en el proceso de investigación, se recopiló información de tres



actores claves: estudiantes, técnicos docentes y directores, en tres momentos: antes, durante y después de la intervención.

Se aplicó una investigación de tipo mixta. Con los estudiantes, tanto en la línea base, como en la recopilación final de datos, se utilizó la metodología cuantitativa, mediante la aplicación de una encuesta. Con los técnicos docentes y directores, se utilizó una metodología cualitativa, efectuándose entrevistas dirigidas.

Ilustración 2 Metodología de la investigación utilizada en la sistematización de la implementación de la herramienta lúdica el plan.



Fuente: Departamento de Investigación e Innovación Educativa de Digeex. Octubre 2015.

1.4 Presentación y análisis de resultados

1.4.1 Antes de la intervención: descripción de la línea base

A continuación se describen los resultados de la investigación efectuada para el desarrollo de la línea base del proyecto “implementación de la herramienta lúdica el plan, en el Nufed No. 360”:

- **Percepción de estudiantes, docentes y directores sobre cómo se desarrolla el tema de emprendimiento en los centros educativos antes de la implementación la herramienta lúdica el plan**

En la última semana de julio de 2015 se visitó al centro Nufed No. 359 y Nufed No. 360 con el propósito de recopilar información para elaborar la línea base.

El día de la aplicación, en el Nufed 359, se contó con la asistencia del 79% de los estudiantes inscritos; en el Nufed 360, se obtuvo la asistencia del 71% de los estudiantes inscritos.

En cuanto al género; a nivel general, el 45% de la población que participó en el estudio es femenina y el 55% es población masculina. Las edades de los estudiantes están comprendidas entre 13 a 17 años.

Seguidamente se presentan los resultados de las variables de la encuesta aplicada a los estudiantes.

- **Curso o área en la que se imparte el tema de emprendimiento:**

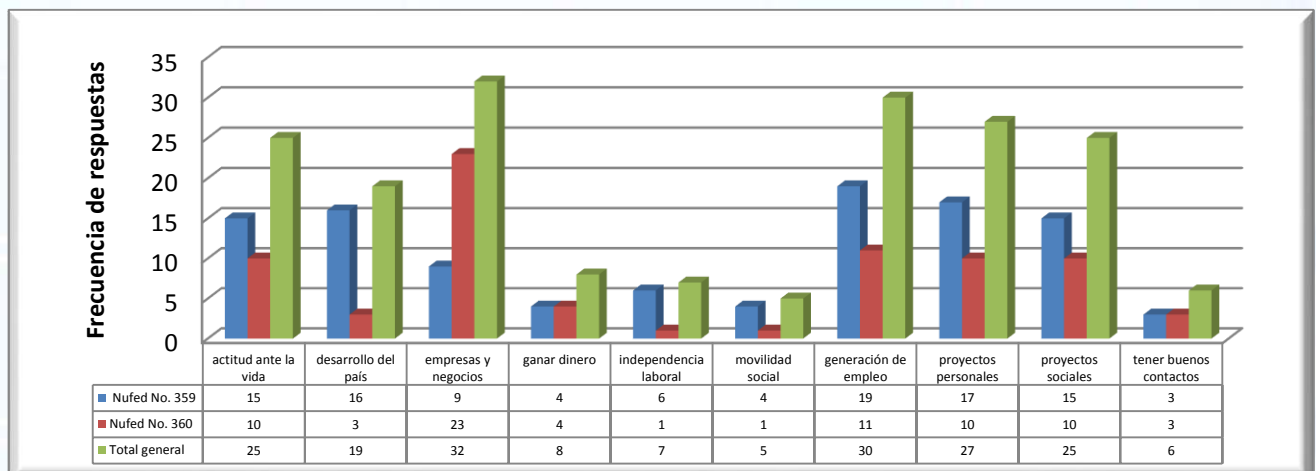
Con el propósito de evidenciar si en los centros Nufed se desarrollaba el tema de emprendimiento, se les consultó a los estudiantes el nombre del curso en el cual se imparte esta temática. En el Nufed No. 360, el 89% de los estudiantes manifestó que lo recibe en la subárea de contabilidad y el 11% en otras áreas como: comunicación y lenguaje y ciencias sociales; así como también en la implementación de la metodología de la alternancia. En el Nufed No. 359 los estudiantes no conocían el significado de emprendimiento; ante tal situación, la directora y técnica docente del área de productividad y desarrollo expresaron que “en el centro Nufed desarrollan proyectos productivos, como componente de la metodología de la alternancia”; de esta cuenta, el 21% de los estudiantes manifestaron que el tema de emprendimiento lo desarrollaban en el área de productividad y desarrollo, el 79% expresó que lo impartían en otros cursos.

Al analizar estos resultados, se destaca que en el Nufed No. 360, el 89% de los estudiantes expresó que la temática de emprendimiento la desarrollan en la subárea de contabilidad porque la docente hace uso del Módulo 1 “Animación Emprendedora” proporcionado por Swisscontact-Guatemala; esta material cuenta con una guía para la docente y folletos de trabajo para cada estudiante. No obstante, en el Nufed No. 359 los docentes no tenían acceso a materiales educativos sobre esta temática, ni habían investigado sobre la misma; por tal motivo; específicamente el tema de emprendimiento, no lo habían desarrollado desde alguna área curricular.

✓ **Conceptos asociados al emprendimiento**

A los estudiantes se les consultó sobre tres conceptos que más asociaban con el tema de emprendimiento. En ambos centros educativos las respuestas más recurrentes fueron: empresas y negocios, generación de empleo y proyectos personales. A nivel individual, en el Nufed No. 360, los estudiantes asociaron el tema de emprendimiento con: empresas y negocios, generación de empleo y proyectos personales, sociales y actitud ante la vida. En el Nufed No. 359, los estudiantes opinaron que: generación de empleo, proyectos personales y desarrollo del país eran los conceptos que más se asociaban con el tema de emprendimiento. En la siguiente gráfica se presenta la información.

Gráfica 1 Conceptos con los que más asociaron, los estudiantes, el tema de emprendimiento, en la línea base.



Fuente: Departamento de Investigación e Innovación Educativa de Digeex. Octubre 2015.

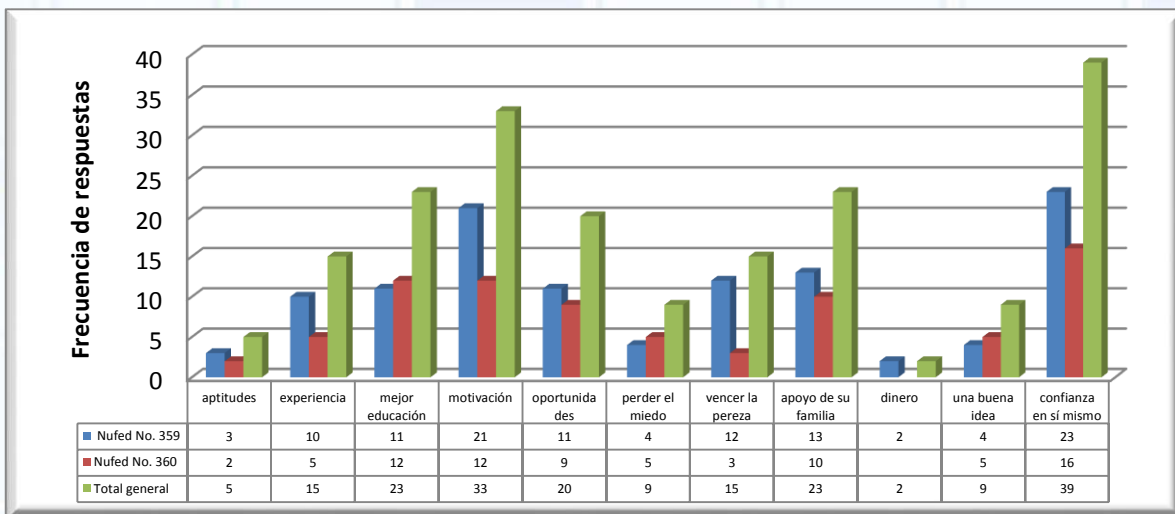
Esta información evidencia que los estudiantes perciben el emprendimiento desde un enfoque empresarial; esto puede relacionarse con el hecho de que en los centros Nufed, se desarrolla el componente de proyectos productivos como

componente del sistema pedagógico de la alternancia. Para los estudiantes, el emprendimiento que tienen que ver con el establecimiento de empresas y negocios, las cuales inciden en la generación de empleo. Además con acciones relacionadas con actitudes personales.

✓ **Características de una persona emprendedora**

Para los estudiantes, a nivel general, las tres principales características que debe poseer una persona emprendedora son: confianza en sí mismos, motivación, mejor educación y apoyo de su familia. Los estudiantes del Nufed No. 359, opinaron que las tres principales características de una persona emprendedora son: confianza en sí mismos, motivación y apoyo de su familia. En el Nufed No. 360, los estudiantes manifestaron que una persona emprendedora es alguien que tiene confianza en sí misma, está motivada y tiene acceso a una mejor educación. En la siguiente tabla se presentan los resultados.

Gráfica 2 Características de una persona emprendedora, según percepción de estudiantes, en la línea base.



Fuente: Departamento de Investigación e Innovación Educativa de Digeex. Octubre 2015.

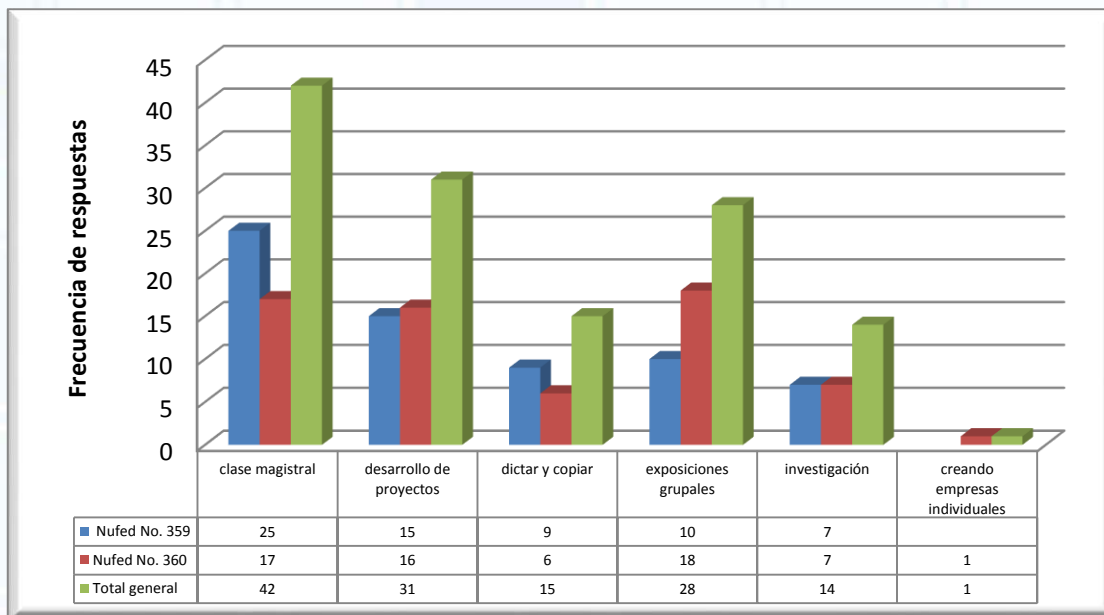
Según la gráfica anterior, para los estudiantes, una persona emprendedora debe tener confianza en sí misma, debe estar motivada por lo que realiza y es importante el apoyo que obtenga de su familia, además del acceso a una mejor educación. Estas características están relacionadas con la autoconfianza; es por ello, que en todo proceso de formación relacionado con el tema de emprendimiento se debe promover en los estudiantes, procesos de autoconocimiento con el propósito de generar autoconfianza.

✓ **Metodología para la enseñanza del tema emprendimiento antes de la implementación de la herramienta lúdica el plan.**

Es preciso reiterar que los estudiantes del Nufed No. 359 expresaron que no conocían, ni se implementaba la temática de emprendimiento en su centro educativo; por lo que sus respuestas están asociadas al tema de proyectos productivos que desarrollan como componente de la metodología de la alternancia. Relacionado a lo anterior, se puede manifestar que en el Nufed No. 360 si se implementaba la temática de emprendimiento, por lo que las respuestas de los estudiantes estaban relacionadas con el tema de investigación.

En ambos centros educativos, los estudiantes expresaron que la metodología para la enseñanza del tema de emprendimiento (Nufed No. 360) y proyectos productivos (Nufed No. 359) utilizada por los docentes era: la clase magistral, seguida por el desarrollo de proyectos y exposiciones grupales. En la siguiente tabla se detalla la información.

Gráfica 3 Metodología para la enseñanza del tema de emprendimiento en los centros Nufed No. 359 y Nufed No. 360 antes de la implementación de la herramienta lúdica el plan.



Fuente: Departamento de Investigación e Innovación Educativa de Digeex. Octubre 2015.

Docentes y directores expresaron el tipo de metodología que utilizan para implementar la temática de emprendimiento. En el Nufed No. 359, la docente de productividad y desarrollo así como la directora manifestó que no imparten

directamente la temática de emprendimiento, pero una vez por bimestre desarrollan temas relacionados con la misma. Ambas expresan que desarrollan proyectos productivos como componente de la metodología de la alternancia, allí los estudiantes practican diversas técnicas para realizar manualidades como: velas decorativas, chocolates, malvaviscos decorativos, decoupage, entre otros. Los materiales que utilizan son guías de estudio y la materia prima para realizar los proyectos.

Ilustración 3 Proyectos productivos que se implementan en el Nufed No. 359 (línea base)



Fuente: Departamento de Investigación e Innovación Educativa de Digeex. Octubre 2015.

En el Nufed No. 360, la técnica docente y el director manifestaron que en el 2015 durante todo el año han desarrollado el tema de emprendimiento con los estudiantes; utilizan metodologías participativas y lo trabajan como eje de la metodología de la alternancia. Entre las actividades de aprendizaje que implementan están: rallies para emprender, debates y evaluaciones por retos. Los materiales que utilizan son productos de reciclaje (aprovechando que están ubicados en el relleno sanitario de la zona 3), papelógrafos, carteleras y los Módulos 1 y 2 de Swisscontact Guatemala. Además han ejecutado con los estudiantes proyectos elaborados como: creación de desinfectantes, jabón líquido, jabón gel, bisutería de papel reciclado, lociones; incluso hacen gestiones con diversas

organizaciones para que capaciten a estudiantes y docentes sobre diversos proyectos con el objetivo de que los estudiantes aprendan oficios y apoyen a sus familias.

Ilustración 4 Proyectos productivos que se han implementado en el Nufed No. 360 (línea base) con material de reciclaje



Fuente: Departamento de Investigación e Innovación Educativa de Digeex. Octubre 2015.

Considerando lo anterior, se puede resaltar que es importante formar a técnicos docentes para que desarrollen la temática de emprendimiento con los estudiantes y así brindarles oportunidades para el desarrollo, debido a que muchos de estos jóvenes después de egresar de tercero básico no pueden continuar sus estudios por motivos económicos, familiares, personales, entre otros; es por ello que, se debe formarlos integralmente para que estén preparados y se desarrollen en el futuro próximo.

Asimismo, docentes del Nufed No. 359 solicitaron apoyo para que se les incluyera en procesos de capacitación sobre emprendimiento y se les provea de materiales de consulta mediados acorde a la población atendida. En el Nufed No. 360 los docentes solicitaron apoyo con equipo audiovisual para motivar más a los estudiantes en la enseñanza de esta temática.

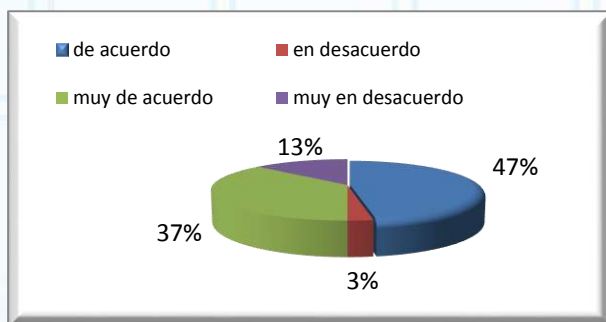
El personal técnico y administrativo de ambos centros educativos expresaron que al trabajar el emprendimiento y los proyectos productivos en sus estudiantes han observado cambios de actitudes como por ejemplo: *“tienen metas, saben lo que quieren, investigan para hacer realidad su negocio”* (Nufed No. 360) *“desarrollan*



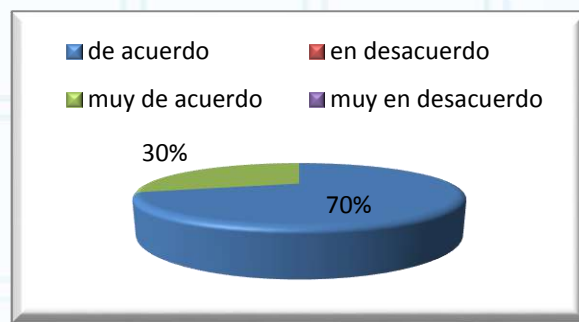
responsabilidad, tienen ideas de superación, algunos llevan a la práctica sus aprendizajes y apoyan a sus familias” (Nufed No. 359).

En relación a la metodología que cada centro educativo ha venido implementando para abordar la temática de emprendimiento, desde la perspectiva de los estudiantes, el 47% de estos, pertenecientes al Nufed No. 359 opinaron que están de acuerdo con la misma y el 37% muy de acuerdo porque la consideraban una forma efectiva para el aprendizaje; mientras que el 70% de estudiantes del Nufed No. 360 opinan que estaban de acuerdo y el 30% muy de acuerdo con dicha metodología.

Gráfica 4 Opinión de estudiantes del Nufed No. 359 sobre la metodología implementada en el centro para la enseñanza del tema de emprendimiento (forma efectiva de aprendizaje)



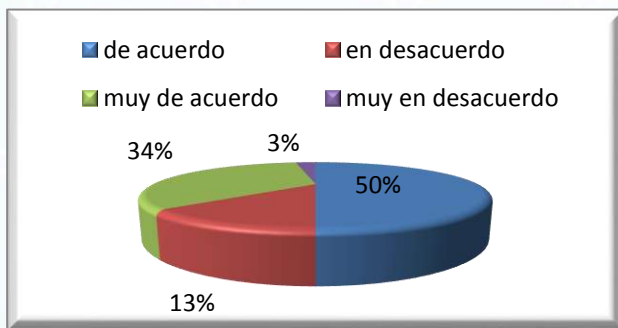
Gráfica 5 Opinión de los estudiantes del Nufed No. 360 sobre la metodología implementada en el centro para la enseñanza del tema de emprendimiento (forma efectiva de aprendizaje)



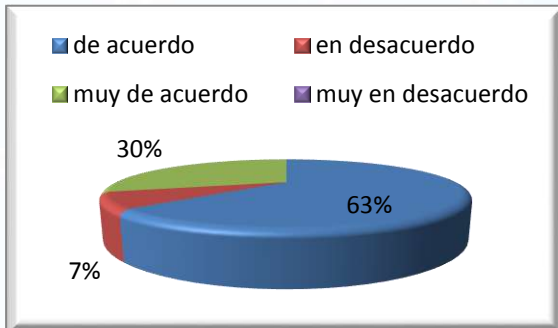
Fuente: Departamento de Investigación e Innovación Educativa de Digeex. Octubre 2015.

Asimismo; el 50% de los estudiantes del Nufed No. 359 estaban de acuerdo con que la metodología implementada en el centro educativo para la enseñanza de proyectos productivos era una forma entretenida de aprendizaje; mientras que en el Nufed No. 360 el 63% opinaron lo mismo.

Gráfica 6 Percepción de estudiantes en cuanto la metodología para la enseñanza de la herramienta lúdica el plan en el Nufed No. 359. (Forma entretenida de aprendizaje)



Gráfica 7 Percepción de estudiantes en cuanto la metodología para la enseñanza de la herramienta lúdica el plan en el Nufed No. 360. (Forma entretenida de aprendizaje)



Fuente: Departamento de Investigación e Innovación Educativa de Digeex. Octubre 2015.

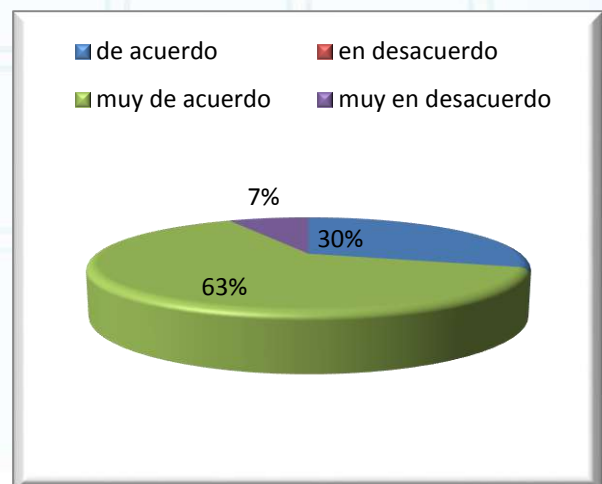
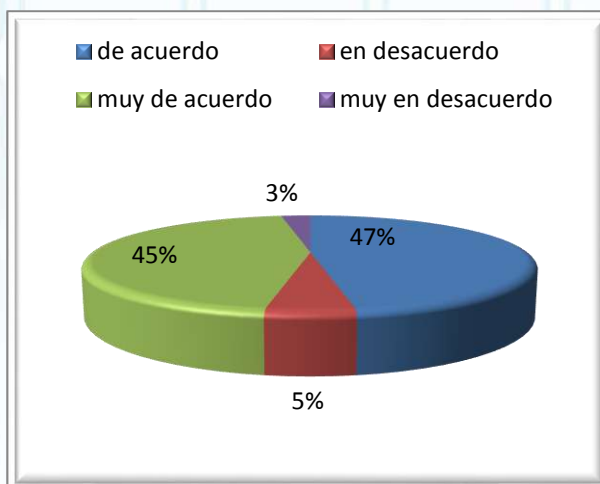


- ✓ **Desarrollo de competencias emprendedoras en el centro educativo antes de la implementación de la herramienta lúdica el plan: la aventura de emprender.**
 - **Desarrollo de capacidad para accionar con el propósito de alcanzar objetivos**

Una de las competencias emprendedoras que se debe desarrollar en los estudiantes es “su capacidad de accionar para alcanzar objetivos”. En el Nufed No. 359, el 45% de los estudiantes está muy de acuerdo en que en su centro educativo se promueve dicha competencia; mientras que en el Nufed No. 360 el 63% de los estudiantes está de acuerdo con la afirmación previamente indicada.

Gráfica 8 Desarrollo de la capacidad para alcanzar objetivos, Nufed No. 359 (línea base)

Gráfica 9 Desarrollo de la capacidad para alcanzar objetivos, Nufed No. 360 (línea base)



Fuente: Departamento de Investigación e Innovación Educativa de Digeex. Octubre 2015.

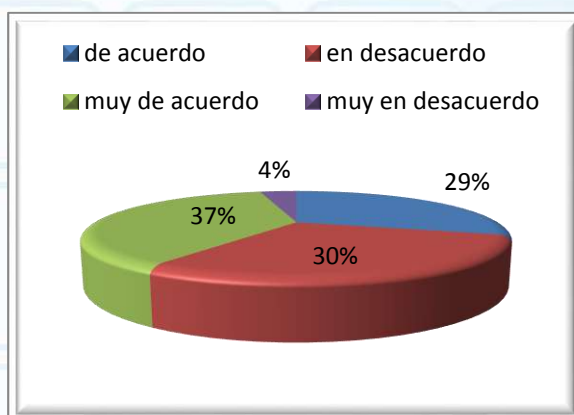
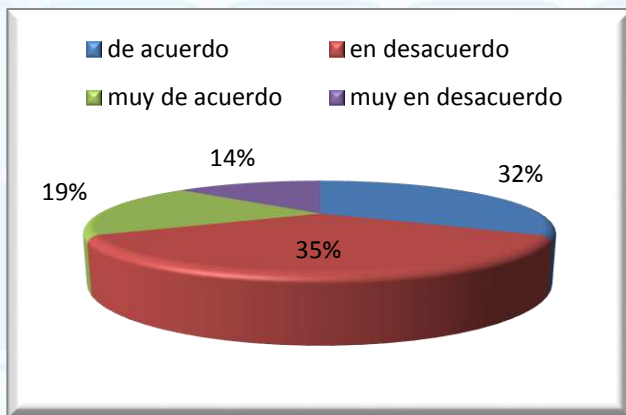
➤ **Desarrollo de capacidad para correr riesgos**

Toda persona emprendedora debe ser capaz de correr riesgos para invertir su capital; sin embargo estos riesgos deben estar basados en procesos de investigación con el propósito de que éste sea controlado. Al consultarles a los estudiantes del centro Nufed No. 359 si en el centro educativo se promovía esta capacidad, el 19% manifestó estar de acuerdo; en cambio en el Nufed No. 360, el 37% de los estudiantes emitió la misma opinión.



Gráfica 10 Desarrollo de la capacidad para correr riesgos, Nufed No. 359 (línea base)

Gráfica 11 Desarrollo de la capacidad para correr riesgos, Nufed No. 360 (línea base)



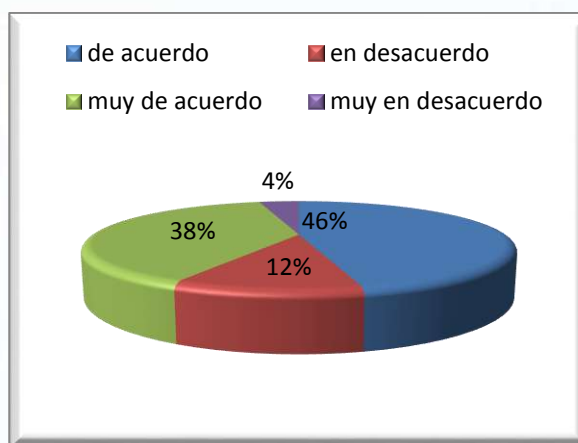
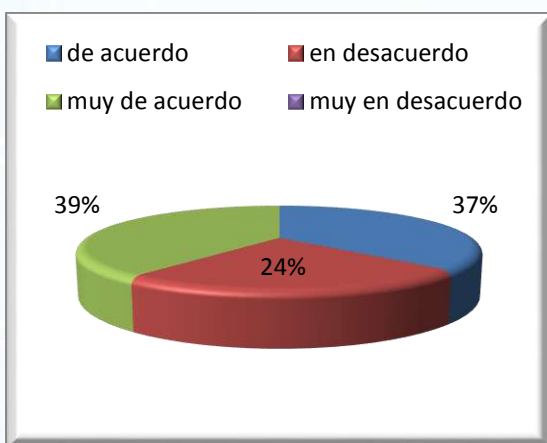
Fuente: Departamento de Investigación e Innovación Educativa de Digeex. Octubre 2015.

➤ Desarrollo de capacidad para tomar decisiones

Las personas emprendedoras deben ser capaces de tomar decisiones; es por ello que se les hizo esta consulta a los estudiantes; en el Nufed No. 359 el 39% manifestó estar muy de acuerdo con que en su centro educativo se promueva el desarrollo de esta capacidad; mientras que en el Nufed No. 360 el 38% comparte dicha opinión.

Gráfica 12 Desarrollo de la capacidad para tomar decisiones, Nufed No. 359 (línea base)

Gráfica 13 Desarrollo de la capacidad para tomar decisiones, Nufed No. 360 (línea base)



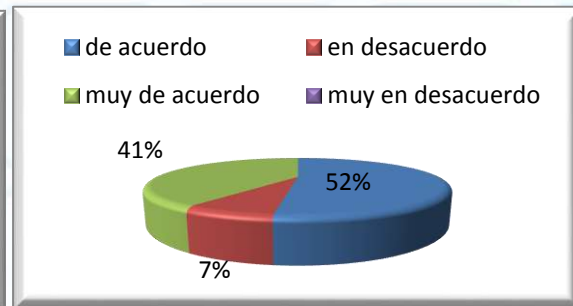
Fuente: Departamento de Investigación e Innovación Educativa de Digeex. Octubre 2015.

➤ **Desarrollo de capacidad para no temer al cambio**

El mercado está en constante evolución, es por ello que las personas emprendedoras no deben temer a los cambios, es decir deben ser propositivas e innovadoras. En relación a este tema, el 26% de los estudiantes el Nufed No. 359 opinaron estar muy de acuerdo con que en su centro educativo se promueve la capacidad para no temer al cambio; en contraste en el Nufed No. 360, el 41% de los estudiantes expresó lo mismo.

Gráfica 14 Desarrollo de la capacidad para no temer al cambio, Nufed No. 359 (línea base)

Gráfica 15 Desarrollo de la capacidad para no temer al cambio, Nufed No. 360 (línea base)



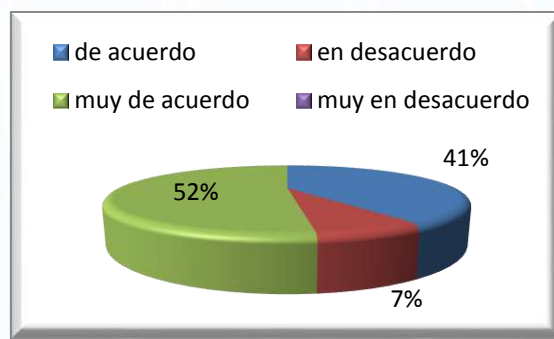
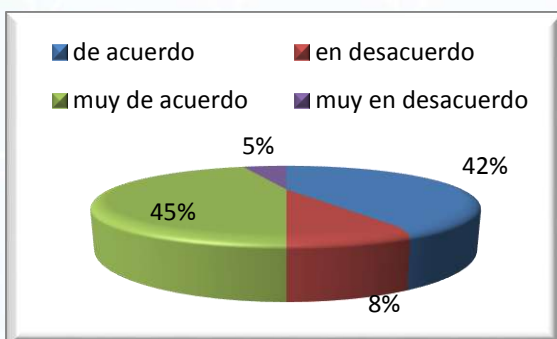
Fuente: Departamento de Investigación e Innovación Educativa de Digeex. Octubre 2015.

➤ **Desarrollo de capacidad para administrar recursos**

Las personas emprendedoras deben ser capaces de administrar recursos humanos, materia prima y dinero con el fin de hacer crecer sus emprendimientos. En el Nufed No. 359, el 45% de los estudiantes manifestó está muy de acuerdo en que en su centro educativo se promueve la capacidad para administrar recursos; en contraste, el 52% de estudiantes del Nufed No. 360, tienen la misma opinión.

Gráfica 16 Desarrollo de la capacidad para administrar recursos, Nufed No. 359 (línea base)

Gráfica 17 Desarrollo de la capacidad para administrar recursos, Nufed No. 360 (línea base)



Fuente: Departamento de Investigación e Innovación Educativa de Digeex. Octubre 2015.

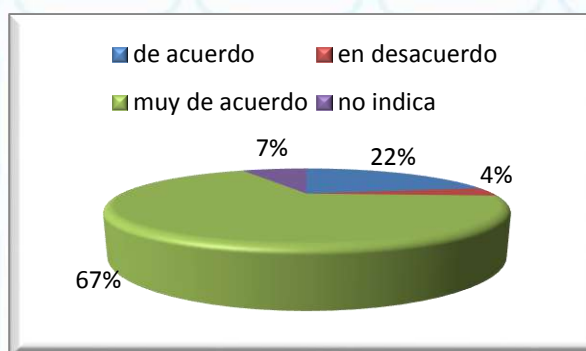
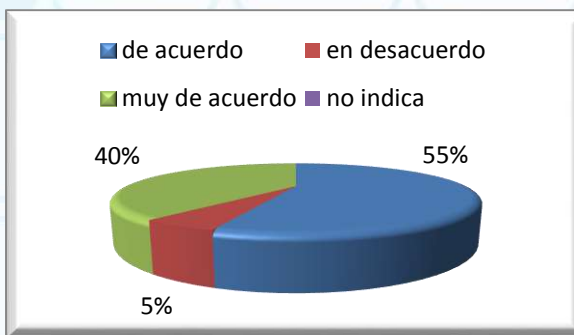


➤ **Desarrollo de capacidad para identificar oportunidades**

Las personas emprendedoras son capaces de identificar oportunidades y aprovecharlas; poseen un pensamiento crítico, investigan y analizan el contexto. El 40% de los estudiantes del Nufed No. 359 está muy de acuerdo en expresar que en el centro educativo desarrollan en los estudiantes, la capacidad para identificar oportunidades; mientras que el 67% de los estudiantes del Nufed No. 360 tienen la misma opinión.

Gráfica 18 Desarrollo de la capacidad para identificar oportunidades, Nufed No. 359 (línea base)

Gráfica 19 Desarrollo de la capacidad para identificar oportunidades, Nufed No. 360 (línea base)



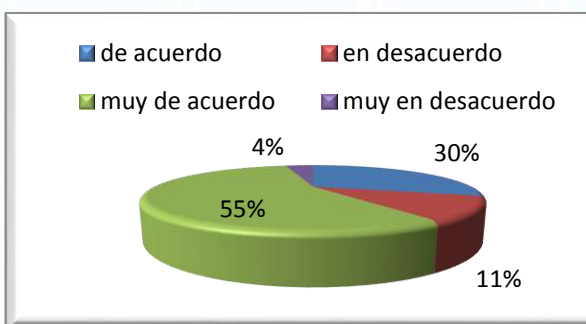
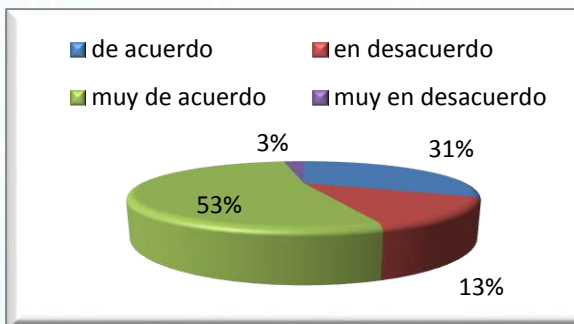
Fuente: Departamento de Investigación e Innovación Educativa de Digeex. Octubre 2015.

➤ **Desarrollo de la perseverancia**

Las personas emprendedoras, son perseverantes pese a las dificultades, luchan constantemente por alcanzar sus metas. El 53% de estudiantes del Nufed No. 359 manifiestan estar muy de acuerdo con que en el centro educativo desarrollan su capacidad para ser perseverantes; situación similar ocurre en el Nufed No. 360 en donde el 55% de los estudiantes tienen la misma opinión.

Gráfica 20 Desarrollo de la perseverancia, Nufed No. 359 (línea base)

Gráfica 21 Desarrollo de la perseverancia, Nufed No. 360 (línea base)



Fuente: Departamento de Investigación e Innovación Educativa de Digeex. Octubre 2015.

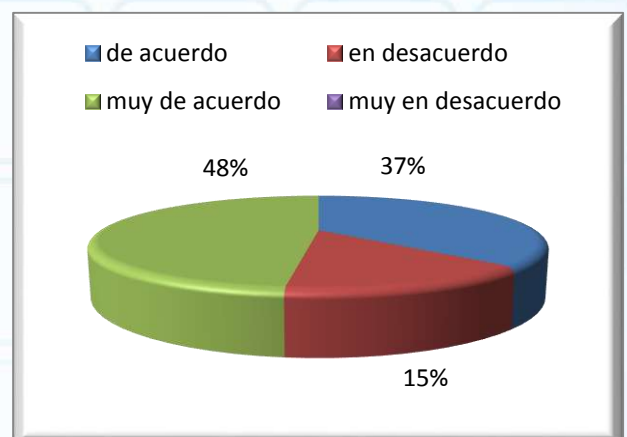
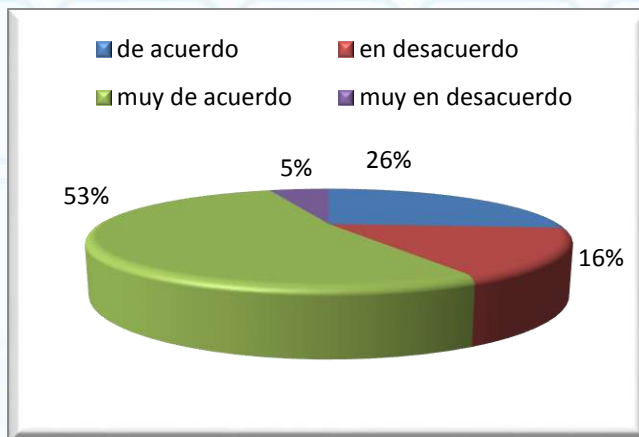


➤ **Desarrollo de capacidad para encontrar sentido a las acciones que realiza y encontrar la felicidad**

Las personas emprendedoras tiene metas claras, le encuentran sentido a las acciones que realizan y el cumplirlas les permite alcanzar la felicidad, esto es la capacidad emprendedora. En el Nufed No. 359, el 53% de los estudiantes están muy de acuerdo en que en su centro educativo desarrollan dicha capacidad con los estudiantes. Por otra parte el 48% de los estudiantes del Nufed No. 360 tiene la misma opinión.

Gráfica 22 Desarrollo de la capacidad para encontrar sentido a las acciones que realiza para ser feliz, Nufed No. 359 (línea base)

Gráfica 23 Desarrollo de la capacidad para encontrar sentido a las acciones que realiza para ser feliz, Nufed No. 360 (línea base)



Fuente: Departamento de Investigación e Innovación Educativa de Digeex. Octubre 2015.

1.4.2 Durante la intervención: Descripción de las visitas de acompañamiento y del torneo de emprendimiento en el marco del proyecto: Implementación de la Herramienta “El Plan”, en el centro Nufed No. 360

- **Visitas de acompañamiento al Nufed No. 360**

Del 29 de julio al 19 de agosto del año 2015 se realizó la implementación de la herramienta lúdica el plan en el Nufed No. 360. En este proceso se efectuaron seis sesiones de práctica y cuatro visitas de acompañamiento, en ellas se verificó el uso de la herramienta lúdica el plan: la aventura de emprender con estudiantes de segundo grado, nivel medio ciclo básico, en el Nufed No. 360, grupo de intervención.

Desde la primera visita se constató que el director del centro educativo estaba apoyando el proceso de implementación de la herramienta lúdica el plan. El director participó del 16 al 17 de julio de 2015, en la entrega metodológica de la herramienta en mención, junto a tres docentes, dos estudiantes y profesionales de Digeex de planta central. Posteriormente, el director y las personas que participaron en la entrega técnica, replicaron el proceso y formaron a cinco docentes más, para que les apoyaran y desempeñaran el cargo de monitores en el juego. Es importante señalar que en la entrega técnica se elaboró un plan para la implementación en el cual los involucrados llegaron a consensos; uno de ellos fue practicar todos los miércoles con la herramienta lúdica el plan, con una duración de tres horas y media cada sesión, esta petición fue presentada por el personal del Nufed 360 y de la Coordinación Departamental de Educación Extraescolar, la propuesta de profesionales de Digeex central fue tres sesiones de una hora por semana; al final se respetó la propuesta del Nufed No. 360.

Ilustración 5 Fotografía grupal de los participantes de la entrega técnica de la herramienta lúdica el plan: la aventura de emprender. 17 de julio de 2015



Fuente: Cooperación Alemana, proyecto Prevenir. Fecha: 17 de julio de 2015

Para enseñar a los estudiantes el uso de la herramienta lúdica el plan utilizaron la modalidad “Alfa” o juego individual; la primera jornada tuvo una duración de tres horas con treinta minutos. Fue hasta en la tercera sesión de práctica en donde los estudiantes practicaron la modalidad “Beta” o juego por equipos y la modalidad “Gamma” o juego compartido. El pasar practicando tres sesiones con la modalidad individual provocó la desmotivación de algunos estudiantes porque ya no percibían la herramienta lúdica como un reto; cuando se cambió de modalidad y de nivel, el juego volvió a ser novedoso y atractivo para los estudiantes.

Ilustración 6 Visita de acompañamiento al Nufed No. 360 durante la implementación de la herramienta lúdica el plan



Fuente: Departamento de investigación e innovación educativa, Digeex. Fecha: 29 de agosto 2015

Al final de las jornadas de práctica, los docentes monitores propiciaban una charla con los estudiantes para compartir experiencias y analizar los objetivos de la herramienta lúdica el plan. En estas charlas los estudiantes manifestaron que no era entretenido practicar tres horas con treinta minutos la herramienta lúdica por lo que las últimas dos sesiones se redujeron a hora treinta minutos.

Considerando que solo durante una sesión los estudiantes habían practicado las modalidades: juego por equipos y compartido, se adicionaron otras dos sesiones a las cuatro planificadas inicialmente para que los estudiantes tuvieran la oportunidad de practicar más las nuevas modalidades previo al torneo de emprendimiento.

Durante las visitas de acompañamiento se recalcó sobre la importancia del rol de los monitores de mesa para guiaran a los estudiantes, facilitaran el juego y repartieran los recursos. Además para aprovechar la herramienta lúdica el plan y promover el desarrollo de competencias blandas en los estudiantes.

Ilustración 7 Visita de acompañamiento al Nufed No. 360 en la implementación de la herramienta lúdica el plan



Fuente: Departamento de investigación e innovación educativa, Digeex. Fecha: 19 de agosto 2015

- **Descripción del primer torneo de emprendimiento en Guatemala con la herramienta lúdica el plan: la aventura de emprender**

El primer torneo de emprendimiento en Guatemala, se efectuó el 26 de agosto de 2015 en las instalaciones del Ministerio de Educación de Guatemala. Participaron 26 estudiantes del centro Nufed No. 360 de segundo grado, nivel medio, ciclo básico, técnicos docentes y el director del centro; además asistió la Coordinadora Departamental de Educación Extraescolar de Guatemala Norte, autoridades y profesionales de Digeex central, profesionales de dependencias del Ministerio de Educación, Empresarios por la Educación, representante del proyecto Leer y Aprender de USAID y un profesional del programa Prevenir de la Cooperación Técnica Alemana, GiZ.

La actividad dio inicio con la bienvenida a cargo de la Licda. Patricia Rubio, Directora General de Digeex.

Posteriormente la Licda. Wendy Rodríguez, Subdirectora de Formación, Investigación y Proyectos Educativos de Digeex, realizó una presentación de la herramienta lúdica el plan: la aventura de emprender. Explicó la diferencia entre el plan y los juegos tradicionales.

Ilustración 8 Mensaje de la Licda. Wendy Rodríguez, Subdirectora de Formación, Investigación y Proyectos Educativos en el torneo de emprendimiento.



Fuente: Dirección de Comunicación Social, Dicoms. Fecha: 26 de agosto 2015

Asimismo, la Licda Sandra Echeverría, Jefe del Departamento de Investigación e Innovación Educativa de Digeex compartió el proceso de sistematización que se había realizado hasta el momento, en la implementación del proyecto. Describió las acciones que se han desarrollado con el grupo de intervención (Nufed No. 360) y con el grupo control (Nufed No. 359).

Además señaló que se desarrollaron seis sesiones de implementación del juego en las cuáles se aprendió la dinámica del mismo, sus modalidades: juego individual o alfa, juego por equipos o beta y juego compartido o gamma y se implementaron los niveles de complejidad I y II. En todas las sesiones se dio acompañamiento desde Digeex central. También indicó que el camino por recorrer era: la recopilación final de datos, evaluación y valoración de los resultados, reunión de Up scaling y la gestión para la expansión.

Después se realizó la apertura del tornero de emprendimiento a cargo de la Licda. Echeverría, quien indicó que el torneo se desarrollaría en la modalidad Beta o juego por equipos, dispondrían de una hora y treinta minutos y el ganador sería el equipo que generara más ideas innovadoras al final del torneo.

Transcurrido el tiempo indicado para el juego, se hizo el recuento de las ideas innovadoras generadas por los cinco equipos que participaron en el torneo de emprendimiento, se explicó a los asistentes el procedimiento que se implementó. El equipo ganador fue el de la mesa 1, el cual estaba integrado por: Fredy Cos, Abelino Cosajay, Baudilio Cosajay, Rodolfo Xiloj, Sindy Veliz y Jaqueline Cotzálo, el monitor de este equipo fue el estudiante Rudy Guzmán quien participó en la primera transferencia metodológica de la herramienta el plan.

Después de anunciar al equipo ganador, la Licda. Patricia Rubio, Directora General de Digeex junto con la Licda. Verónica Herrera, Subdirectora de Educación Básica, realizaron la premiación del equipo y entregaron diplomas de participación a cada estudiante y de reconocimiento para los monitores de equipo.

La Licda. Rubio y la Licda Herrera agradecieron a los cooperantes que apoyaron para el desarrollo del evento: a la Cooperación Técnica Alemana, GiZ, a través del programa Prevenir se le agradeció por financiar el proyecto, donar seis juegos al centro Nufed No. 360; asimismo por obsequiar recuerdos para todos los estudiantes, y otorgar un premio especial a cada integrante del equipo ganador, también proporcionar el refrigerio para el torneo de emprendimiento. A Empresarios por la Educación se agradeció por aportar un premio especial para cada integrante del equipo ganador consistente en libros sobre emprendimiento y por un Fondo de Emprendimiento para favorecer al centro Nufed a efecto de invertirlo en los proyectos productivos que los docentes generan con los estudiantes. A la Subdirectora de Educación Básica se le agradeció por contribuir con un ventilador para el salón de clases de los estudiantes que participaron en el torneo de emprendimiento, a la Coordinadora Departamental de Educación Extraescolar de Guatemala Norte se agradeció por su apoyo en la implementación del proyecto y por la gestión de un microbús para el transporte de los estudiantes y a todos los asistentes por su participación.

Para cerrar la actividad, el Director del Nufed No. 360, Prof. Lizardo Cabrera expresó su agradecimiento a Digeex, a la Coordinación Departamental de Educación Extraescolar, y a la Cooperación Técnica Alemana, GiZ, por haber seleccionado a su centro educativo para el proyecto y por apoyarlo en la implementación de la herramienta lúdica el plan, felicitó y motivó a los estudiantes para que sean un ejemplo ante los demás grados y los apoyen como monitores para que otros estudiantes también aprendan el uso del juego (herramienta lúdica el plan). Asimismo, la estudiante Saida Rocío López Hernández, quien apoyó como monitora



Gobierno de Guatemala

Ministerio de Educación

durante el torneo de emprendimiento, comentó: “invito a los compañeros a practicar el emprendimiento en sus estudios, a aplicarlo en su vida diaria y a compartir esta experiencia con los demás compañeros”.

La Licda. Patricia Rubio, Directora General de Digeex reiteró su agradecimiento a todos los asistentes y a las entidades cooperantes para desarrollo del evento, además exhortó al centro Nufed No. 360 para que continúe formando a los estudiantes en la temática de emprendimiento.

Ilustración 9 Fotografía grupal de estudiantes del Nufed 360 y autoridades de Digeex en el torneo de emprendimiento



Fuente: Dirección de Comunicación Social, Dicoms. Fecha: 26 de agosto 2015

1.4.3 Valoración de efectos: comparación de la evaluación final después de la implementación de la herramienta lúdica el plan en el Nufed No. 360, con la línea base

Del 21 al 22 de septiembre del año 2015, se visitó nuevamente a los centros Nufed No. 359 y Nufed No. 360, con el propósito de establecer una comparación de los escenarios antes y después de la intervención.

Se contó con la participación del 65% de estudiantes que asisten regularmente al centro Nufed No. 359 y con el 60% de estudiantes que asisten regularmente al Nufed No. 360; es preciso indicar que el día de la aplicación de instrumentos en los centros educativos habían copiosas lluvias, motivo por el cual, según la opinión del personal técnico y administrativo de ambos centros educativos, faltaron varios estudiantes. A nivel general, el 42% de los estudiantes asistentes fueron mujeres y el 58% hombres.

A continuación se presenta una descripción sobre los resultados obtenidos en la evaluación final de la implementación de la herramienta lúdica el plan, en comparación con los obtenidos en la línea base, en el Nufed No. 360:

- Al final de la implementación del proyecto piloto, los estudiantes del Nufed No. 360 están muy de acuerdo con que la herramienta lúdica el plan incide positivamente en los siguientes ejes y se representa el porcentaje de incremento en relación a la línea base: es una forma efectiva de aprendizaje (20%), es una forma entretenida de aprendizaje (23%), desarrolla la capacidad para tomar decisiones (6%) y la capacidad para no temer al cambio (9%).
- Asimismo, los estudiantes están de acuerdo en que la herramienta lúdica el plan incide positivamente en los siguientes ejes y se representa el porcentaje de incremento en relación a la línea base: promueve la capacidad de acción para alcanzar objetivos (15%), la capacidad para correr riesgos (31%), la capacidad para identificar oportunidades (33%) y la capacidad para encontrar sentido a las acciones que realiza para ser feliz (7%).
- Además, los estudiantes están en desacuerdo con que la herramienta lúdica el plan promueve las siguientes acciones: capacidad de acción para alcanzar objetivos y capacidad para no temer al cambio, este criterio negativo (en desacuerdo) aumentó en 11% y 4% respectivamente, después de la implementación de esta herramienta.

En el Nufed No. 359 después de la primera visita para recabar información para elaborar la línea base, la técnica docente que imparte el área de productividad y desarrollo, investigó algunos recursos educativos para enseñarles a los estudiantes el tema de emprendimiento, no obstante, la docente argumentó que no encontró un manual mediado para jóvenes sino algunos documentos aislados que ella dosificó. A continuación se presentan los resultados de la segunda visita en comparación con los de la línea base:

- Los estudiantes están muy de acuerdo en que la forma en como la docente desarrolló el tema de emprendimiento es entretenida (10%), además promueve la capacidad de acción para alcanzar objetivos (19%), también fomenta su capacidad para no temer al cambio (7%) y la capacidad para identificar oportunidades (11%). Estos porcentajes representan el aumento en comparación con la línea base.
- También, los estudiantes están de acuerdo en que la forma en como la docente desarrolló el tema de emprendimiento es una forma efectiva de aprendizaje (6%), promueve la capacidad para correr riesgos (19%), la capacidad para tomar decisiones (16%), administrar recursos (5%), trabajar constantemente por lo que se desea (17%) y la capacidad para encontrar sentido a las acciones que realizan para ser feliz (17%). Estos porcentajes representan el aumento en comparación con la línea base.

A pesar de los resultados descritos anteriormente, 10% de los estudiantes participantes expresó que no se ha desarrollado propiamente el tema de emprendimiento; lo cual se comprobó al consultarles el nombre de las temáticas asociadas a emprendimiento que se habían desarrollado en clase, solamente el 50% de los estudiantes expresó algunos temas relacionados con emprendimiento desde un enfoque empresarial. Además el 50% de los estudiantes explicó que la metodología utilizada para implementar el tema es clase magistral y la docente hace algunas preguntas para desarrollar diálogos y compartir vivencias.

Asimismo, al comparar las diferencias entre el Nufed No. 360 y el No. 359 después de la implementación de la herramienta lúdica el plan, se puede observar que en el Nufed No. 360, objeto de intervención, se mejoraron ocho de los diez ejes que contiene el instrumento (encuesta) utilizada para evaluar la implementación de acciones en el centro educativo para promover el tema de emprendimiento, esto equivale a 80% de mejora en ejes como: forma efectiva de aprendizaje, forma entretenida de aprendizaje, capacidad para correr riesgos, capacidad para tomar decisiones, capacidad para no temer al cambio, capacidad para administrar recursos y capacidad de persistencia para trabajar constantemente por lo que se desea. Los ejes, en los que el Nufed No. 359 obtuvo ventaja son: capacidad de



accionar para alcanzar objetivos y capacidad para identificar oportunidades. Considerando lo anterior, desde el punto de vista cuantitativo, se puede manifestar que la herramienta lúdica el plan es una forma efectiva para promover la enseñanza del tema de emprendimiento.

En la siguiente tabla, se presentan los resultados obtenidos en ambos centros educativos tanto en la línea base como en la evaluación final, después de la implementación de la herramienta lúdica el plan.

Tabla 1 Comparativo entre los resultados de la línea base y la evaluación final del proyecto de intervención

Eje	No. Nufed	Línea Base (antes de la intervención)				Evaluación Final (Después de la intervención de la herramienta lúdica el plan en el Nufed No. 360)			
		de acuerdo %	en desacuerdo %	muy de acuerdo %	muy en desacuerdo %	de acuerdo %	en desacuerdo %	muy de acuerdo %	muy en desacuerdo %
Percepción del estudiante sobre la implementación de diversas acciones para promover el emprendimiento en su centro educativo	359	47%	3%	37%	13%	53%	3%	40%	3%
	360	70%	0%	30%	0%	44%	0%	50%	6%
Forma efectiva de aprendizaje.	359	47%	3%	37%	13%	53%	3%	40%	3%
	360	70%	0%	30%	0%	44%	0%	50%	6%
Forma entretenida de aprendizaje	359	50%	13%	34%	3%	52%	0%	44%	4%
	360	63%	7%	30%	0%	41%	0%	53%	6%
Capacidad de acción para alcanzar objetivos	359	47%	5%	45%	3%	27%	7%	63%	3%
	360	30%	0%	63%	7%	44%	11%	39%	6%
Capacidad para correr riesgos	359	32%	35%	19%	14%	52%	28%	14%	7%
	360	30%	30%	37%	4%	61%	11%	17%	11%
Capacidad para tomar decisiones	359	37%	24%	39%	0%	53%	3%	43%	0%
	360	46%	12%	38%	4%	50%	6%	44%	0%
Capacidad para no temer al cambio	359	55%	16%	26%	3%	50%	13%	33%	3%
	360	52%	7%	41%	0%	28%	22%	50%	0%
Capacidad para administrar recursos	359	42%	8%	45%	5%	47%	3%	47%	3%
	360	41%	7%	52%	0%	39%	11%	50%	0%
Capacidad para identificar oportunidades	359	55%	5%	39%	0%	37%	13%	50%	0%
	360	22%	4%	67%	7%	56%	0%	44%	0%
Capacidad de persistencia para trabajar constantemente por lo que se desea	359	32%	13%	53%	3%	48%	7%	45%	0%
	360	30%	11%	56%	4%	29%	12%	47%	12%
Capacidad de encontrar sentido a las acciones que realiza para ser feliz	359	26%	16%	53%	5%	43%	7%	43%	7%
	360	37%	15%	48%	0%	44%	13%	44%	0%

Fuente: Departamento de investigación e innovación educativa, Digeex. Octubre de 2015.

Desde el punto de vista cualitativo y cuantitativo, los estudiantes del Nufed No. 360 consideran que es una herramienta efectiva porque aprender jugando facilita el aprendizaje, les ayudó a conocer más sobre emprendimiento, mejoró su actitud hacia el emprendimiento y consideran que tienen más herramientas para emprender. El 100% de los estudiantes manifestó su interés por realizar emprendimientos en actividades como: cafés internet, reparación y mantenimiento de computadoras, pastelería, manualidades, investigaciones, joyería, mecánica, entre otros. Lo que más les gustó fue: *“divertirse jugando porque aprendieron mucho de emprendimiento”, “la convivencia fue positiva, se tenían que ayudar, no había rivalidades”, “aprendieron a perder y a ganar”, “les ayudó a visualizar una empresa y cómo deben administrar los recursos”*. Por lo anterior, los estudiantes recomiendan la herramienta lúdica para aprender el emprendimiento. En la siguiente tabla se presenta la percepción de los estudiantes con respecto a la herramienta lúdica el plan.

Tabla 2 Percepción de estudiantes del Nufed No. 360 con respecto a la herramienta lúdica el plan

Eje	Evaluación Final Nufed No. 360			
	de acuerdo %	en desacuerdo %	muy de acuerdo %	muy en desacuerdo %
Después de la implementación de la herramienta lúdica el plan				
Aprender jugando facilita el aprendizaje	17%	6%	67%	11%
La metodología aprender jugando es recomendable para otros centros educativos	38%	13%	50%	
Después de utilizar la herramienta lúdica el plan conoce más sobre emprendimiento	33%	6%	50%	11%
Después del plan tiene una mejor actitud hacia el emprendimiento	33%	11%	50%	6%
Después de el plan tiene más herramientas para emprender	33%		67%	

Fuente: Departamento de investigación e innovación educativa, Digeex. Octubre de 2015.

De acuerdo con el director y técnicos docentes del Nufed No. 360, la herramienta lúdica el plan complementa el aprendizaje que desarrollan en el centro educativo sobre el tema de emprendimiento. El personal en servicio, utiliza módulos proporcionados por Swisscontact Guatemala para esta temática, invita a empresas o voluntarios para que compartan experiencias, comenta casos reales de emprendimiento y realiza proyectos con los estudiantes. La implementación de la

herramienta lúdica el plan les permite que el aprendizaje sea significativo porque asocian el aprendizaje teórico con las situaciones simuladas que provee el juego.

Los docentes y director del Nufed No. 360 manifiestan que lo que más les gustó a los estudiantes es la *“interacción entre jugadores”* y el *“reto que el juego tiene”*. Para ellos, los aprendizajes que el juego promueve son: *“el valor de la vida, en el sentido de dar y no solo recibir, el hecho de que los estudiantes puedan generar o aportar oportunidades dentro de su comunidad”, “los estudiantes aprenden a tener una estructura, seguir normas, trabajar en equipos, ser organizados, a diseñar estrategias, tener una visión más amplia del futuro”, “incluso el vocabulario de los estudiantes cambió ya utilizaban el lenguaje del juego en clase”*.

Como recurso de apoyo la herramienta el plan puede ser “utilizada como una evaluación asociando los contenidos, además convierte las clases en algo atractivo y podría usarse como un tema generador”. “Ayuda a innovar las clases, a interesar a los estudiantes”. Además les da ideas a los estudiantes sobre negocios.

Después de implementar la herramienta lúdica el plan: en el centro Nufed No. 360, se organizó una feria de emprendimiento por iniciativa propia del personal técnico docente. Estas son algunas fotografías del evento:

Ilustración 10 Feria de emprendimiento en el Nufed No. 360 después de la implementación de la herramienta lúdica el plan



Fuente: Centro Nufed No. 360. Septiembre de 2015

II. Conclusiones

- La herramienta lúdica el plan es una forma entretenida de aprendizaje; a través de ella los estudiantes adquieren ideas sobre negocios, desarrollan estrategias para invertir los recursos disponibles, propicia la toma de decisiones, promueve el trabajo en equipo, la organización entre otros. Además puede ser utilizada en diferentes áreas de aprendizaje como un tema generador, el docente debe vincular la herramienta con las áreas y subáreas del Currículo Nacional Base, relacionadas al tema de emprendimiento; a la vez, esto les permite a los estudiantes contrastar la vida real con situaciones simuladas en la herramienta lúdica, propiciando de esta forma aprendizajes significativos. Tanto docentes como estudiantes la recomiendan para otros centros educativos porque la metodología de aprender jugando motiva a los estudiantes e innova los procesos de enseñanza aprendizaje.
- La formación docente es un elemento clave para promover la calidad educativa en los centros educativos. Si los docentes están formados sobre temáticas innovadoras que impacten la vida de los estudiantes como el tema de emprendimiento, podrán motivar a los estudiantes y prepararlos efectivamente para que tengan oportunidades de desarrollo.
- La Dirección General de Educación Extraescolar, considera sumamente valiosa la herramienta lúdica el plan y a la vez visualiza la expansión de la implementación de la misma, de forma gradual, en los centros educativos del programa Nufed.

III. Recomendaciones

- La herramienta lúdica el plan facilita el aprendizaje del tema de emprendimiento; sin embargo al implementarla paralelamente con otros recursos materiales sobre emprendimiento proveerá más oportunidades a los estudiantes para que vinculen el proceso teórico con situaciones prácticas de la vida real.
- Para replicar el proceso en otros centros educativos se recomienda que profesionales de Digeex central apoyen en la entrega técnica de la herramienta. También es beneficioso incluir a estudiantes del Nufed No. 360 en este proceso porque ellos han experimentado la herramienta y podrían comunicar de mejor manera el uso y beneficios de la misma. Así también los estudiantes tienen más paciencia y transmiten confianza entre pares.
- Con respecto a la implementación de la herramienta lúdica el plan, es recomendable que se incluya dentro de la planificación del centro educativo desde el principio del año, para asegurar que se disponga del tiempo necesario. En cuanto al tiempo se sugiere que la práctica no sea mayor de una hora treinta minutos, la frecuencia puede ser: de dos a tres veces por semana. Además desde la planificación se debe programar los momentos en los cuáles se avanzará de nivel y modalidad para aprovechar al máximo la herramienta y motivar a los estudiantes.
- Para hacer uso de la herramienta lúdica el plan se debe contar con mobiliario apropiado para la comodidad de los estudiantes y monitores.
- Es recomendable colocar las reglas del juego en lugares visibles del salón para que los estudiantes se habitúen a las mismas y hacer una versión popular del cartel informativo del juego para que todos los involucrados comprendan el mensaje con claridad.
- Es conveniente que se involucre a todos los grados para hacer uso de la herramienta. Asimismo, que se organicen torneos entre alumnos y docentes.