

Noticias Recientes

- Universidades del CRUCH proyectaron sus principales desafíos en el ámbito de la Vinculación con el Medio
- Universidades estatales ponen en marcha plan de construcción para una política de revista científica
- Más de 200 liceanos visitaron muestra Vanguardias Artísticas guiados por estudiantes de Pedagogía en Castellano
- Estudiantes de Arquitectura participarán en proyecto que regularizará casas de sectores periurbanos
- Investigaciones estudiantiles de pre y postgrado se darán cita en XV versión del Congreso CICYPE en la UMAG
- Alumnas de Educación Parvularia de la UNAP comparten experiencias con sus pares de la UMAG
- Orquesta Sinfónica UMAG brindará concierto de música de películas
- Feria de Innovación UMAG invita a conocer novedosas propuestas en educación, salud, tecnologías y economía circular

## Forman a monitores en juego de emprendimiento para motivar la innovación en el aprendizaje

Boletín Normal, Portada UMAG, noticias

2023/09/25



En el marco del proyecto "Modelo Innovativo de Producción Científica en el contexto Antártico y Subantártico (MIAS)", se llevó a cabo el taller "Certificación de Monitores", organizado por la Dirección de Innovación de la Vicerrectoría de Investigación, Innovación y Postgrado de la Universidad de Magallanes (UMAG). Este tuvo como objetivo generar experiencias de aprendizaje lúdicas vinculadas al quehacer educativo, a través de una técnica distintiva entretenida, para fortalecer el dominio de metodologías de formación, generando un sello en la comunidad de aprendizaje y colegios de la Región de Magallanes.

La actividad estuvo a cargo de "Momento Cero", empresa dedicada a generar productos y servicios educativos con sello innovativo y quienes tienen a cargo la plataforma Eduten para la Latinoamérica, plataforma premiada por la UNESCO por el uso de TIC en la educación.

Carolina Arango, profesional de innovación y transferencia de la Dirección de Innovación Indicó que como dirección necesitaban que existiera transversalidad en todas las competencias. "Cuando se habla de innovación todo el mundo piensa en propiedad intelectual, patentes y cosas muy complejas, pero necesitábamos llegar a esas disciplinas que no son tan sencillas y lo hicimos a través del juego. Para ello introducimos la innovación por medio de metodologías lúdicas para la enseñanza, implementando herramientas diferenciadoras para que los estudiantes de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales tuvieran otras maneras para aprender y en este caso es aprender jugando", señaló.

Las sesiones se han dividido en tres bloques: el primero de ellos "Metodologías Lúdicas" se realizó el 17 y 18 de agosto en los salones de la Secretaría Regional Ministerial de Educación los cuales fueron facilitados por el seremi de la cartera Valentín Aguilera. El segundo corresponde a la "Certificación de Monitores" y se llevó a cabo los días 7 y 8 de septiembre. Finalmente, la tercera jornada se efectuará el 5 y 6 de octubre y está correspondiente a la "Certificación de Facilitadores"

Arango agregó que durante la primera sesión los chicos hicieron un plan de negocios con lo que significa emprender. "En primera instancia era introducir los conceptos de innovación y cómo se puede nutrir ese conocimiento para que ellos después lo entreguen a sus compañeros y alumnos. Y hoy ellos se están certificando como monitores lo que implica que ellos van a tener las habilidades suficientes para enseñarles a las otras personas a utilizar el juego con estos conceptos que son tendencia en este momento como emprender e innovar", puntualizó.

Kenneth Gent, cofundador y gerente general de Momento Cero indicó que la actividad buscaba potenciar el espíritu emprendedor al interior de carreras de humanidades como Trabajo Social, Pedagogía y Psicología, alineado con un proyecto de innovación (MIAS) para las ciencias Antárticas y Subantárticas, desde la Dirección de Innovación. "No se puede generar capital humano avanzado si no somos capaces desde etapas tempranas estimular y desarrollar lo que se denomina competencias para el siglo XXI, dentro de las cuales está la capacidad innovadora y la manera en que lo hemos hecho es a través del juego, enseñándoles que ellos vivan la experiencia de aprender jugando y después entregándoles esas competencias para que ellos las puedan reproducir", precisó.

### Aprender jugando

Gent agregó que, en estas dos jornadas, los estudiantes aprendieron sobre mentalidad lúdica y aprender jugando. "Ellos están obteniendo una certificación en el juego "El Plan: la aventura de aprender bilingüe" el cual permite vivenciar los estados emocionales por los que atraviesa quien decide emprender (incertidumbre-frustración; análisis-comprensión; empoderamiento-confianza; entusiasmo-competitividad). A través de éste los alumnos se instruyeron sobre identificación de oportunidades, formulación de estrategias, capacidad de asumir riesgos, administrar eficientemente la escasez, responsabilizarse sobre la toma de decisiones y motivación por el logro; y algunos conceptos presentes en el juego como: administración, compra, costo de oportunidad, crisis económica, devolución de impuestos, escasez, exportación, importación, inversionista, etc. Para el próximo viaje que es en el mes de octubre vamos a repetir con un grupo parecido con alrededor de 30 académicos", sostuvo.

El empresario comentó que a través de este tipo de actividades querían romper ciertos mitos. "En más de una ocasión habremos escuchado la expresión póngase serio, deje de jugar, con esto queremos hacerlos conscientes del menosprecio que existe hacia el juego en materia educativa y pedagógica por un excesivo academicismo y que eso no tiene ningún sustento ni científico, ni práctico porque los seres humanos en nuestra condición de mamíferos gustamos de jugar y de hecho la naturaleza eligió el juego y no otro mecanismo como el principal responsable de la subsistencia de nuestra especie, entonces parece irrisorio que cuando tenemos que transmitir elementos

tundamentales para la vida no lo hagamos apeando a lo usual", apunto.

Por su parte la decana de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales, Marlene Alvarado Arteaga indicó que esta actividad era muy importante para los estudiantes de Pedagogía, Trabajo Social y Psicología quienes, eventualmente, en un futuro, pueden replicar estas metodologías innovadoras lúdicas entre sus pares. "Ojalá podamos conectar con nuevas metodologías de enseñanza en el sentido que ya sabemos que nuestros estudiantes aprenden de una forma distinta. Es importante que nuestros alumnos tengan aprendizajes significativos, creo que eso es muy trascendente y creo que ahí está el desafío de poder trabajar nuevas metodologías", expresó.

Milenka Nazor alumna de tercer año de la carrera de Pedagogía en Matemática, para enseñanza media comentó que su experiencia fue muy positiva. "Ha sido un taller súper entretenido, estuvimos activos las 12 horas que duró y rescaté muchas cosas que me van a servir para la vida en cuanto al emprendimiento, agradezco también que me hayan enseñado este juego y que me lo hayan dado para que pueda mostrárselo a mi familia y mis amigos. En el taller nos enseñaron el trasfondo del juego y por qué lo crearon este utiliza fichas su dinámica se parece mucho al juego Catan y está hecho para que uno aprenda sobre el emprendimiento, entrega herramientas y un aprendizaje intrínseco que desarrollar esta actitud emprendedora", manifestó.



subir



Universidad de Magallanes Acreditada  
por 4 años en las áreas de Docencia  
de Pregrado, Gestión Institucional,  
Vinculación con el Medio e  
Investigación hasta diciembre 2023.

