



VICERRECTORÍA
ACADÉMICA

DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

II Semana de la Docencia e Innovación UA 2021

Siendo parte de los nuevos desafíos

15 al 17 de diciembre de 2021




Comisión Nacional
de Acreditación
CNA-Chile

Universidad acreditada

5
Años

- Gestión institucional
- Docencia de pregrado
- Investigación
- Vinculación con el medio
- Hasta agosto 2022

Mentalidad lúdica, gamificación y aprender jugando

Kenneth Gent Franch

Co-fundador de Momento Cero – Fundación Entrepreneur



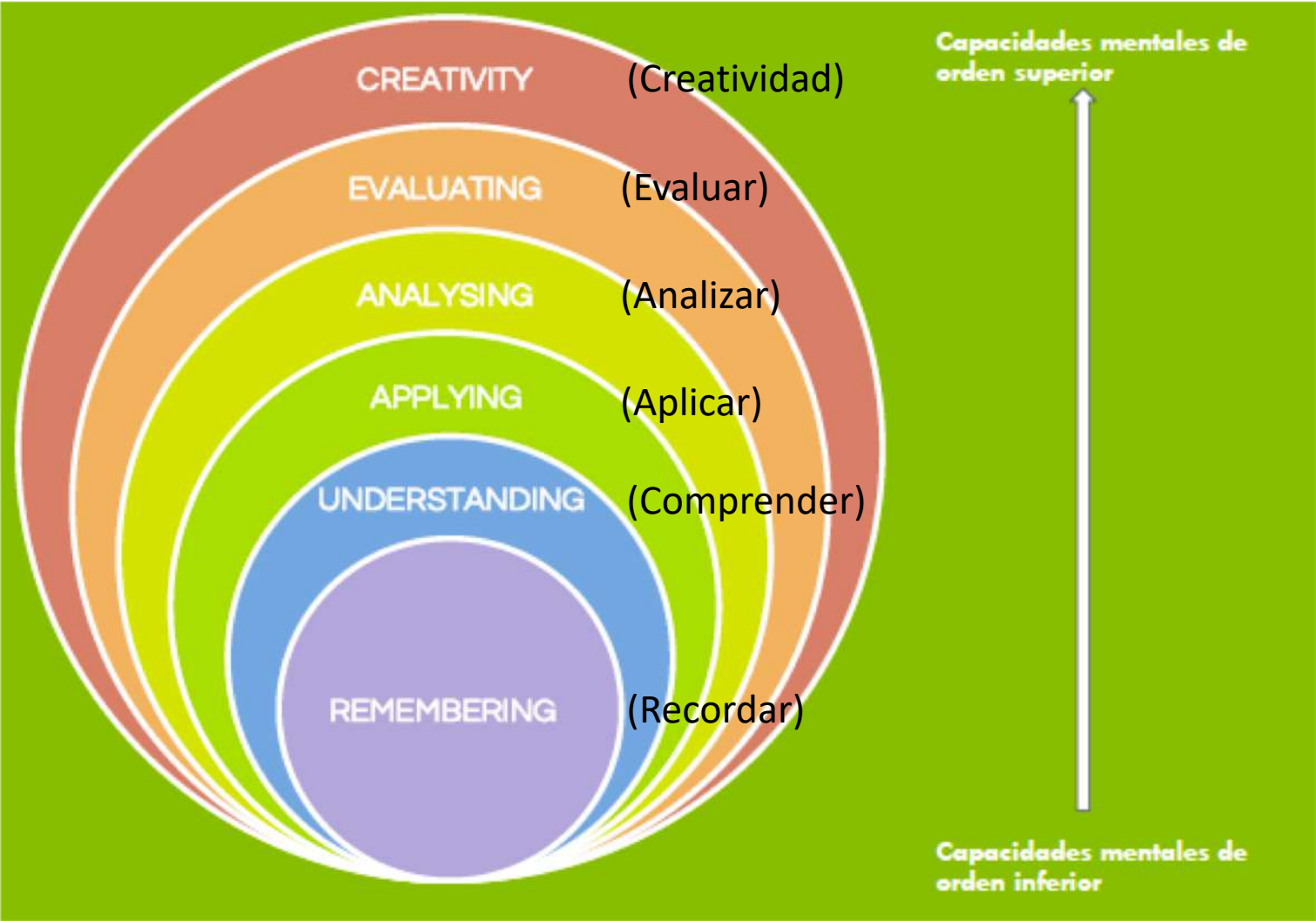


Kenneth Gent Franch

Co-fundador y Gerente General
Momento Cero

*Disponible para descarga gratuita en PDF en
www.aprendojugando.com (sección “Materiales”).*









“Los científicos han determinado recientemente que se necesitan aproximadamente 400 repeticiones para crear una nueva sinapsis en el cerebro, a menos que se haga con el juego, en cuyo caso, ¡toma entre 10 y 20 repeticiones!”

Fuente:

Dra. Karen Purvis, PhD en psicología del desarrollo de TCU In Fort Worth, Texas, USA



Aprender a través del juego tiene un papel fundamental en la educación. La tecnología puede ayudar.

"La creación de un entorno de aprendizaje lúdico con tecnología puede aprovechar la capacidad natural de los niños para aprender a través del juego y desarrollar las habilidades de aprendizaje rápido, esenciales hoy en día".

Fuente:

Goodwin, J. (2020, enero 24). Aprendiendo a través del juego: cómo las escuelas pueden educar a los estudiantes a través de la tecnología. Recuperado 13 de abril de 2020, de <https://www.weforum.org/agenda/2020/01/technology-education-edtech-play-learning/>



Llevo catorce años trabajando en una Escuela Municipal, seis de los cuales he ejercido como profesora de matemática, buscando siempre estrategias para integrar el juego en las clases. Cuando me dijeron que la capacitación era acerca de aprender jugando, no lo dudé y acepté el desafío.

Fue una maravillosa experiencia, volví a ser niña por 2 días, las jornadas fueron de 9 a 18 horas. La actividad principal fue jugar FinanCity, y debo decir que aprendí jugando. El juego en sí propone tomar decisiones que permitan ganar dinero invirtiendo y/o ahorrando, hacer compras que te brinden bienestar, gana quien mantiene un equilibrio y puede pagar todos sus créditos financieros al final del juego, en resumen, es como la vida diaria.

He vuelto a jugar con mis hijos y pude comprobar que es fácil de aprender, divertido, mantiene la concentración durante 1 hora aproximadamente, que es lo que dura el juego. Mi hijo de 7 años estuvo muy entusiasmado. Y los mellizos de 11, pusieron en práctica sus habilidades de cálculo mental, mi hija de 9, practicó el inglés, puesto que el juego es bilingüe. Lo recomiendo 100%. Es un juego transversal, puede ser incorporado en varias asignaturas.

Agradezco a todo el equipo de Momento Cero, están haciendo un gran trabajo por la educación.

*Daniela Sánchez Castillo, profesora de matemáticas de la Escuela Nueva República de Hualqui
Participante proyecto en Biobío: “Mi Región Aprende Jugando” (2019-2020)*



**II Semana de la
Docencia e Innovación
UA 2021** *Siendo parte de los nuevos desafíos*



VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

Hacemos que
APRENDER
~ e ~
INNOVAR
sea SIEMPRE
entretenido

OPEN
BOX
CONSULTING

Mo.0
MOMENTO CERO

fundación
entrepreneur



Esríbenos



**Contamos
con productos y servicios
educativos con el sello
de la mentalidad lúdica**

Somos
ESPECIALISTAS
en ENTRETENIMIENTO
EDUCATIVO ★



**Somos especialistas
en entretenimiento
educativo**

Tenemos soluciones educativas
de alta calidad, simples de
implementar y que motivan.



Eduten Finland Math 🇫🇮

Plataforma N°1 de aprendizaje
matemático en Finlandia.
Combinando la gamificación,
más de 203.000 ejercicios, la
mejor analítica y herramientas
de diferenciación, generan un
impacto comprobado en el
aprendizaje de los
estudiantes.



Workseed 🇫🇮

Plataforma finlandesa para la
educación que facilita la gestión
de los procesos de aprendizaje y
el desarrollo de competencias
comprometidas en el perfil de
egreso.



TAMK 🇫🇮

Nos aliamos con TAMK para
tender puentes entre el
sistema educativo finlandés
y Latinoamérica. TAMK es
una institución de educación
superior finlandesa
orientada hacia la vida
laboral y la cooperación
en I + D + i.



Plan País: Aprendo Jugando

Experiencias de aprendizajes
significativos con impacto en las
personas y el entorno.



LALP de la Universidad
de Georgetown premia
la iniciativa Plan País:
Aprendo Jugando.

[Ver nota premio](#)





Mentalidad Lúdica

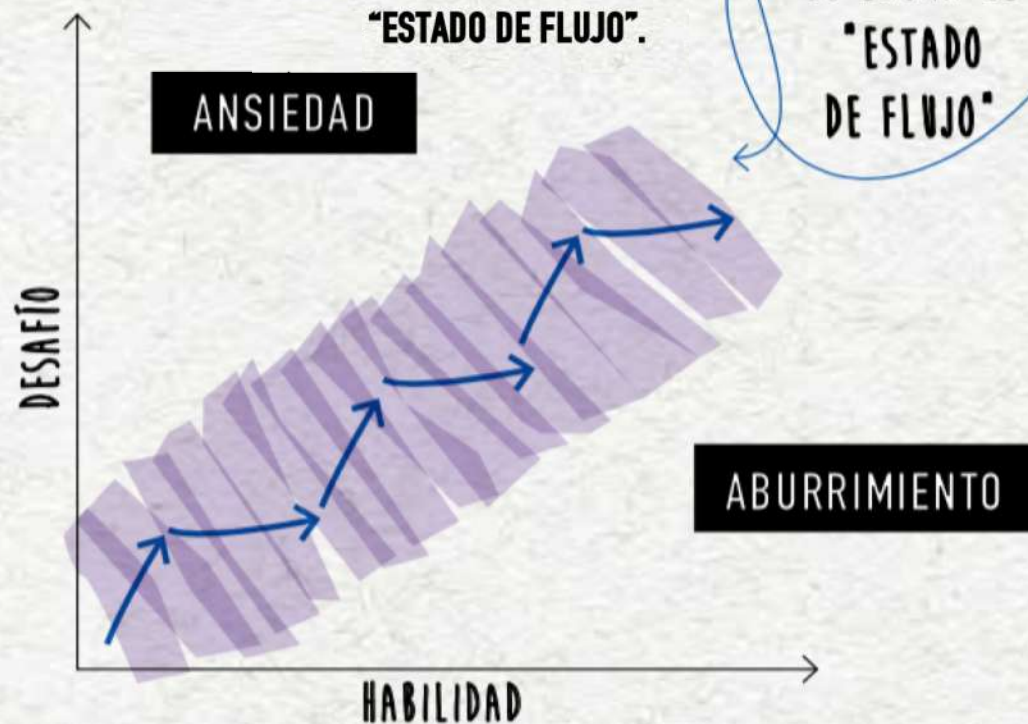


LA MENTALIDAD LÚDICA

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

ES LA BASE
DE TODOS
LOS JUEGOS.

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



TEORÍA DE FLUJO

Fuente: Mihály Csíkszentmihályi,
PhD en psicología (Universidad de
Chicago), autor de la Teoría del Flujo



¿Por qué Aprender Jugando?

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





ENTONCES...

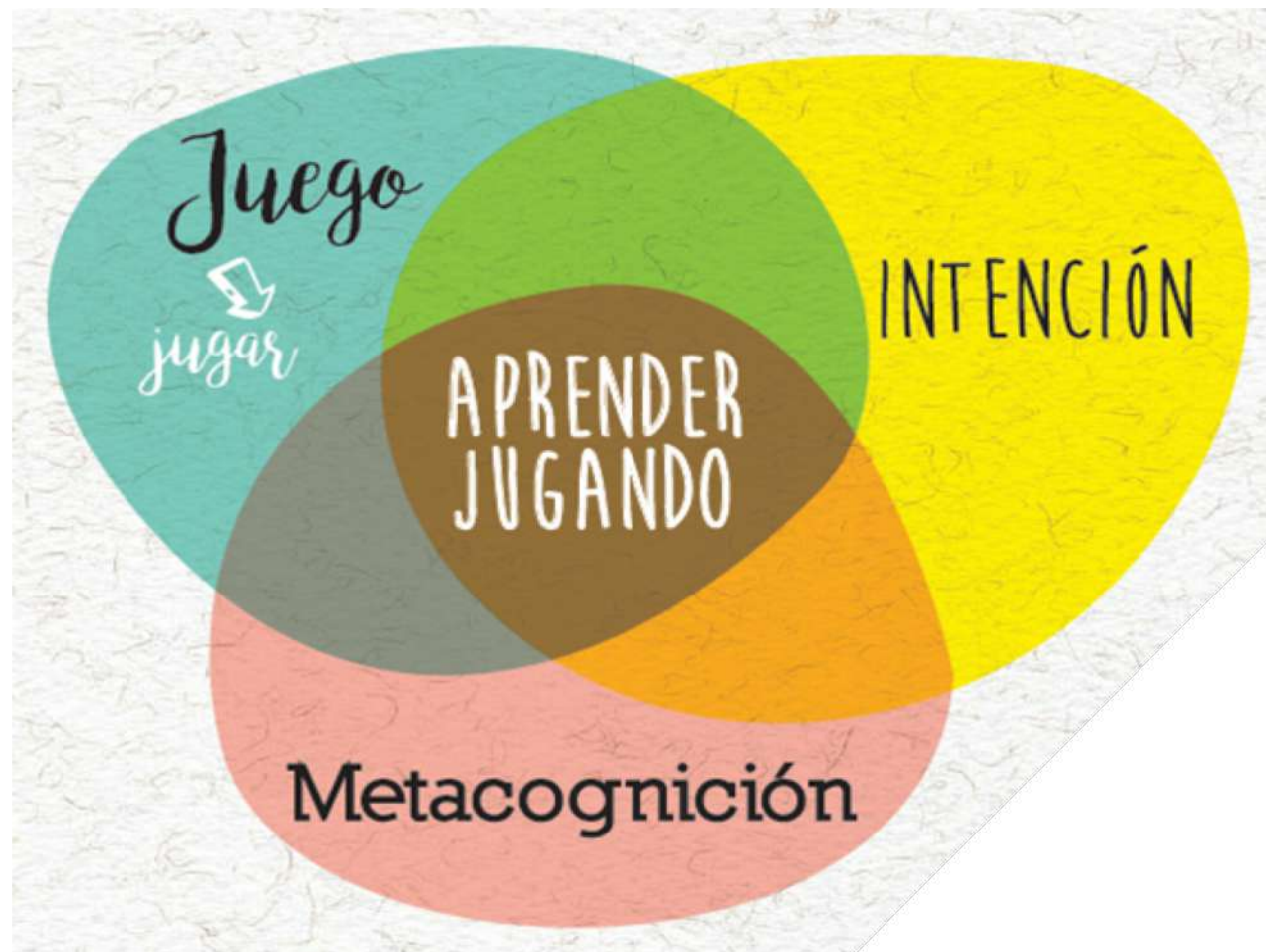
¿Qué significa
Aprender Jugando?



**II Semana de la
Docencia e Innovación
UA 2021** *Siendo parte de los nuevos desafíos*



VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR





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

INCERTIDUMBRE -
FRUSTRACIÓN

ANÁLISIS -
COMPRENSIÓN

EMPODERAMIENTO -
CONFIANZA

ENTUSIASMO -
COMPETITIVIDAD

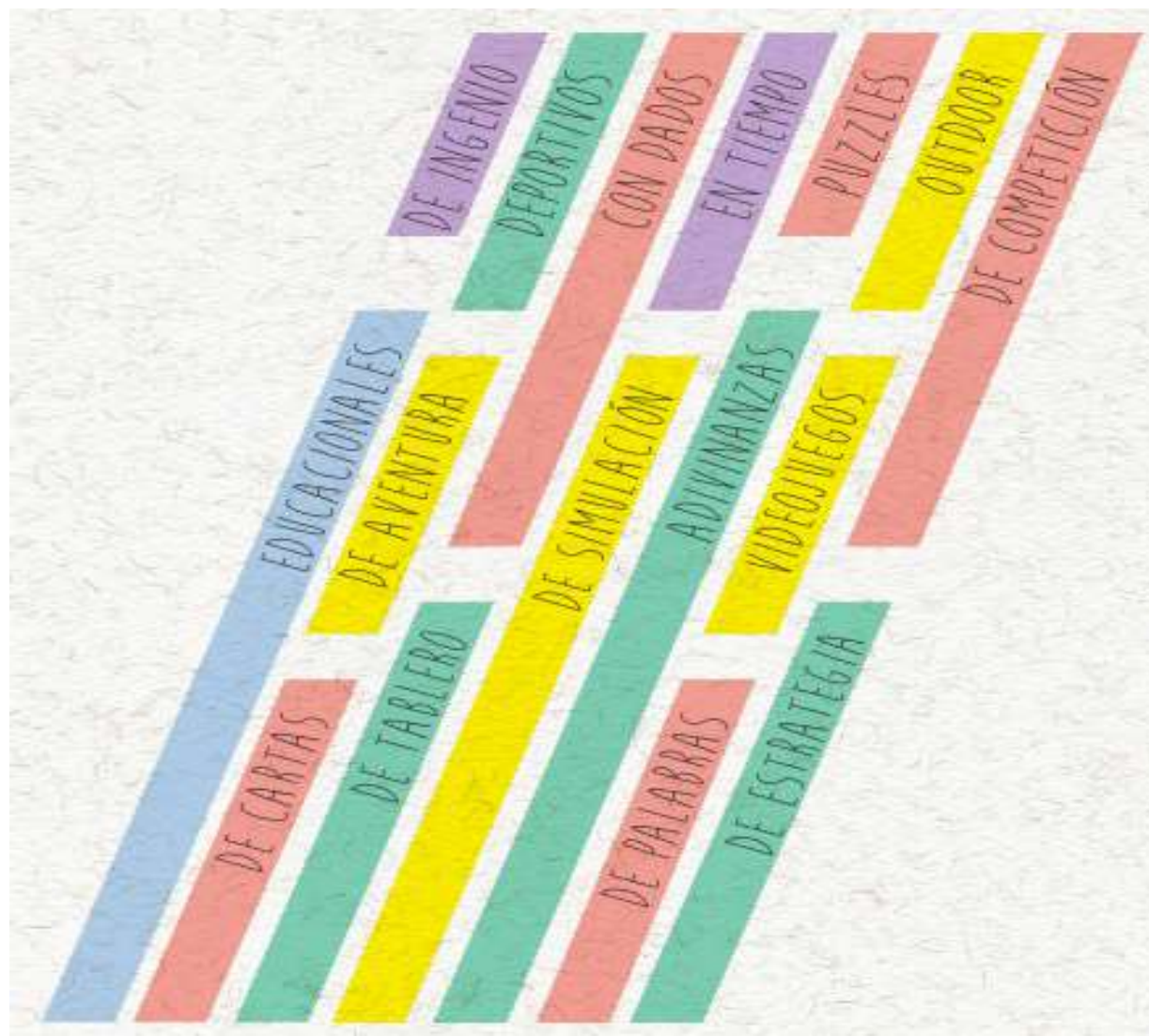


II Semana de la Docencia e Innovación UA 2021

Siendo parte de los nuevos desafíos



VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR



SEGÚN LEGO HAY 5 TIPOS DE JUEGOS:



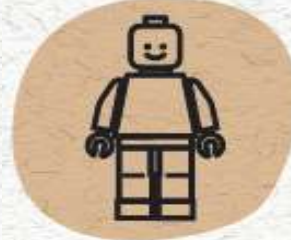
JUEGOS FÍSICOS

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



JUEGOS CON OBJETOS

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



JUEGOS SIMBÓLICOS

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



JUEGOS SOCIO DRAMÁTICOS

Juegos de roles, vestimenta,
teatro, desarrollo social y
cognitivo.



JUEGOS CON REGLAS

Juegos con amigos, her-
manos y padres. Desarrollo
de habilidades, compartir,
tomar turnos, empatía.



ENTONCES,

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

¿EN QUÉ NOS FIJAMOS
AL ELEGIR UNO?

¿QUÉ ENSEÑA
EL JUEGO?

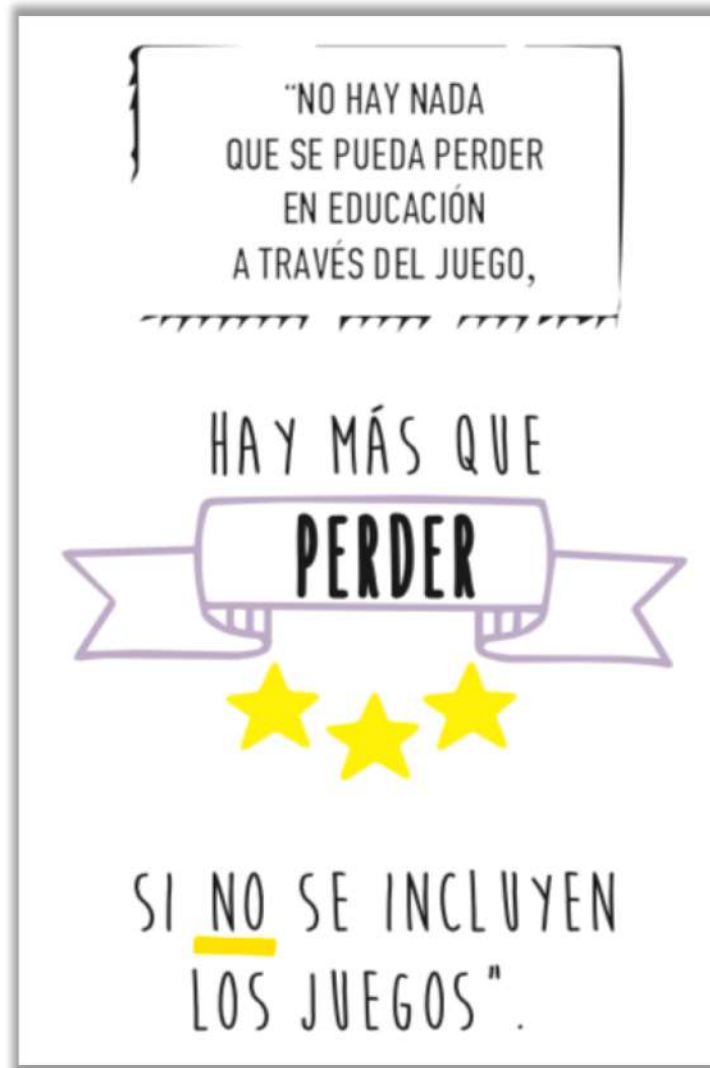
¿ESTAMOS USANDO JUEGOS
QUE FOMENTEN EL DESARROLLO
DE COMPETENCIAS PARA EL SIGLO XXI?



¿Qué hace posible el aprendizaje?



Fuente: Pekka Himanen, Universidad de Ciencias Aplicadas de Tampere (Finlandia)



HACE 1 AÑO ATRÁS

Han sido seleccionados
70 profesores
provenientes de las 15 regiones del país

OTORGANDO UNA BECA DE FORMACIÓN PARA EL CUSO
DE EDUCACIÓN FINANCIERA.



← → ↻ 🏠 🔒 fentrepreneur.org/project/certificacion-juega-y-aprende-educacion-financiera/

RED FUNDACIÓN ENTREPRENEUR

fundación entrepreneur

Pilares Iniciativas ▾ ¿Qué hemos hecho? Colabora Nosotros

Certificación Juega y Aprende Educación Financiera



Juega y aprende
Educación financiera

DESCRIPCIÓN

El Curso de Certificación "Juega y Aprende Educación Financiera" versión online, es una actividad parte del [Plan País: Aprendo Jugando](#) y su objetivo es que los participantes sean capaces de replicar, crear e implementar actividades para desarrollar y potenciar habilidades, actitudes y conocimientos específicos

Institución: Fundación Entrepreneur

Año implementación: 2020 - 2021

Tipo proyecto: [Certificación](#)

¿Qué es lo que realmente importa?

EL IMPACTO Y LOS APRENDIZAJES

REVISAR EN DETALLE LOS RESULTADOS CUALITATIVOS Y CUANTITATIVOS DE LA CERTIFICACIÓN



Encuesta final



Actividad cierre



Trabajos finales



Testimonios



¡Muchas gracias!

Kenneth Gent Franch
kgent@momentocero.cl



Universidad acreditada

5

Años

- Gestión institucional
- Docencia de pregrado
- Investigación
- Vinculación con el medio
- Hasta agosto 2022

