

Guía metodológica
para Monitores del
Juego

Índice de contenidos

⊕ Introducción.....	3
⊕ Preparación.....	6
⊕ El papel del monitor.....	9
⊕ Comienzo rápido del juego.....	13
⊕ Fases del juego.....	19
⊕ Valoración final: trasladando lo ocurrido al aprendizaje.....	31
⊕ Secuencia de acciones y tiempos.....	37
⊕ Otra opción de juego: jugar sólo a una de las fases.....	38

Introducción

Si eres la persona que va a dirigir “Atrapasueños” esperamos que esta Guía Metodológica te ayude en tu tarea.

¿Será una típica guía aburrida de leer, leer y leer? Puede que no sea la actividad más divertida que se te ocurra, pero para que vayas entrando en “dinámica” al inicio de esta guía he hecho también un par de minijuegos: espero que así se te haga más sencilla y llevadera!

“Atrapasueños” te ayudará a facilitar a tus alumnos el aprendizaje de conceptos de creatividad e innovación.

Y para que puedas aprovechar al máximo la práctica de este juego pedagógico, antes vamos a repasar en qué consiste ¿de acuerdo? Lo haremos con un pequeño juego:

Minijuego 1. Características de un juego pedagógico

¿Cuál de las siguientes características son propias de un juego pedagógico? Marca las que creas que sí lo son:

<input type="checkbox"/>  Prioridad: divertirse	<input type="checkbox"/> Profesor = dinamizador 	<input type="checkbox"/> Profesor = observador 
<input type="checkbox"/> Desarrollar habilidades 	<input type="checkbox"/> Actividad = metáfora para aprender 	
<input type="checkbox"/> Trabajar en grupo 	<input type="checkbox"/> Tomar decisiones 	<input type="checkbox"/> No hay reglas 

Un juego pedagógico (como cualquier otra actividad de grupo) consiste principalmente en gestionar la atención y la energía de un conjunto de participantes en un tiempo y buscando un resultado.

Hay varias características típicas de un juego pedagógico:

- ⊕ Aprendizaje activo: los alumnos aprenden actuando, en un entorno en el que se sienten motivados por la actividad, y con el propio juego desarrollan habilidades y toman decisiones.
- ⊕ La actividad es una metáfora: el juego busca que a través de la actividad, de lo experimentado, los alumnos puedan comprender y asimilar mejor una serie de conceptos. El juego no se queda en la diversión, sino que busca trasladar una comprensión hacia unos contenidos.
- ⊕ El papel del profesor: es el transmisor y valedor de las reglas del juego (en ese sentido asume un papel de “juez”) y su rol va desde la dinamización del grupo hasta la observación y por supuesto, busca la conexión de lo sucedido con los conceptos que pretenden transmitir.
- ⊕ Trabajo en equipo: aunque existen juegos pedagógicos de uso individual, los que consiguen una mayor involucración y aprendizaje son los que implican el trabajo en equipo y la interacción entre alumnos. A través de ello ponen en juego habilidades muy variadas, y se pueden expresar de forma libre y creativa.

“Atrapasueños” está diseñado para jugarlo en una sesión, pero también podrías usarlo durante varias sesiones para afianzar los conceptos o bien para que los alumnos desarrollen ideas: hasta puede que den con iniciativas por las que estén motivados a ponerlas en marcha!

Por sus características, “Atrapasueños” viene muy bien al inicio del curso, para que los alumnos vayan familiarizándose con el proceso creativo de idear una iniciativa o un negocio.

Los objetivos que pretende el juego son los siguientes:

- ⊕ Que los alumnos conozcan las fases básicas del proceso de creatividad aplicado al surgimiento de una iniciativa (empresarial o de otro tipo)
- ⊕ Que produzcan muchas ideas y se acostumbren a ver cómo algo normal -e incluso sencillo- detectar una oportunidad y lanzar iniciativas (aunque sólo sea formularlas)
- ⊕ Que experimenten con el trabajo en equipo y vean que un buen reparto de roles y tareas es fundamental para el desarrollo de ideas e iniciativas.

Preparación

Antes de ponerse a jugar ¿habrá que preparar algo?

La preparación de un juego lleva cierto tiempo. Cuando te juntas con unos amigos para jugar esta preparación se realiza al mismo tiempo que están los jugadores. ¿Qué suele ocurrir? Entre que se encuentra el lugar adecuado, el grupo pone atención a quién sabe cómo se juega, se colocan las fichas y se recuerdan las reglas, pasa muuuucho tiempo. ¿Qué ocurre entonces? Que la energía del grupo decae y la atención se dispersa. Esto es lo que tenemos que evitar como monitor.

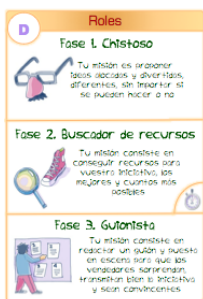
Por esta razón vamos a tener toda una serie de aspectos preparados antes de comenzar el juego y podremos comenzar directamente. Esto nos permitirá 2 cosas fundamentales:

- ⊕ Conseguir más fácilmente la atención de los alumnos
- ⊕ Poder practicar el juego completamente dentro del tiempo previsto

¿Qué tenemos que preparar y cuándo? Hay dos momentos:

- ⊕ Antes de ir a clase
- ⊕ En clase, justo antes de comenzar

1. Antes de ir a clase



Material

- ☒ Barajas de cartas. Comprobar que están todas colocadas, cada una en su mazo correspondiente.
- ☒ En la baraja de roles tendremos separadas las cartas por letras (“a”, “b”, “c” y “d”)

- ☒ Guías para el juego. Que no se nos olvide llevarlas.

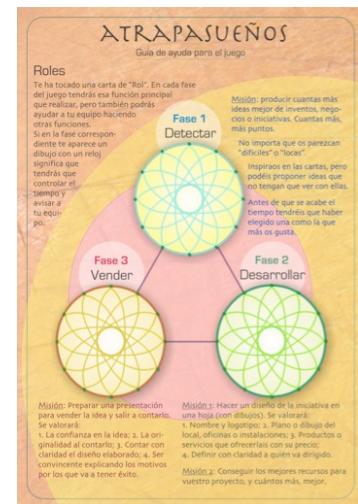
Tener preparado el siguiente material adicional a llevar:

- ☒ Cajas de pinturas/rotuladores/etc de colores (una caja para cada grupo de 4 alumnos)
- ☒ Papel en blanco para los alumnos. Al menos 3-4 folios/din a-4 para cada grupo de 4 alumnos (si es posible disponer de al menos 1 din a-3 o cartulina para cada grupo mejor)

- ☒ Un reloj o teléfono móvil con minuterero (o cronómetro)

Leer

- ☒ Conviene haberse leído previamente este manual! (si lo estás haciendo, tan sólo queda que lo recuerdes o lo repases un poco antes de comenzar)
- ☒ Conviene haber visto las cartas en general para saber de qué tratan.
- ☒ Especialmente conviene haber leído las cartas de "Recursos". En el reverso de cada una de ellas figura una prueba. La prueba especifica qué hay que hacer, pero tú puedes modificar lo que se les pide en función de las circunstancias y de cómo les veas a cada grupo.



2. En clase, justo antes de comenzar



- ☒ Tener una pizarra limpia y tizas/rotuladores (que funcionen) para escribir en ella.
- ☒ Colocar en una mesa libre todas las cartas de la baraja de “Recursos” boca arriba y bien distribuidas (como se ve en la foto de al lado)
- ☒ Tener todas las cartas, rotuladores, papel, guías para el juego, etc. a mano.


El papel del monitor

Ser monitor o “director del juego” no es simplemente quedarse al margen y observar como juegan otros. Supone representar un papel concreto (con unas funciones) y ejercitar una serie de habilidades básicas para facilitar el aprendizaje de los participantes.

Veamos a través de un minijuego algunas pautas.

Minijuego 2. Habilidades del monitor durante un juego pedagógico

Los 3 siguientes monitores afrontan la dirección de un juego pedagógico de distintas formas. Cada uno puede que haga cosas que sean positivas o no. Marca cuál de ellas te parece óptima para el papel de monitor según tu punto de vista:



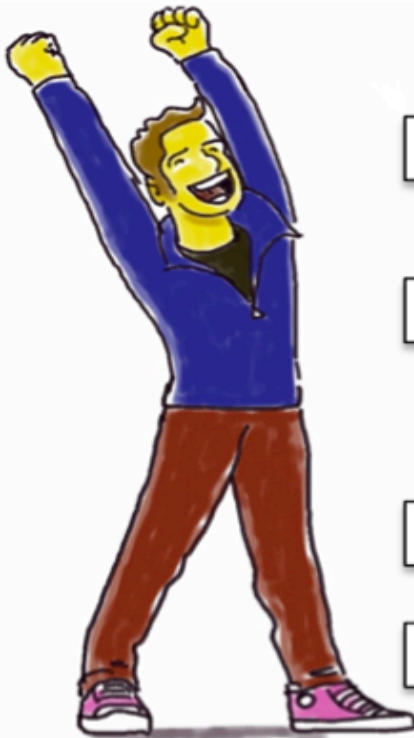
Antonio

- Utiliza su forma habitual de hablar: no enfatiza especialmente.
- Transmite las reglas y si alguno no las cumple toma la decisión correspondiente.
- Observa los tiempos y los cumple rigurosamente
- Sólo ayuda a los alumnos si se lo solicitan.



Belén

- Da énfasis a lo que cuenta y transmite entusiasmo.
- Intenta ayudar a todos los grupos en algún momento.
- Observa el tiempo pero es flexible si se necesita más o menos.
- Recuerda las reglas pero es transigente.



Salva

- Teatraliza: imita voz de presentador, hace gestos, exagera, etc.
- Toma partido por algún grupo de alumnos en sus decisiones como juez y "pica" a otros.
- No vigila el tiempo y deja "fluir" al grupo.
- Permite que se salten reglas, no dice nada.

Y ¿cuáles son las respuestas correctas? ¿Cuáles son los comportamientos más recomendables para el papel de monitor?

En realidad no se pueden dar una serie de “reglas determinantes” sobre lo que está “bien hecho” o “mal hecho” en cuanto al papel del monitor. Tan sólo son recomendaciones basadas en la práctica, pero al final es tu propio estilo el que debes definir, con tu manera de hacer las cosas. Puede que se parezca más al de uno de los anteriores ejemplos, o puede que utilices cosas de varios.

La única “regla” que se podría decir sin temor a equivocarse es que te lo pases bien y disfrutes también con este juego y el papel que escojas.

Sin embargo, sí se puede hacer una lista de las cuestiones que en principio es importante que atienda un monitor:

- ⊕ Control del tiempo. Es aconsejable que el monitor observe los tiempos y que avise de cuándo queda poco para terminar y de la señal de “tiempo terminado”. La flexibilidad para esto puede ser muy variable y tú debes saber cómo ajustarla.
- ⊕ Seguir las reglas. Las reglas ayudan al propósito del juego, pero tampoco son algo inmutable. Eso sí, si se es flexible en ellas se corre el riesgo de que los alumnos quieran aprovechar eso como un “punto débil” y vulnerarlas para sacar provecho... o no. El monitor es quién debe conocerlas y transmitir las, pero siempre con la misión de que todos aprendan, participen, produzcan y se diviertan.
- ⊕ Juez en caso de conflicto. Determinadas acciones, percepciones o decisiones pueden provocar conflictos: “nos han quitado los rotuladores”, “no dijiste nada de poder copiarlo de un libro” o “a ellos les has dado la carta sin haber hecho la prueba del todo”. La labor de “juez” va con el cargo de monitor. Se recomienda estar muy tranquilo, no

dejarse influir por quejas, ni protestas, ser flexible en algunos momentos y firme en otros.

- ⊕ Dinamizar. Cualquier actividad de grupos necesita de una energía que les motive para avanzar en su actividad. Dependerá de los grupos, del momento, etc. que se necesiten mayores o menores dosis de “motivación” por parte del monitor para animar al grupo. En ese sentido se podrá ser más o menos “teatral”: hacer cambios de voz, gestos, imitar algún presentador de la tele, etc. Puede que no requiera más que dar mensajes de ánimo en algún momento, o llamar la atención a alguno que se esté desviando.
- ⊕ Observar comportamientos. Mientras los alumnos actúan es un buen momento para observar sus comportamientos. Estas observaciones que hagamos serán una de las mejores herramientas para que los alumnos puedan aprender y darse cuenta de la importancia de sus actitudes y conductas en la labor de equipo.

Comienzo rápido del juego

Ya están ahí los alumnos sentados. No tenemos tiempo que perder. Comenzamos, y esta es la secuencia que se recomienda:

1. Breve introducción al juego

Aunque tú puedes elaborarte tu propia introducción, aquí hemos elaborado una. Puedes utilizar parte o no, a tu elección.

“Vamos a jugar a “Atrapasueños”. ¿Sabéis lo que es un atrapasueños?... Bien, pues vamos a soñar por un momento que podemos hacer cualquier cosa. Vamos a soñar con lo que nos gustaría hacer en un futuro no muy lejano, aquello que más nos apasiona ¿qué actividad te gustaría realizar?

Durante este juego vais a ser inventores, emprendedores, empresarios, innovadores y vais a imaginar un proyecto que os encantaría poner en marcha. Y lo vais a hacer en equipos. Atreveros a soñar!

Pero los sueños tienen una vida muy corta ¿verdad? Como no los recordemos nada más despertar y hablemos de ellos se desvanecen como si nunca hubieran sucedido...

Para que eso no suceda, vamos a organizarnos y a escribir todas nuestras ideas y sueños, que luego desarrollaremos.

¿Estáis preparados?”

2. Formación de grupos

El juego está diseñado para que los alumnos trabajen en grupos de 4 personas.

Si algún grupo es de 3 personas, no hay problema, el juego se adapta a esta circunstancia. En principio, mejor no hacer grupos de 5 personas.

Si los alumnos ya tienen grupos formados y esto facilita el juego y el comenzar rápidamente, perfecto.

Si se quiere que haya más relación entre alumnos y favorecer la interacción entre personas que no se relacionan habitualmente, se pueden crear nuevos grupos, pero esta opción la dirige el monitor de forma rápida: bien juntándolos “a dedo”, bien por algún método aleatorio (números, dados, etc)

Cada grupo estará alrededor de una mesa de forma que se vean todos los miembros y puedan hablar fácilmente entre sí.

Una vez hechos los grupos, les asignamos en seguida a los alumnos la primera tarea.

Tarea 1. Poner un nombre al equipo. Tienen 1 minuto para darle un nombre al equipo. Aquellos que lo tengan a tiempo ganarán 1 punto.

Monitor: cosas a hacer y/o mensajes a transmitir

1. (Hacer) Juntarlos en equipos de 4 alumnos (ó 3).
2. (Decir) Tenéis un minuto para ponerle nombre al equipo. El equipo que lo tenga en el tiempo, sumará un punto.

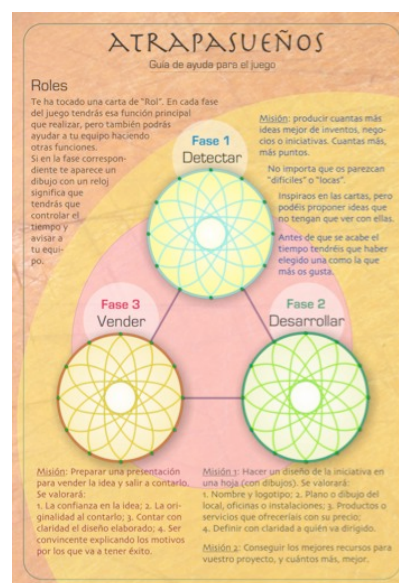
3. (Hacer) Anotar en la pizarra los nombres de los equipos y los puntos obtenidos hasta el momento.

¿Les tenemos ya agrupados en equipos y tienen un nombre?

3. Entrega de Hoja-Guía y explicación de reglas del juego

Monitor: cosas a hacer y/o mensajes a transmitir

1. (Hacer) Se les entrega a cada grupo 1 hoja-Guía.
2. (Decir) En el juego hay 3 fases claramente diferenciadas: primera "Detectar", segunda "Desarrollar" y tercera "Vender".
3. (Decir) Cada fase tiene un tiempo límite que os diré antes de comenzar
4. (Decir) Cuando finalice ese tiempo dejaréis de hacer lo que estuvieséis haciendo, esté como esté.
5. (Decir) En cada fase, según vuestra actuación, iréis ganando puntos. El grupo que más puntos tenga al final, gana.
6. (Decir) Al inicio de cada fase os diré la forma concreta de conseguir puntos.
7. (Decir) Todos váis a participar en las tareas de equipo, pero en cada fase, cada uno de vosotros tendréis un rol, una misión especial. Esta misión la podéis leer en la carta que os voy a dar ahora.





4. Reparto de cartas de roles

Se reparten entre los miembros de cada grupo las cartas de roles, de forma que cada uno sepa qué rol principal desempeña durante cada fase del juego.

Se pueden repartir de forma aleatoria, pero también se les puede decir que cambien las cartas si coinciden mejor con sus cualidades y/o preferencias.

Aunque lo más habitual es que en cada grupo se repartan los roles en función de sus cualidades, el desempeño de roles distintos es bueno en la medida en que los participantes van ejercitando distintas habilidades de aquellas en las que son mejores.

Para los grupos de 4 integrantes les daremos 4 cartas con los roles "A", "B", "C" y "D".

Para los grupos de 3 integrantes les daremos 3 cartas con los roles "A", "B" y "C".

Monitor: cosas a hacer y/o mensajes a transmitir

1. (Hacer) Repartir las cartas de rol.
2. (Decir) En cada una de las 3 fases vais a desempeñar un rol, una misión principal -aunque también podréis desempeñar otras-. Leed en vuestra carta la misión que os toca en cada fase.
3. (Decir) En cada fase le tocará a uno controlar el tiempo, es decir, vigilar cuánto tiempo queda y

avisar al grupo. ¿A quién le toca en cada fase? Al que tenga un reloj pequeño a la derecha de su rol.

4. (Decir) Al inicio de cada fase explicaré brevemente los roles por si alguno tiene dudas.

Roles de la Fase 1:

- ⊕ A. Animador. Tu misión es animar a tu grupo a que produzcan más ideas y a que no se queden parados (pero tú también puedes aportar ideas)
- ⊕ B. Buscador de ideas. Tu misión consiste en que cuando el grupo no encuentre más ideas tú las pides al monitor o bien las buscas en otro sitio/s
- ⊕ C. Anotador de ideas. Tu misión es tomar nota de todas las ideas que surjan en tu grupo, pero también tú puedes aportar tus propias ideas.
- ⊕ D. Chistoso. Tu misión es proponer ideas alocadas y divertidas, diferentes, sin importar si se pueden hacer o no.

Roles de la Fase 2:

- ⊕ A y D. Buscador de recursos. Tu misión consiste en conseguir recursos para vuestra iniciativa, los mejores y cuántos más posibles.
- ⊕ B y C. Diseñador. Tu misión especial es encargarte de hacer un diseño o prototipo de la idea: dibujos, planos, logotipo, etc.

Roles de la Fase 3:

- ⊕ A. Vendedor. Tu misión consiste en salir a explicar en qué consiste vuestra iniciativa, qué beneficios aporta y porqué va a tener éxito.

- ⊕ B. Vendedor ayudante. Tu misión consiste en acompañar a tu compañero/a vendedor y salir a ayudarlo a explicar vuestra iniciativa.
- ⊕ C y D. Guionista. Tu misión consiste en redactar un guión y puesta en escena para que los vendedores sorprendan, transmitan bien la iniciativa y sean convincentes.

¿Tienen ya todos una carta de roles y la han leído y entendido?

5. El objetivo y cómo conseguir puntos

Para finalizar el comienzo del juego se les transmite el objetivo y cómo se consiguen los puntos en las distintas fases del juego.

Monitor: cosas a hacer y/o mensajes a transmitir

1. (Decir) *El objetivo del juego es que os inventéis una iniciativa (un invento, una empresa, un proyecto, etc) la desarrolléis y salgáis a explicarla y venderla.*
2. (Decir) *Hay 3 fases distintas del juego y en cada una de ellas podréis conseguir puntos.*
3. (Decir) *¿Preparados?*

¿Han entendido el objetivo del juego?

Pues no esperemos más. Vamos a jugar.

Fases del juego

El juego está dividido en 3 fases, cada una de las cuales tiene un tiempo límite, al cabo del cual cada grupo tendrá que hacer una cosa en concreto.

Fase 1. Detectar



Se les entrega a cada grupo 4 cartas de la baraja “Detección”. En cada una de ellas aparecen situaciones que son potencialmente oportunidades de negocio o de emprendimiento de algún tipo.

Estas cartas sirven como “forma de inspiración”, como una ayuda para que ellos piensen en posibles proyectos o iniciativas.

Una forma de inspirarse con las cartas consiste en responder a la pregunta ¿Qué invento, negocio, proyecto, etc. se nos ocurre

relacionado con esto?

No es necesario que se atengan a estas cartas: pueden generar ideas que no tengan nada que ver con ellas.

Si durante el transcurso de la generación de ideas, ves que algún grupo se queda “seco” y no avanzan, puedes sugerirles si quieren alguna carta “extra” de “Detección”.

Se trata de que generen cuantas más ideas de proyectos mejor. No importa si son “realizables” o un poco absurdas! Eso sí, todas las respuestas tienen que ser posibles negocios o actividades para satisfacer esas situaciones.

Se van a premiar con puntos la cantidad de ideas generadas, siguiendo el principio de la creatividad de que a mayor cantidad (y variedad) de ideas surgen más posibilidades creativas.

Tarea 2. Producir un listado con el mayor número de ideas que ocurran sobre inventos, empresas o iniciativas y, finalmente, elegir una de ellas.

Y de la lista de ideas generadas, cada grupo deberá elegir la idea que más les gusta de entre todas ellas, sabiendo que la que elijan va a ser la idea que van a desarrollar a posteriori.

¿Cuánto tiempo les damos para esta tarea? Va a depender del tiempo que tengas con ellos. En los tests realizados hemos visto que en 20 minutos hay tiempo suficiente para que hagan una buena lista de ideas y seleccionen una. Con 15 minutos la actividad es muy apurada para los alumnos. Se puede realizar con más tiempo por supuesto, pero es difícil mantener la concentración más de 30 minutos.

Los puntos se distribuyen de la siguiente forma:

- ⊕ De 1 a 5 ideas: 2 puntos
- ⊕ De 6 a 10 ideas: 4 puntos
- ⊕ De 11 a 20 ideas: 6 puntos
- ⊕ Más de 20 ideas: 8 puntos

Puedes cambiar la cantidad de puntos en función del número de ideas si en tu experiencia estas cantidades no discriminan lo suficiente.

Por tener elegida la iniciativa preferida al final del tiempo se da también 1 punto.

Monitor: cosas a hacer y/o mensajes a transmitir

1. (Decir) En esta primera fase tenéis que generar el mayor número de ideas posible sobre inventos, empresas o iniciativas que se os ocurran y apuntarlos en una hoja.
2. (Decir) Os voy a dar unas cartas en las que os podréis “inspirar” pero también podéis inventaros cosas que no tengan nada que ver con ellas.
3. (Hacer) Se reparten (boca abajo) las cartas y se dan un par de folios a cada grupo. No podrán ver las cartas hasta que se de la señal de comenzar.
4. (Decir) No importa que las ideas sean “realizables” o no: usad vuestra imaginación sin importaros las limitaciones.
5. (Decir) Antes de que finalice el tiempo tendréis que tener el listado de ideas y elegida una, la que más os guste. Esta idea que elijáis será la que desarrollaréis en la fase siguiente. Tendréis en total X minutos. Cuando dé la señal de “tiempo” os parais y lo dejáis esté como esté.
- b. (Hacer) Escribir en la pizarra los puntos que se ganan en función del número de ideas generadas y de tener elegida una al final y contarlo.
7. (Decir) En vuestra carta de “Roles” figura vuestra misión especial: uno anotará las ideas en una lista, otro animará al grupo cuando se quede parado, otro buscará ideas “extra”, e incluso otro puede dar un toque divertido con ideas “diferentes”, pero todos, todos tenéis la misión de producir ideas para el grupo. ¿Tenéis claro vuestro rol? ¿Quién va a controlar el tiempo?

8. (Decir) Dar la señal para que comiencen.
9. (Hacer) Observar al grupo y sus comportamientos, darles apoyo, resolver dudas, etc.
10. (Decir) Avisar de que quedan 5 minutos para que termine el tiempo y que tienen que tener elegida una de las ideas.
11. (Decir) Dar por finalizado el tiempo.
12. (Hacer) Que cada grupo haga un recuento del número de ideas producidas y entreguen las listas (no se leen en voz alta, tan sólo se cuentan y se comprueba que hay ese número de ideas generadas)
13. (Hacer) Contabilizar las ideas y poner el número de puntos de cada grupo en la pizarra. Hacer un recuento de puntos por grupo y animar a la fase siguiente.

¿Tienen los grupos una idea elegida para desarrollar?

Fase 2. Desarrollar

Durante esta fase cada equipo se divide en 2 partes: unos harán la parte del diseño y otros buscarán recursos (estas tareas ya vienen determinadas por las cartas de “roles” repartidas al inicio)

Tarea 3. Diseñar en una hoja o cartulina a todo color las características principales de la iniciativa y conseguir las cartas de recursos necesarias para el proyecto y cuántas más mejor.

Los “Diseñadores” van a contar con una caja de rotuladores o pinturas de colores y una hoja din a-3 o cartulina para

plasmar allí su trabajo. Ellos tendrán que hacer las siguientes tareas:

- ⊕ 1. Ponerle un nombre a la empresa / invento / iniciativa y hacer un logotipo.
- ⊕ 2. Definir los productos o servicios que ofrecerían y el precio o precios que tendrían.
- ⊕ 3. Concretar el dinero que se necesita para comenzar el proyecto y acometer los gastos necesarios.
- ⊕ 4. Definir el público o públicos a los que iría dirigido el producto o servicio.
- ⊕ 5. Concretar las características del lugar (local u oficina) que se necesitaría para realizar el proyecto y la maquinaria, o tecnología necesaria.

De este trabajo se valorará:

- ⊕ Su carácter gráfico: si va apoyado con dibujos e ilustraciones a color y su claridad y vistosidad.
- ⊕ Su originalidad: si las ideas son novedosas, impactantes.
- ⊕ Su coherencia: si todo ello resulta coherente y se percibe que tiene sentido y se ve que el proyecto podría convertirse en real.



Los “Buscadores de recursos” van a dirigirse hacia una mesa en la que estará el monitor y allí estarán expuestas todas las cartas de recursos disponibles (están todas por duplicado) Su misión es conseguir los mejores recursos para el proyecto y cuántos más mejor.

El monitor atenderá a los alumnos “buscadores de recursos” que vengan a solicitarlo en riguroso orden de llegada.

En la “cola” podrá haber más de un miembro de cada equipo pero cada uno sólo podrá solicitar un recurso en su visita. Una vez conseguido el recurso podrá volver a solicitar otro, y otro, etc.

El alumno mira la mesa con las cartas de recurso y elige aquella que quiere conseguir. Entonces el monitor lee la prueba que viene en el reverso de dicha carta y se la lee al alumno. Cuando realice esa prueba obtendrá la carta de recurso y luego podrá pedir una nueva carta.

Aunque sea un conocido para que os ceda el local tendréis que negociar y ofrecerle algo interesante
Tenéis que:
1. Conocer qué le interesa (?)
2. Ofrecerle algo a cambio con lo que se quede contento (?) **Pedir más hasta en 2 ocasiones**

En las pruebas de las cartas de recurso a veces aparece un texto en color ROJO (como en el ejemplo de al lado). Esto significa que tú como monitor tendrás que inventarte esa parte (no sólo le vamos a dejar la creatividad a los alumnos, a nosotros también nos toca practicarla!).

Son cosas sencillas, y con la práctica le “cojes el gusto”.

Ante las pruebas, se puede ser muy estricto o más flexible, estas son opciones válidas ambas y que puede adoptar un monitor.

¿Cómo se consiguen puntos?

En los trabajos de “Diseño” se valoran estas tareas:

- ⊕ Nombre y logotipo
- ⊕ Definición de productos/servicios y precio
- ⊕ Dinero necesario para iniciar el proyecto
- ⊕ Definir público/s a los que iría destinado

⊕ Características del lugar, maquinaria y tecnología

El monitor valora cada una de ellas de 1 a 3 puntos en función de lo bien que esté a nivel gráfico, su originalidad y su coherencia. Es decir la puntuación máxima que un grupo puede obtener son 15 puntos.

Esta valoración se puede hacer de 2 formas:

- ⊕ 1. Cada grupo muestra su cartulina y cuenta lo que han hecho. Todos escuchan a cada grupo. Esta opción es muy natural pero consume tiempo y también le resta el “elemento sorpresa” a la Fase de Venta, en la que cada grupo sale y cuenta su idea.
- ⊕ 2. El monitor se va pasando por cada grupo y ve el trabajo de diseño realizado. Sobre la marcha les da su valoración y los puntos. Esta opción consume menos tiempo y permite que los otros grupos tengan un poco más de espacio para poder terminar sus trabajos (en este caso lo más adecuado sería empezar a valorar a los grupos que más puntos llevan acumulados). Esta es la opción que recomendamos.

¿Seremos objetivos o no al valorar? No hay duda: seremos subjetivos. En el fondo será nuestra opinión sobre la calidad gráfica, la originalidad y la coherencia. Pero podemos ser ecuanímenes y aplicar el mismo criterio para todos. Ahora bien, si algún grupo no ha puesto nombre/logotipo eso sí es un dato objetivo que nos ayudará en nuestra valoración final.

Para los “Buscadores de recursos” la puntuación es más sencilla: 2 puntos por cada carta de recurso conseguida.

El tiempo para esta fase se estima también en 20 minutos. Con 15 minutos es demasiado rápido y los trabajos resultan inacabados o con poca calidad. Con 30 minutos los resultados mejoran también y pueden conseguir más cartas de recursos.

Monitor: cosas a hacer y/o mensajes a transmitir

1. (Decir) En esta segunda fase vuestro equipo se divide en 2: unos se van a dedicar a diseñar la iniciativa y otros a buscar recursos. Mirad vuestra carta de roles. Eso sí, todos podéis colaborar en ambas tareas opinando, dando ideas, etc.
 2. (Hacer) Entregar a cada grupo una caja de rotuladores/pinturas y un din a-3/cartulina.
 3. (Hacer) Escribir en la pizarra las 5 tareas que tienen que hacer los que se dediquen a "Diseño"
 4. (Decir) Los que os dediquéis a "Diseño" váis a realizar estas 5 actividades y plasmarlas en esa hoja/cartulina. Se valorará su carácter gráfico, su originalidad y su coherencia (se explica un poco). Podréis conseguir en cada uno de estos apartados de 1 a 3 puntos (ninguno si no lo hacen)
 5. (Decir) Los que os dediquéis a "Buscar recursos" váis a venir a esta mesa a conseguirlos. Os atenderé en riguroso orden de llegada. Aquí eliges el recurso que te gustaría conseguir para tu iniciativa y os diré qué prueba tienes que superar para conseguirlo. Cuando estés preparado para superar la prueba vienes de nuevo. Si está bien, consigues la carta y puedes venir otra vez a por otra. Tendréis 2 puntos por cada carta conseguida.
- b. (Decir) El objetivo final es que el grupo tenga diseñada la idea con el mayor detalle, coherencia y originalidad y que hayáis conseguido la mayor cantidad de recursos (y más necesarios) para vuestra iniciativa.

7. (Decir) Tenéis X minutos para esta fase. Cuando dé la señal de “tiempo” os parais y lo dejáis esté como esté.
8. (Decir) Dar la señal para que comiencen.
9. (Hacer) Observar al grupo y sus comportamientos, darles apoyo, resolver dudas, etc. Leeles las pruebas para conseguir los recursos y ver si consiguen superarlas.
10. (Decir) Avisar de que quedan 5 minutos para que termine el tiempo y que a partir de ese momento ya no puede venir nadie más a solicitar cartas de recursos (si pueden venir los que tengan pruebas por resolver).
11. (Decir) Dar por finalizado el tiempo.
12. (Hacer) Que cada grupo muestre el trabajo realizado con su hoja/cartulina y lo explique brevemente. También se les pregunta por las cartas de recursos conseguidas. Después de exponerlo, el monitor le da la puntuación correspondiente a la suma de los puntos de diseño más los de las cartas.
13. (Hacer) Hacer un recuento general de puntos por grupo y animar a la fase siguiente.

¿Tienen todos los grupos un diseño de iniciativa y algunos recursos para poder empezar?

Fase 3. Vender

Ahora cada equipo se concentra en elaborar una presentación, un “discurso” o “puesta en escena” para “vender” su proyecto. Luego salen al escenario y... muestran su iniciativa al mundo.

Tarea 4. Preparar un discurso y puesta en escena para luego salir y, en poco tiempo, transmitir la iniciativa del grupo de forma que convenza y cause buena impresión en el auditorio.

En las cartas de “Roles” se especifican dos roles de “Guionista” un rol de “Vendedor” y uno de “Ayudante de vendedor”. En realidad cada grupo va a tener en torno a unos 10 minutos para preparar un discurso, que sea impactante para presentar la idea, y en esta labor pueden participar todos.

Luego tanto el “Vendedor” como el “Ayudante del vendedor” saldrán a la pizarra y, junto con su cartulina de diseño y toda la imaginación que le hayan echado... expondrán su proyecto.

Los tiempos entonces son de la siguiente forma: 10 minutos para preparar la presentación y de 1 a 2 minutos para exponer. Se hará énfasis en que la exposición no debería ser más larga de 2 minutos, por aquella máxima que dice que “hay que tener tan claro un proyecto como para poder contarlo en lo que dura un trayecto de ascensor”. A efectos de los alumnos es bueno porque les obliga a resumir y centrar muy bien sus mensajes y para los que están escuchando no se les abruma con mucho tiempo de espera.

¿Cómo se consiguen puntos?

Estas son las cuestiones que se van a valorar:

- ⊕ 1. Confianza al hablar y fé en la iniciativa.
- ⊕ 2. Claridad en la explicación.
- ⊕ 3. Dar razones convincentes por las que la iniciativa va a tener éxito

- ⊕ 4. Originalidad en la presentación.
- ⊕ 5. Tiempo de exposición (si está entre 1 y 2 minutos, se valorará mejor que si es menos de 1 o más de 2)

El monitor valora cada una de ellas de 1 a 3 puntos, por supuesto que desde su propia opinión.

Monitor: cosas a hacer y/o mensajes a transmitir

1. (Decir) En esta tercera fase vais a tener X minutos para preparar primero un “discurso”, una “puesta en escena”, en definitiva, un guión de lo que váis a decir y cómo. Y luego saldréis al escenario los que tenéis los roles de “Vendedor” y “Ayudante de vendedor” a contarlo.
2. (Decir) Para contarlo sólo váis a disponer de 1 a 2 minutos, así que tendréis que ser muy precisos en lo que vayáis a contar
3. (Decir) Podéis ser todo lo creativos que queráis a la hora de lanzar vuestro mensaje. Lo importante y por lo que se os va a valorar es por lo siguiente: confianza al hablar y fé en la iniciativa, claridad en la explicación, dar razones convincentes por las que la iniciativa va a tener éxito, la originalidad en la exposición y si vuestro tiempo de exposición está entre 1 y 2 minutos.
4. (Hacer) Escribir en la pizarra estos criterios.
5. (Decir) Dar la señal para que comiencen.
- b. (Hacer) Observar al grupo y sus comportamientos, darles apoyo, resolver dudas, etc.
7. (Decir) Avisar de que quedan 2 minutos para que termine el tiempo.

8. (Decir) Dar por finalizado el tiempo.
9. (Hacer) Que vayan saliendo los “vendedores” de cada grupo (preferentemente primero los de los grupos que más puntos llevan, para equilibrar la ventaja). Después de cada grupo, se les aplaude y felicita.
10. (Hacer) Se les valora a cada grupo por su actuación y se les dan los puntos correspondientes. Se hace el recuento final de puntos y se les felicita a todos por el esfuerzo realizado.
11. (Decir) Se les transmite la idea de que a través del juego han sido capaces en muy poco tiempo de generar ideas y de perfilar una posible iniciativa. Ese espíritu de grupo y esa forma de actuar son las que hacen falta para generar una iniciativa y empezar a ponerla en marcha.

Aquí finaliza el juego, pero no la labor de aprendizaje.

Ahora es momento de “sacarle el jugo” a toda esta experiencia.

Valoración final: trasladando lo ocurrido al aprendizaje

El juego es una experiencia que se recuerda con facilidad por que se participa de forma muy activa y las habilidades y emociones de los alumnos se muestran en distintos momentos.

Sin embargo no hay que dejar que pase mucho tiempo para “traducir” lo sucedido en términos de aprendizaje de conceptos. Hay dos opciones:

Si es en la misma sesión, se puede hacer un descanso una vez finalizado el juego y luego se continúa haciendo un “repasso” a los acontecimientos.

Si se hace otro día, no dejar más de una semana porque cuántos más días pasen, más detalles se pierden, tanto por parte del profesor como por parte de los alumnos.

En este momento es dónde las observaciones que haya podido hacer el profesor sobre el comportamiento de los alumnos son muy relevantes, porque puede poner ejemplos de lo que ellos mismos han vivido.

Cada profesor puede elegir el método que más le guste para trasladar los conceptos principales aprovechando la experiencia del juego.

En esta guía proponemos un método que consta de los siguientes pasos:

1. El profesor transmite el concepto a la clase.
2. Se hacen preguntas relativas a lo explicado y relacionadas con la experiencia vivida para que la clase razone y ofrezca argumentos (se puede preguntar en abierto, o a personas concretas)

3. El profesor puede apoyar los argumentos hablando de algún comportamiento observado.
4. El profesor resume y concluye de nuevo el concepto.

Son varios los conceptos a consolidar y en adelante se desarrollan junto con algunos ejemplos de preguntas que se pueden hacer al grupo. Por supuesto puedes elegir los que te interesen y añadir otros. También puedes usar tus propias preguntas.

La importancia del trabajo en equipo

- ⊕ Desarrollar una iniciativa requiere esfuerzo, perseverancia y un conjunto de habilidades muy diversas. Hay personas que pueden reunir todo ello a la vez, pero no es habitual. Por eso juntarse varios y trabajar en equipo es algo que favorece el que la iniciativa tenga éxito.

Posibles preguntas:

- a. ¿Qué tal os ha ido en vuestro equipo?
 - b. ¿Crees que tú solo/a podrías haber llegado a hacer todo esto que habéis hecho?
- ⊕ Sin embargo, trabajar en equipo también tiene inconvenientes: diferencia de opiniones, distintas personas que quieren ser “líder” del grupo, cosas que molestan o no gustan, etc. Saber trabajar en equipo implica también saber comunicarse y solventar los posibles inconvenientes que pueda haber.

Posibles preguntas:

- a. ¿Ha habido algún inconveniente en vuestro equipo? (no ponerse de acuerdo, algún conflicto, algo que haya molestado, etc.)
- b. ¿Qué habéis hecho para solventarlo?

Los diferentes roles que el equipo debe tener

- ⊕ En el equipo de trabajo es bueno que se distribuyan los “roles” (funciones, papeles) y que cada uno se sienta que contribuye al avance del equipo. Por lo general cada persona tiene preferencia por algún tipo de tareas determinadas y eso debe estar bien distribuido en el equipo. Si todos prefieren hacer la misma función y hay funciones básicas que no quedan bien cubiertas, el equipo tendrá una debilidad importante.

Posibles preguntas:

- a. ¿Has/habéis desempeñado el rol para el que estás más preparado/a?
 - b. ¿Te has sentido “protagonista en tu equipo?”
- ⊕ Roles básicos dentro de un equipo en el desarrollo de una iniciativa son: Diseñador (aporta ideas para la iniciativa, diseños, productos, etc), Organizador (planifica, anima, controla tiempos, distribuye tareas, etc), Vendedor (busca recursos, vende, busca aliados, etc), Productor (realiza todo tipo de tareas que se necesiten)

Posibles preguntas:

- a. ¿Quién ha sido el “organizador” en tu equipo? ¿y el “vendedor”?
- b. ¿Qué tal lo ha hecho?

La importancia de organizarse bien con el tiempo

- ⊕ Si no hay unos plazos de tiempo marcados, el grupo se “relaja” y va a un ritmo más lento, hasta que llega el momento de que finalice que es cuando empieza a correr (el mismo efecto de la “fecha de examen”). Marcarse unos plazos de tiempo ajustados ayuda a que el equipo no se

distraiga y se centre en la tarea. Que alguien del grupo controle y recuerde el tiempo que queda es también muy importante.

Posibles preguntas:

- a. El tener un tiempo límite los ha ayudado a centraros en cada tarea?
- b. ¿Qué habría pasado si no hubiera habido alguien encargado de controlar cuanto tiempo quedaba?

Las ideas creativas provienen de quitar los “límites”, de tener diferentes puntos de vista y de producir muchas

- ⊕ Si nos ponemos a pensar en posibles ideas par algo y antes de decirlas hay algo en nuestra cabeza que se para a evaluar si “es una tontería o no”, “si es realizable o no”, “si tiene sentido o no”, estamos poniendo límites a lo que nos salga. De esa forma no hay creatividad. Cuando nos liberamos de esos límites y nos permitimos decir lo primero que se nos ocurre, surgen ideas alocadas, absurdas, imposibles... pero también geniales. Una vez que hayamos producido muchas ideas ya las valoraremos después pero no en el momento de producirlas.

Posibles preguntas:

- a. ¿En qué grupos han surgido ideas de este tipo? ¿Os lo habéis pasado bien?
 - b. ¿En algún grupo ha habido comentarios hacia alguna idea del tipo de “eso no”, o “qué tontería”?
- ⊕ Cada carta de “Detección” nos proporciona un “punto de vista” distinto, y representa el hecho de que alguien ha observado una necesidad o una oportunidad en un sector, hacia un público concreto, o a través de una nueva tecnología, o simplemente inspirándose en otra iniciativa

que se ha puesto en marcha en otro lugar. Todos esos “puntos de vista” nos traen ideas, posibilidades.

Posibles preguntas:

a. ¿Cuál de las cartas de “Detección” que visteis os llamó la atención u os inspiró para generar ideas?

- ⊕ Para encontrar una buena idea, por lo general, hay que producir muchas antes. Y entonces se selecciona alguna. Y sobre las ideas ya generadas volver a producir más ideas. De esta forma las ideas se van enriqueciendo y “puliendo” hasta hacerse más sólidas. Las ideas para una iniciativa van a estar en constante revisión.

Posibles preguntas:

a. ¿Cómo han surgido las ideas en vuestro grupo? ¿De “dónde” venían?

b. ¿Ha sido difícil producir muchas y distintas?

Una iniciativa tiene que nutrirse de recursos que la hagan posible

- ⊕ Cualquier proyecto va a necesitar de una serie de medios materiales (herramientas, publicidad, un local, etc. -dinero en definitiva-) y también humanos (personas que trabajen en el proyecto y o que colaboren puntualmente). El proyecto será posible siempre que podamos conseguir un mínimo de recursos para salir adelante. Pero conseguirlos no es fácil: hay que moverse, ser insistentes y aceptar que en muchas ocasiones no vamos a tener éxito, pero no por ello rendirnos.

Posibles preguntas:

a. De los recursos que habéis visto en el juego ¿cuáles os parecen más importantes para poner en marcha un proyecto?

b. ¿Qué es lo mínimo que necesitaríais para poder empezar?

Saber vender o comunicar la iniciativa es muy importante

- ⊕ Una iniciativa puede ser muy buena, pero si no se sabe vender o comunicar adecuadamente no contará con los apoyos necesarios. Esta habilidad es muy importante desarrollarla dentro del equipo, tanto para conseguir clientes como para que inviertan en vosotros. Pero además de saber comunicar bien, creer en tu proyecto y transmitir la fé y confianza que tienes en su éxito es fundamental.

Posibles preguntas:

- ¿Cuál es el grado de fé que teníais en vuestra idea cuando salísteis a contarla?
- ¿Qué creéis que influye más a la hora de que el que te escucha tu idea crea en ella?

Secuencia de acciones y tiempos

Para ayudar al monitor en su planificación del juego aquí se resumen todas las acciones que hay que realizar y 3 medidas de tiempo: “rápido”, “normal”, y “relax” (la que se ha recomendado a lo largo de esta Guía ha sido la “normal”)

	Secuencia de acciones	Rápido	Normal	Relax
1	Breve introducción al juego	2	8	15
2	Formación de grupos	5	10	15
3	Entrega de Hoja-Guía y explicación de reglas	2	5	15
4	Reparto de cartas de roles	2	5	10
5	El objetivo y cómo conseguir puntos	1	2	5
Fase 1: Detectar				
6	Explicación inicial	5	10	15
7	Periodo de juego	15	20	30
8	Recuento de puntos	2	5	10
Fase 2: Desarrollar				
9	Explicación inicial	2	5	10
10	Periodo de juego	15	20	30
11	Recuento de puntos	5	10	15
Fase 3: Vender				
12	Explicación inicial	2	5	10
13	Periodo de juego (preparar presentación)	6	10	20
14	Periodo de juego (salir a vender)	8	15	20
15	Recuento de puntos y cierre	8	15	20
	TOTAL TIEMPOS	80	145	240

Otra opción de juego: jugar sólo a una de las fases

Aunque “Atrapasueños” está diseñado para realizar el proceso completo de detección, desarrollo y venta de una iniciativa, también se puede aprovechar para centrarse sólo en una fase y profundizar en las habilidades de ellas.

Se pueden trabajar específicamente las habilidades de:

- ⊕ Generación de ideas (en la Fase 1). En una sesión los alumnos simplemente trabajarían con la baraja de “Detección” y se centrarían en el proceso de generar ideas. Aquí pueden aprender (con más tiempo) algunas de las reglas principales de la creatividad en grupo:
 - todas las ideas son válidas (incluso las que parezcan absurdas o irrealizables)
 - no se critica ni valora ninguna idea
 - se dice lo primero que venga a la cabeza
 - no se “conversa”, sólo se dicen ideas y más ideas, como en un concurso

- ⊕ Desarrollo de la idea (en la Fase 2). En una sesión los alumnos se pueden concentrar en el desarrollo de una idea previamente escogida. También es un proceso creativo en el que se detallan características de la iniciativa. Este sí es un momento en el que la valoración crítica tiene sentido haciendo preguntas como estas:
 - ¿sabemos las características del público al que nos dirigimos?
 - ¿qué recursos nos hacen falta? ¿cómo los vamos a conseguir?

- ¿qué costes vamos a tener? ¿qué precio tendríamos que poner? ¿qué beneficios obtendríamos?
 - ¿qué vamos a hacer para tener éxito? ¿cuál será nuestra estrategia?
 - Etc.
- ⊕ Venta de la iniciativa (en la Fase 3). En una sesión los alumnos cogen una iniciativa ya existente y se centran en elaborar argumentos para su venta y comunicación:
- las ventajas que tiene sobre otras alternativas
 - los beneficios que proporciona
 - elaborar una puesta en escena impactante
 - Etc.

Muchas gracias por participar en “Atrapasueños”. Si quieres compartir tus ideas, alguna sugerencia, o alguna forma innovadora de aplicarlo que se te ha ocurrido, estaré encantado de charlar contigo. Envíame un mail a jesus.gilderozas@creoma.com

Que lo disfrutes!