

Picnic

SECUENCIA DIDÁCTICA

INTRODUCCIÓN: CICLO DE APRENDIZAJE VIVENCIAL

El aprendizaje vivencial se produce cuando una persona participa en una actividad, la analiza críticamente, extrae alguna idea útil de este análisis y aplica sus resultados. Sin duda, este proceso se experimenta espontáneamente en la vida de cualquier persona. Nosotros lo llamamos de “proceso inductivo”, porque es fruto del descubrimiento, más que una “verdad” establecida, como sería en el “proceso deductivo”.

El aprendizaje puede definirse como un cambio de comportamiento relativamente estable, que es el objetivo básico de la educación formal o informal.

Para que la vivencia educativa pueda alcanzar sus objetivos y garantizar el aprendizaje, David Kolb desarrolló el Ciclo de Aprendizaje Vivencial (CAV). Esta metodología permite al mediador extraer los aprendizajes que pueden producirse a partir de una actividad vivencial.

El CAV cuenta con cinco etapas, como se ilustra en el esquema de al lado. Para conocer más sobre cada etapa, recomendamos la lectura del texto complementario *Ciclo de aprendizaje vivencial: fundamentos y etapas*.

Si no se aplica correctamente el CAV, se corre el riesgo de conducir una dinámica solo divertida, pero con bajo o ningún aprovechamiento de las lecciones aprendidas por el grupo a partir del proceso.

Para diseñar un CAV adecuado, es esencial definir los objetivos de aprendizaje esperados (conocimientos, habilidades y/o actitudes) y estructurar un camino con etapas y preguntas bien definidas para garantizar que los profesores/mediadores conduzcan al grupo a lograr estos objetivos.

A partir de esta metodología, proponemos una secuencia didáctica para la aplicación del juego Buenos Negocios en las escuelas. ¡Les deseamos mucho éxito!



Picnic

SECUENCIA DIDÁCTICA DEL CAV

Juego dirigido a estudiantes de primaria (a partir de 6 años)

✓ OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Sensibilizar a los estudiantes sobre el tema de la educación financiera.
- Mostrar la importancia de la planificación financiera para el logro de los objetivos.
- Desarrollar la habilidad de toma de decisión en función de prioridades preestablecidas.

✓ TIEMPO ESTIMADO DE ACTIVIDAD

3 clases

Contenidos: además de los temas principales de educación financiera, como presupuesto, planificación financiera y economía doméstica, el juego promueve el debate de otros temas, tales como:

- a) Nutrición: este tema puede discutirse a partir del valor nutricional de los alimentos de la lista de compras.
- b) Sustentabilidad: hay cartas que aportan ventajas a actitudes sustentables como moverse en bicicleta o en autobús, hacer autostop, ahorrar agua y reciclar basura. Estas cartas también pueden servir para iniciar un debate sobre esos temas.
- c) Movilidad urbana: además de ser actitudes sustentables, ir en autobús o en bicicleta son actitudes que promueven la mejora de la movilidad urbana. Por lo tanto, estos elementos pueden ser explorados para abordar el tema.

✓ PREPARACIÓN Y MEDIACIÓN

Como preparación para el juego y una manera de sensibilizar sobre el tema, se puede pedir que los alumnos entrevisten de antemano a sus padres o tutores sobre el presupuesto familiar. Entre las preguntas que se pueden hacer están las siguientes:

- a) ¿Cuáles son los sueños de nuestra familia?
- b) ¿Qué objetivos desea lograr nuestra familia en seis meses, un año, dos años?
- c) ¿Cuáles son las facturas mensuales de nuestro hogar?
- d) ¿Nuestra familia hace una lista de compras antes de ir al mercado?
- e) ¿Cómo decide nuestra familia lo que entra y lo que sale de la lista del mercado?
- f) ¿Cuáles son las frutas más baratas? Respuesta esperada: depende de la época del año - fruta de temporada.
- g) ¿Qué tipo de productos podemos comprar para hacer nuestras comidas? ¿Legumbres, frutas, hortalizas, dulces, carne y pasta, por ejemplo?
- h) ¿Qué es más sano: la fruta o las galletas? ¿Por qué?
- i) Cuando elijo comer alimentos más sanos, ¿en qué más también ahorro? Respuesta esperada: farmacia, medicinas, hospital, es decir, gastos en salud.
- j) ¿Hay algún desperdicio en nuestra casa? Por ejemplo, ¿alimentos, energía, agua?

Picnic

- k) ¿Cómo podemos planificar las compras para evitar el desperdicio?
- l) ¿Cómo podemos utilizar mejor nuestros recursos para evitar el desperdicio?

CLASE 1

Los alumnos pueden presentar los resultados de la entrevista realizada de antemano al profesor y a sus compañeros. Este es un momento para que los estudiantes se expresen y hablen libremente sobre la conversa que tuvieron con sus padres.

El profesor/mediador puede estimular el intercambio con algunas preguntas, como las siguientes:

- a) ¿Qué descubrieron al hablar con sus familiares?
- b) ¿Qué sueños y objetivos trazaron?
- c) ¿Qué hace la familia para ahorrar dinero en comida, luz y agua?
- d) ¿Qué acciones podría hacer tu familia para ahorrar más?
- e) ¿Cómo puedes ayudar a ahorrar dinero en las facturas del hogar?

A partir de estos datos, el profesor/mediador muestra que las decisiones diarias sobre el dinero son necesarias y que la planificación financiera es muy importante para alcanzar los objetivos personales y profesionales. También es interesante mostrar que no solo se pueden comprar bienes materiales con dinero: muchos objetivos personales dependen de una buena gestión financiera para ser alcanzados, como la realización de un curso o de un viaje, por ejemplo. Si no se eligió una investigación previa, la mediación puede basarse en las hipótesis que los alumnos ya tienen sobre el tema.

CLASE 2

1) LA VIVENCIA (EL HACER)

El momento del juego es la experiencia propiamente dicha. Representa la primera etapa del CAV. En esta clase, el profesor/mediador sigue la propuesta presente en el manual del juego. Cabe destacar la importancia de este fragmento de dicho manual:

Una vez que los niños se familiaricen con el juego, es decir, tengan la oportunidad de jugarlo varias veces y de enfrentarse a los problemas inherentes al mismo, se puede proponer situaciones-problema que animen a la reflexión sobre la acción y promuevan el debate entre ellos. Hay muchas maneras de elaborar estas situaciones-problema: pueden ser una intervención oral, preguntas o solicitudes de justificaciones de una jugada que se está realizando; la recreación de un momento del juego; o incluso una situación reproducida en papel.

A continuación, sugerimos algunas estrategias para esta conducción, que representan las próximas etapas del CAV.

2) RELATO

Tras la vivencia con el juego, es esencial que los participantes sean capaces de expresar las emociones, reacciones y sentimientos que surgieron, así como describir lo que sucedió. Esta etapa prepara al grupo para procesar los aprendizajes que ocurran más adelante.

Picnic

Observar y recoger los relatos sobre las sensaciones físicas o los sentimientos expresados por cada participante: calor, agitación, tensión, nerviosismo, ira, miedo, alegría, excitación, participación, visión, concentración, tristeza, frustración. Animar a los alumnos a compartir los hechos ocurridos durante la actividad, aún sin procesar ni analizar.

Preguntas sugeridas:

- ¿Cómo te sentiste durante la actividad? ¿En qué momentos te sentiste entusiasmado? ¿Tenso? ¿Triste? ¿Frustrado? ¿Preocupado? ¿Nervioso? ¿Feliz?
- ¿Qué pasó?
- ¿Quién ganó el juego?
- ¿Quién llegó antes al final?
- ¿Quién pudo comprar todos los artículos de la lista?
- ¿Quién consiguió quedarse con más dinero?
- ¿Hubo empate?

3) PROCESAMIENTO

Después del primer intercambio de sentimientos, sensaciones y hechos, es el momento de analizar lo que sucedió, descubrir los factores determinantes, las elecciones y estrategias que llevaron al éxito o al fracaso durante la vivencia.

Preguntas sugeridas:

- ¿Qué hizo el jugador para ganar la ronda? ¿Por qué crees que ganó? ¿Suerte o hizo algo diferente para ganar? ¿Qué hizo distinto?
- El mediador puede explorar el procesamiento de cada momento a partir de los objetivos propuestos en el juego:

✓ **OBJETIVO 1:** Comprar los alimentos de la lista

Para lograr este objetivo, habría que hacer una elección inteligente de los alimentos que se deben comprar, favoreciendo los precios más baratos y las opciones más saludables. Posibles preguntas:

- ¿Qué alimentos estaban en la lista de los ganadores?
- ¿Cómo pudo la elección de los alimentos ayudar a los que ganaron o perjudicar a los que perdieron?
- Para ahorrar más dinero, ¿qué alimentos podrían/deberían haberse elegido?
- ¿Qué valió más la pena: comprar 2 chocolates por A\$ 3 o ganar A\$ 1? ¿Por qué?
- ¿Por qué para ganar un refresco hay que retroceder 2 casas, pero tomar un jugo de naranja hace avanzar 2 casas?

✓ **OBJETIVO 2:** Llegar más rápido

Para lograr este objetivo, sería importante calcular la cantidad de casas del juego en cada bifurcación y considerar la elección del medio de transporte a utilizar. Se puede recorrer el tablero por diferentes caminos, y la cantidad de casas recorridas varía entre 34 (el camino más corto) y 48 casas (el camino más largo).

Picnic

- f) ¿Quién se dio cuenta de que había un camino más corto y otro más largo?
- g) ¿El ganador eligió el camino más corto o el más largo?
- h) ¿Cuál era la principal ventaja de llegar primero al final del recorrido?
- i) ¿Qué decisiones tomaste para llegar más rápido?
- j) ¿Cuáles eran las ventajas y los inconvenientes de ir en coche? ¿Por qué?
- k) ¿Cómo pudo la elección del trayecto ayudar a los que ganaron o perjudicar a los que perdieron?
- l) ¿Qué opciones podrías haber tomado para llegar más rápido?

✓ **OBJETIVO 3:** Quedarse con más dinero

La planificación y la cuidadosa ponderación de cada artículo elegido, así como el momento de cada decisión, son esenciales para garantizar que el ganador se quede con más dinero. Vale la pena explorar puntos como los siguientes:

- a) ¿Qué opciones tomó la persona que ganó el juego para quedarse con más dinero?
- b) ¿Quién tuvo que esperar para conseguir más dinero?
- c) ¿Por qué algunos alimentos costaban más?
- d) ¿Por qué pagar el alquiler y las facturas de teléfono y de luz no son opciones?
- e) ¿Quiénes han renunciado a sus comidas favoritas para elegir alimentos más baratos?
- f) ¿Qué podrías haber hecho diferente para conseguir más dinero?
- g) ¿Qué valía más la pena en el juego: comprar un producto por A\$ 2 o esperar para ganar A\$ 3? ¿Por qué?

Después del primer procesamiento, si hay tiempo, es aconsejable proponer una nueva ronda, en la que los participantes tendrán una nueva oportunidad de jugar, teniendo en cuenta todo lo que se discutió. Sugerencia de enfoque:

“Vamos a jugar de nuevo y ahora vamos a pensar un poco más sobre nuestras elecciones: los alimentos que vamos a poner en la lista, el trayecto que vamos a recorrer y las decisiones que vamos a tomar para ahorrar dinero”.

Después de la nueva ronda, se pueden plantear las siguientes cuestiones:

- a) ¿Qué hiciste diferente de la primera ronda a la segunda?
- b) ¿Cambió el ganador o fue el mismo?
- d) Sin importar si ganas, ¿terminaste el juego mejor en esta ronda que en la anterior? ¿Quedaste con más dinero o con más artículos que estaban en la lista anterior, por ejemplo?

✓ **CONCLUSIÓN DEL PROCESAMIENTO: ¿QUÉ SE APRENDIÓ?**

Finalice la etapa de procesamiento pidiendo a los alumnos que escriban una redacción o hagan un dibujo sobre lo que sucedió y sus descubrimientos y aprendizajes con la experiencia. Sugerencia de enfoque: “Imagina que ahora cada grupo recibe a un niño que aún no ha jugado y que eres su ángel guardián, tendrías que ayudarlo a ganar el juego. ¿Qué consejo le darías para ayudarlo a ganar”? Cada grupo debe hacer una redacción o un dibujo que represente las mejores estrategias para ganar el juego.

Picnic

CLASE 3

4) GENERALIZACIÓN

En el CAV, esta etapa es esencial porque es el momento de transferir los aprendizajes del juego a situaciones de la vida.

Después de que los alumnos hayan jugado y reflexionado sobre las situaciones-problema presentadas por el profesor durante el juego, se puede proponer un momento de reflexión sobre las decisiones que los alumnos podrían tomar en sus vidas, a partir de la vivencia y del procesamiento del juego. Sugerencia de enfoque:

Después de jugar, vamos a pensar en nuestra vida:

- a) ¿Qué importancia tiene hacer una lista de compra antes de ir al mercado?
- b) ¿Cómo podemos ahorrar más en el mercado?
- c) ¿Por qué para ganar un refresco hay que retroceder 2 casas, pero tomar un jugo de naranja hace avanzar 2 casas? ¿Qué puedes hacer para ahorrar dinero y seguir cuidando tu salud?
- d) Considerando la situación en la que podías comprar un producto por A\$ 2 o esperar para ganar A\$ 3... ¿dar un ejemplo de una situación de tu vida en la que valió la pena esperar un poco para conseguir algo mejor después?
- e) ¿Cómo podemos ahorrar más en la factura de la luz?
- f) ¿Por qué en el juego se paga A\$ 1 para ir en coche y se gana A\$ 1 para ir en bicicleta o en autobús? ¿Qué puedes hacer en tu vida para ahorrar dinero, aliviar el tráfico y aún contaminar menos el aire?
- g) ¿Por qué hacer autostop, ahorrar agua y reciclar basura trae beneficios?

CIERRE

5) APLICACIÓN

En el CAV, la etapa de aplicación es el propósito para el cual se planifica todo el proceso. Es el momento en que los participantes transfieren las generalizaciones a la situación real en que están involucrados, y planean comportamientos más eficaces en su vida cotidiana.

Como cierre de las actividades con el juego, los alumnos pueden elaborar una lista de ideas de lo que pueden hacer para ahorrar en sus casas, hacer su lista de compra con dos columnas, una para las necesidades y otra para los deseos; pueden producir carteles con consejos de planificación financiera para ser difundidos en la escuela. Estos carteles pueden incluir consejos de nutrición, sustentabilidad y movilidad urbana, contenidos estrechamente relacionados con el tema principal.

Otra forma de cerrar las actividades es promover un auténtico picnic entre los alumnos. En esta ocasión, los conocimientos adquiridos durante esta secuencia de actividades se compartirían de forma más distendida. ¡Además, también se puede realizar un torneo (nuevas rondas de juego) con los “grandes ganadores” del juego Picnic! Para que las familias participen en la discusión de los temas propuestos, los juegos también pueden prestarse para que los alumnos jueguen con sus padres y familiares.