

**APRENDIZAJE EMPRENDEDOR
DESDE EDUCACIÓN INICIAL
HASTA SIEMPRE**



*El juego como actividad motivante, estimulante,
creativa y generadora de aprendizajes significativos.*



Derechos Reservados
Reg.N°852-07/10/2019
URUGUAY



El juego es una actividad que está presente en todas las etapas del Ciclo de Vida de los seres humanos independientemente de la edad de cada uno, universalmente considerado.

Desde Platón pasando por Lázarus siguiendo por Hall, Freud, Piaget, Vigotsky, entre muchos otros, nos unimos al juego como actividad estratégica para el desarrollo de destrezas, habilidades, conocimientos en un marco conceptual con creatividad e innovación que se transparentan en ideas significativas a futuro. El paso del tiempo y los distintos estudios realizados han dejado por el camino la versión exclusiva de una actividad “para los ratos de ocio” y de “relajación”.

AQUÍ, lo asociamos a la propuesta de Carmen Minerva Torres cuando concibe “...**el juego como una forma de adquirir aprendizaje significativos**”. (El Juego como Estrategia en el aula).

“...el significado potencial de ideas nuevas en conjunto puede relacionarse con los significados establecidos (conceptos, hechos y principios) también en conjunto para producir nuevos significados. En otras palabras, la única manera en que es posible emplear las ideas previamente aprendidas en el procesamiento (internalización) de ideas nuevas consiste en relacionarlas, intencionadamente, con las primeras. Las ideas nuevas, que se convierten en significativas, expanden también, a su vez, la base de la matriz de aprendizaje”. DAVID PAUL AUSUBEL

(Libro/Guía “Aprendizaje Emprendedor desde educación inicial hasta siempre” Pág.54)

1. Juego de mesa “TriviaEMPRENDE”, **camino emprendedor en juego (español-inglés)**

Juego de mesa en caja para uso en clase.

- * Asesoramiento, recomendaciones y sugerencias previas de uso.
- * Contenidos de las tarjetas relacionados con el NIVEL en el que se usará: B2-B3-B4 ó B5.
Nota: el NIVEL B1 NO utiliza las tarjetas. En este nivel se trabaja colores de las casillas en el tablero; número que marca el dado; contar hasta 6; adelante-atrás de...; otros:
- * VALORACIÓN. Planilla de mediciones y evaluaciones de respuestas y acciones que se indican en las tarjetas en el momento de su uso.
Comprensión; claridad; vocabulario; individual; en equipo; participación y entusiasmo.



2. Juego de PISO (Tablero fotográfico de 5,50 m x 5,50 m) idem al juego de mesa en caja, para usar en patios y/o gimnasios.

Esta opción es para usar, fundamentalmente en equipos.

Las reglas del juego son las mismas que las del juego de mesa en caja.



A cada NIVEL del Programa corresponde una versión del Juego.

OBJETIVO:

Enfocados en la “cultura emprendedora” asociada a la realización del ser humano en todo lo que ello implica, el objetivo que se persigue con la aplicación del juego TriviaEmprende es motivar, estimular lúdicamente la atención, el sentido común, el espíritu crítico y la activa participación individual y en equipo en la toma de decisiones.

Lograr que los alumnos incorporen una base conceptual y herramientas que lo introduzcan en el “aprender a emprender” involucrándose en acciones individuales y colaborativas significativas.

Generar y fortalecer hábitos de curiosidad, incorporar conocimientos. Identificar destrezas y habilidades en la resolución de problemas que se presentan en algunas de las tarjetas del juego.

Comprensión del entorno del alumno, del mundo real, para que los alumnos desarrollen el conocimiento “en colaboración” involucrados en la creatividad y la innovación.

EMPRENDER JUGANDO
En familia y en el aula... **JUEGO DE MESA** **+10**

JUEGO DE MESA CON USO DE DADO.
 Categoría: Educación y Sociedad.
 Subcategoría: Emprendedurismo.
 Fecha: Noviembre 2019
 Idioma: **Español / Inglés**
 Imágenes: Propias y derechos adquiridos.
 Derechos Reservados - Reg.N° 852-7/10/2019.
Ver: Versión con tablero de 5,50mx5,50m
(uso en patios y gimnasios)



OPCIONES DE USO:

- 130 tarjetas de cada idioma (español - inglés)
- * Sólo uno de los dos idiomas
- * Combinado esporádicamente.
- * Simultáneo
- * Búsqueda puntual: en un idioma buscando su versión en el otro. Para este caso, las tarjetas respectivas en el otro idioma deben localizarse por color y número.
- * Individual (mínimo 2 a 4).
- * En equipos (máximo 20).
- * Tiempo de juego: 60 minutos.

VARIANTES

- * Contenidos de tarjetas para usar sin capacitaciones previas.
- * Contenidos de tarjetas asociadas a conocimientos previos (Niveles)

CON REGLAS DE JUEGO IMPRESAS. FICHA DE EVALUACIÓN INDIVIDUAL.

