“Conferencia Lúdica”

"Aprender haciendo y contando historias”

Nuevas Tendencias para la Educación de los Nativos Digitales

Lucio Margulis

Facilitador Certificado de LEGO© SERIOUS PLAY™

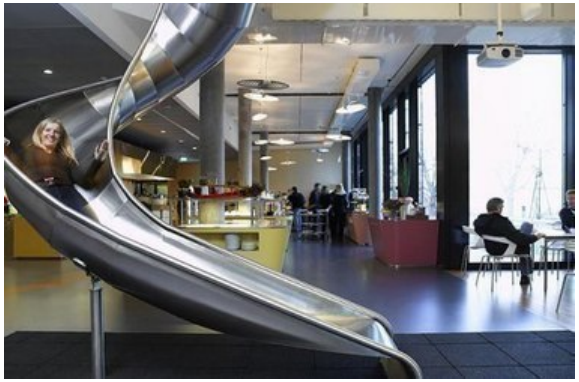
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN VIRTUAL

JUEGO SERIO

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

"No se le puede enseñar nada a un hombre; sólo ayudarle a encontrar la respuesta dentro de sí mismo."

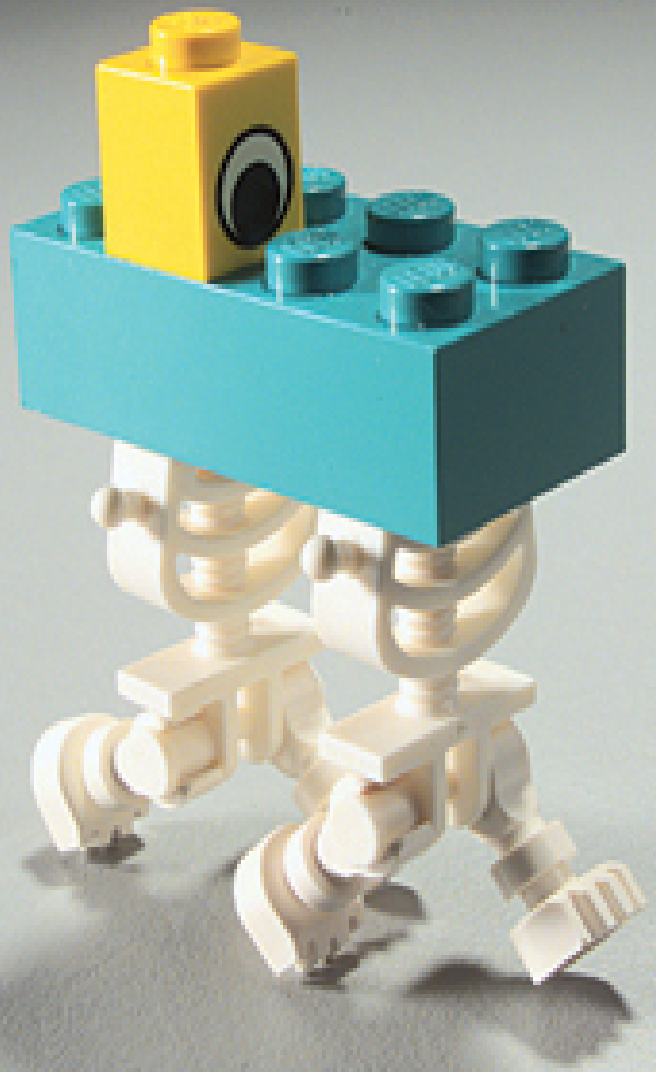
Galileo Galilei



"Locura es hacer lo misma una y otra vez esperando obtener diferentes resultados"."

Albert Einstein

Juego de Presentación Cruzada



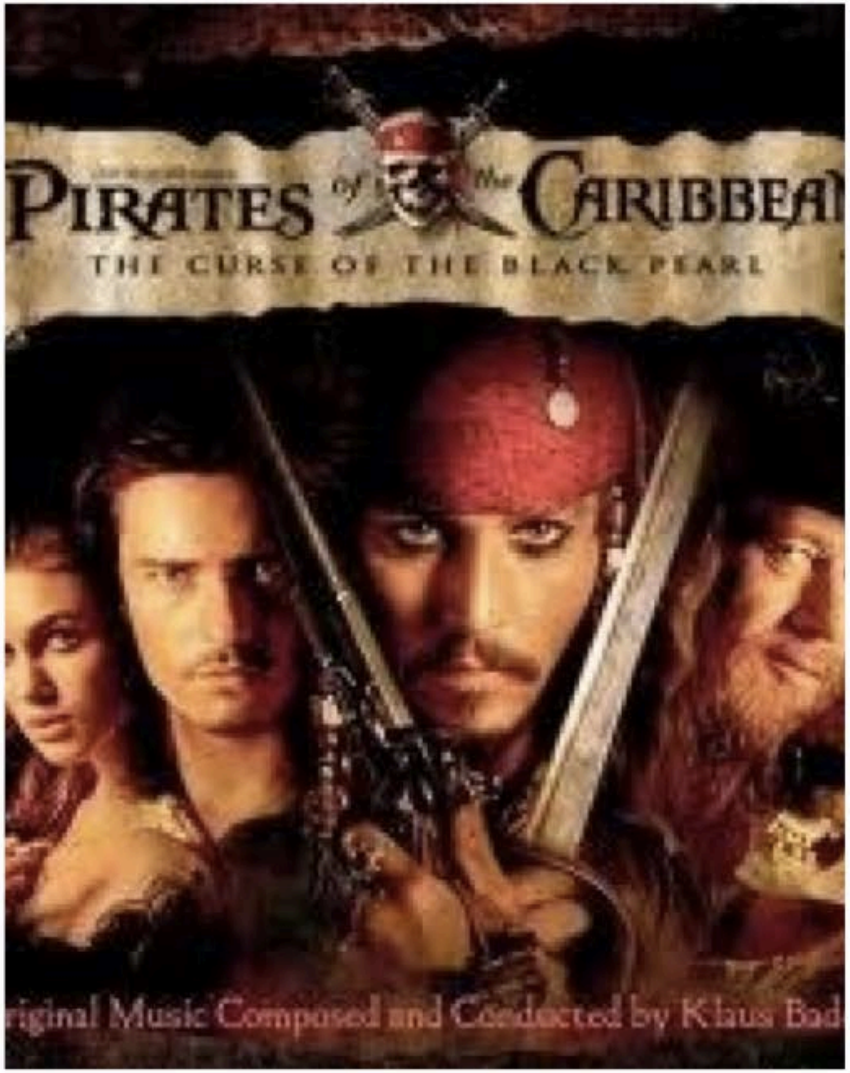
Generando Redes en Base a las Coincidencias

Del Pirata- Malo

Hook o El Garfio
El Pirata de Peter Pan

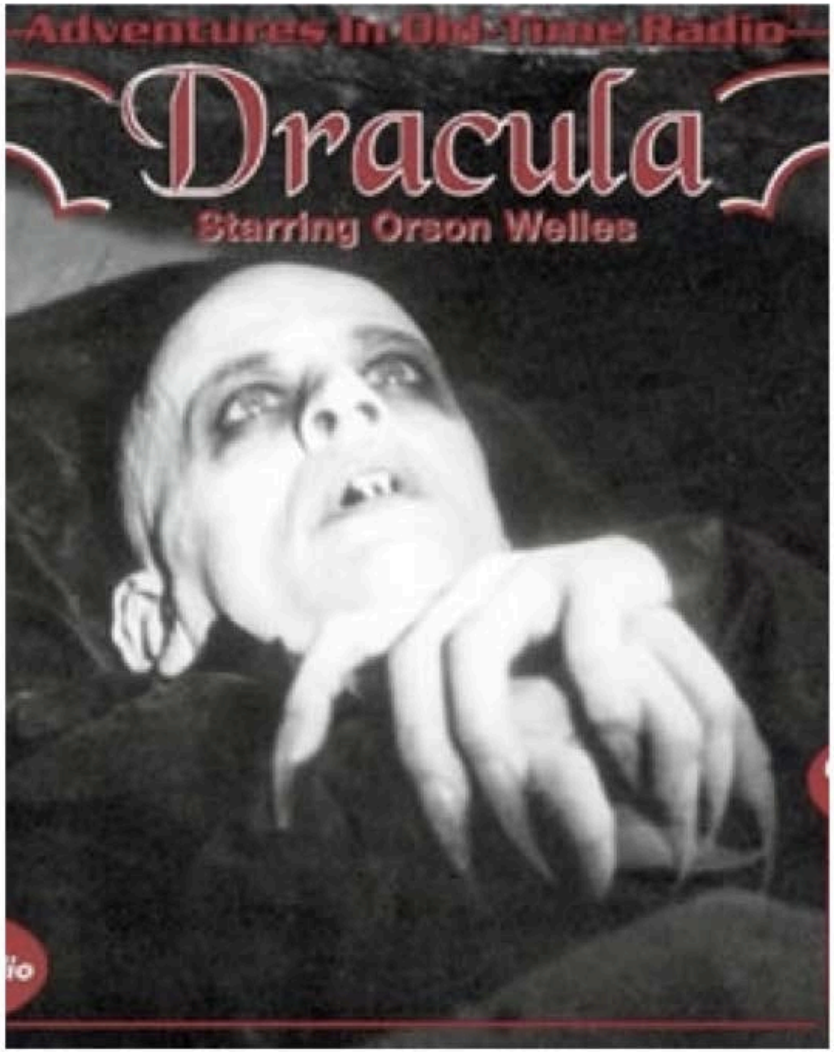
El Cambio en los Paradigmas Sociales

Al Pirata Fashion



El Cambio en los Paradigmas Sociales

Del Vampiro Asesino y Sangriento



El Cambio en los Paradigmas Sociales

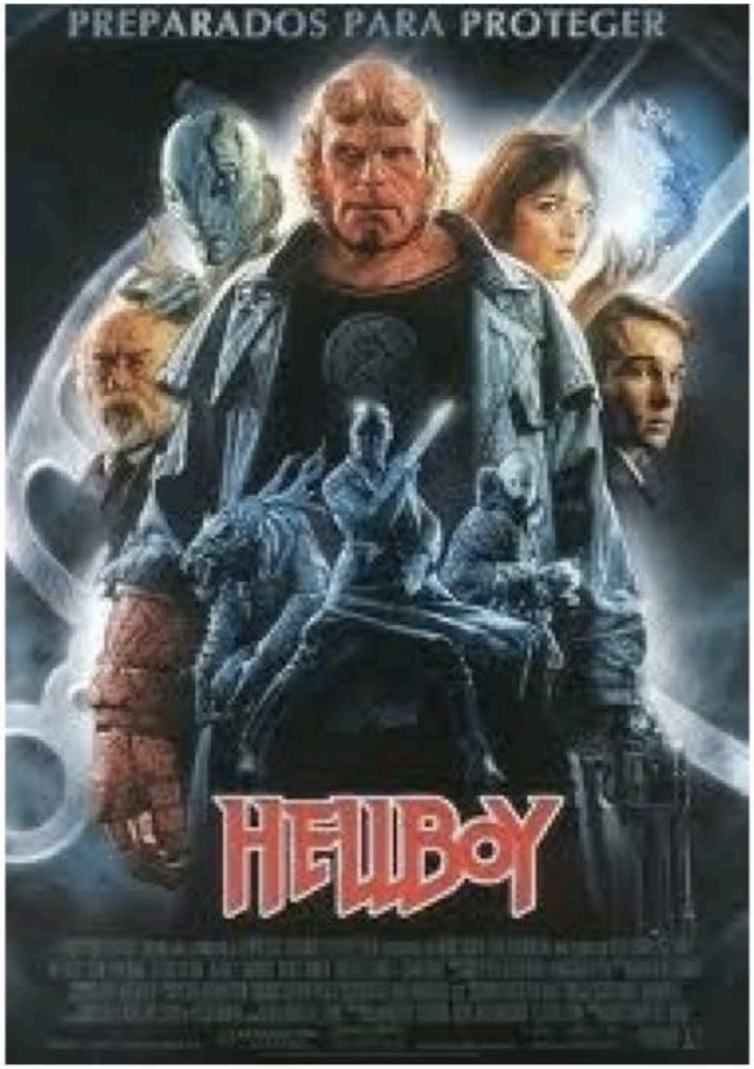
A Ay…..que Vampiro más hermoso…..

El Cambio en los Paradigmas Sociales

Del Diablo Infernal y Siniestro

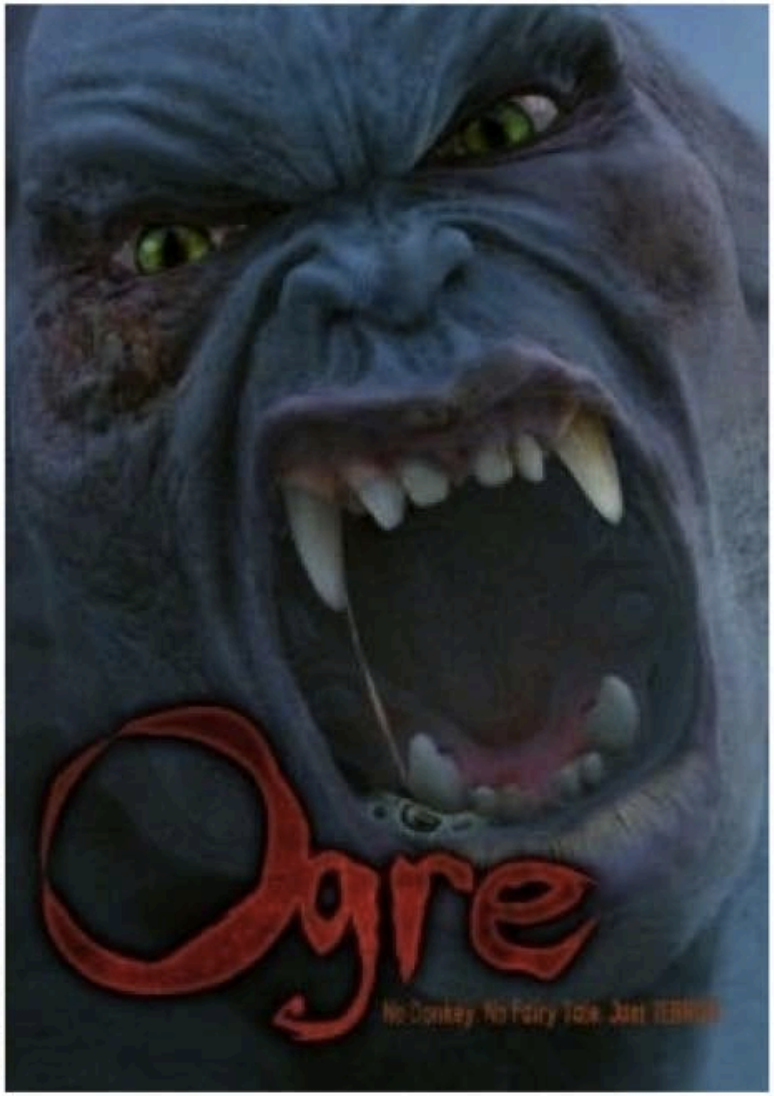
El Cambio en los Paradigmas Sociales

A desear ir al Infierno para pasar 1000 años con El



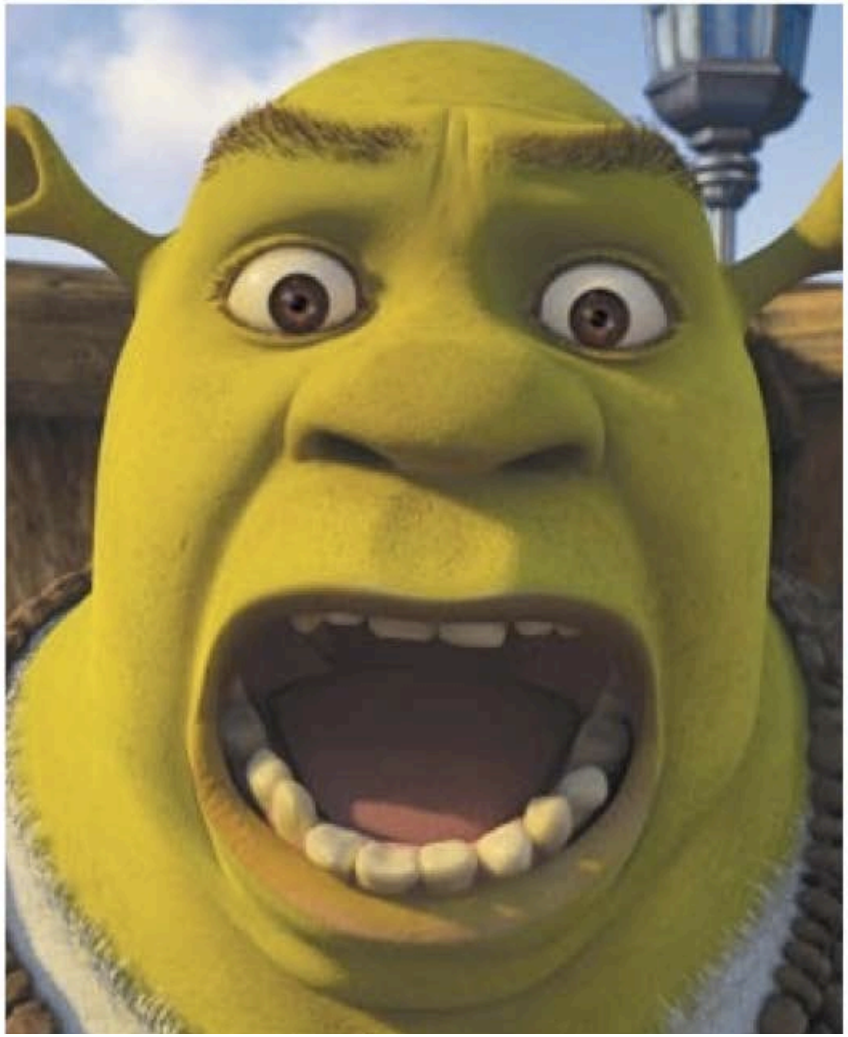
El Cambio en los Paradigmas Sociales

Del Ogro Feo, Sucio y Malo



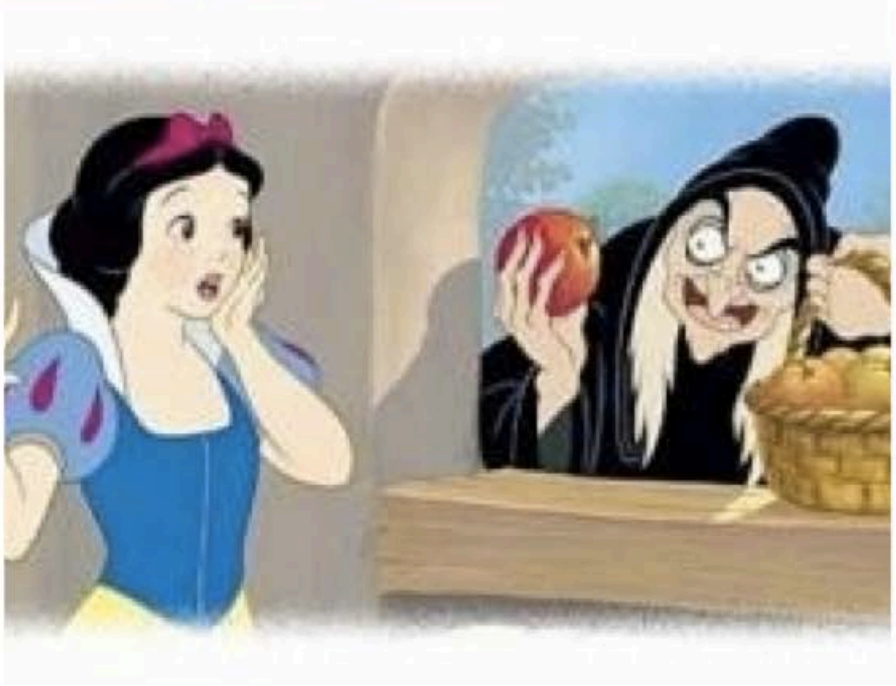
El Cambio en los Paradigmas Sociales

Al Ogro mas Simpático y Divertido



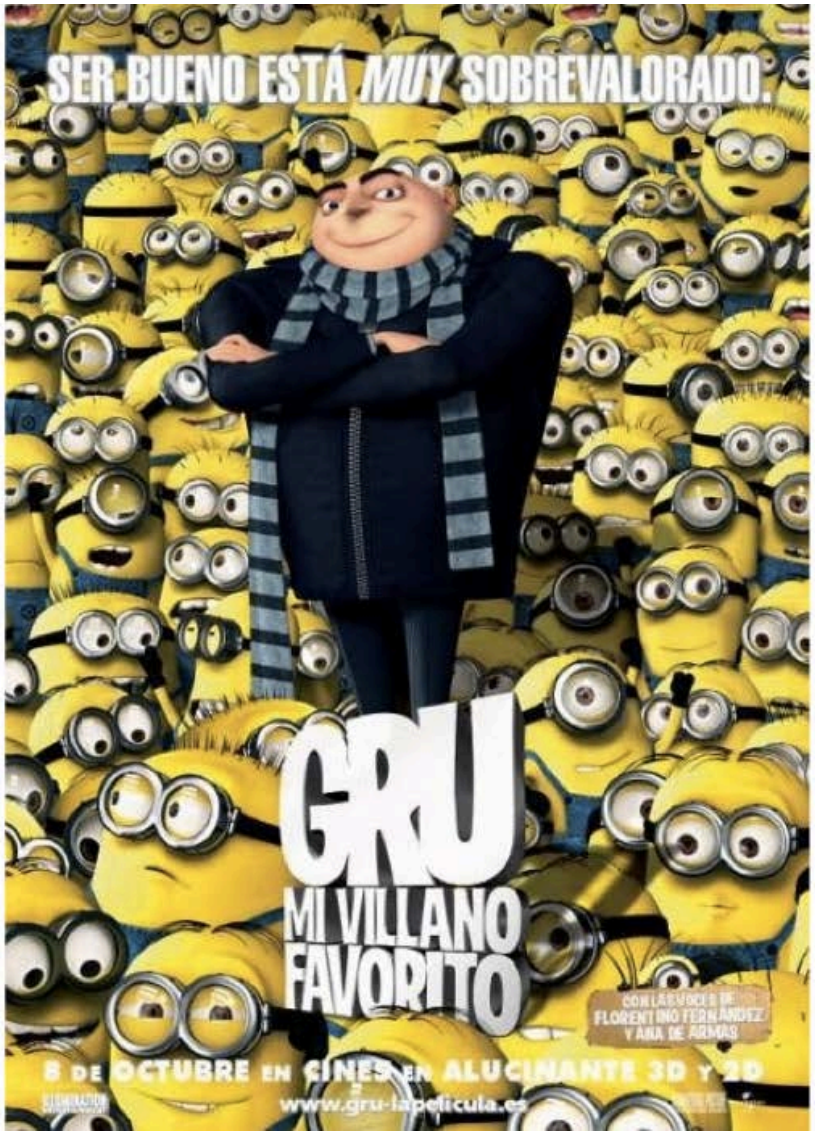
El Cambio en los Paradigmas Sociales

Del Villano, Siniestro



El Cambio en los Paradigmas Sociales

Al Villano Favorito



¿Que Cambio?

Cambios de Paradigma: La Tecnología

-Los Relojes Digitales

-Las Computadoras Personales con Windows (Software Gráfico y Mouse)

-La Fotografía Digital

-El Circo

-Todos los Dispositivos Integrados en 1 Simple y Bello

-El Concepto de Entretenimiento

Algunos cambios de paradigma, salieron de las propias compañías y países que las inventaron.

El poder de los paradigmas, mantiene segados a los lideres por el éxito del viejo paradigma y todas las inversiones que tenían en el.

Rechazan ideas que no se ajustan a las reglas que estaban acostumbrados

Los que asumen que lo que ha tenido éxito en el pasado deberá tener éxito en el futuro.

Su pasado no garantiza nada en el futuro si las reglas cambian

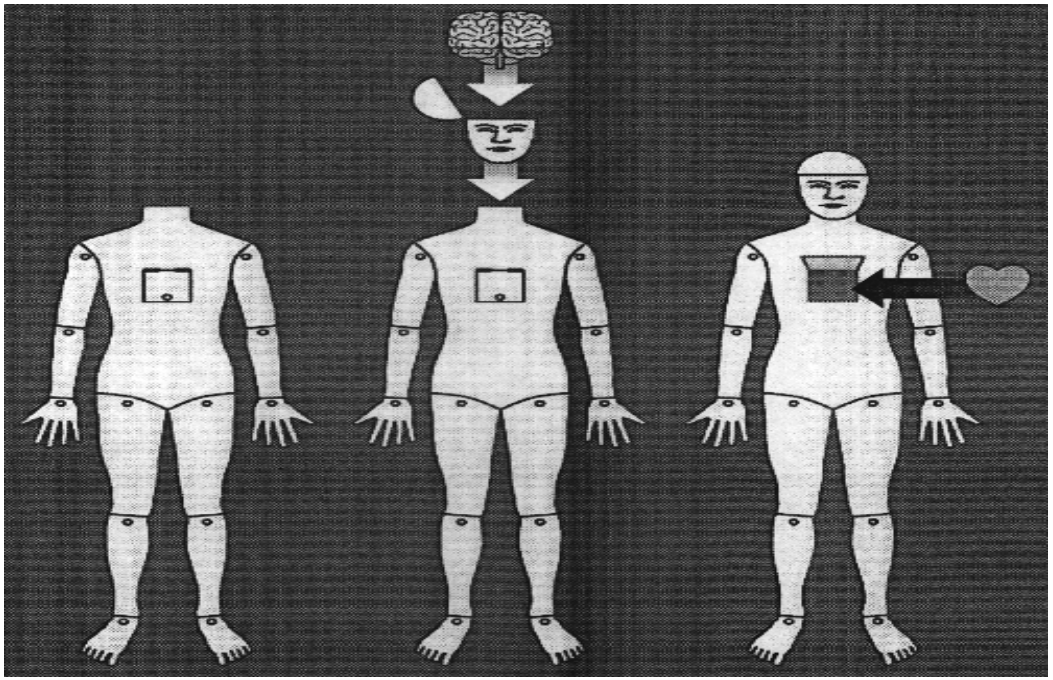
Si no son cuidadosos su pasado triunfal puede obstaculizar su visión de futuro.

Deben estar abiertos a las nuevas ideas estar dispuestos a explorar maneras diferentes de hacer las cosas para dejar abiertas las puertas al futuro.

Vamos a Probar el Algo Diferente
A contar del 1 al 10 pero todos juntos
Nada es Imposible

El Modelo Evolutivo en las Organizaciones

Cambio de Paradigma Organizacional



¿Por qué el juego puede tener un lugar hoy en el proceso de aprendizaje, innovación y de transformación de las organizaciones modernas?

ANTIGUA MANERA
FÍSICA

- **USO DEL CUERPO.**
- **COMPROMETIDO A CUMPLIR UN TRABAJO.**

TRANSICION MENTAL

- **USO DEL CUERPO Y LA MENTE.**
- **COMPROMETIDO A RESOLVER PROBLEMAS.**
- **COMPROMETIDO A CUMPLIR UN TRABAJO.**

NUEVA MANERA EMOCIONAL

- **USO DEL CUERPO, LA MENTE Y:**
  - **LA HONESTIDAD,**
  - **LA ÉTICA,**
  - **LA RESPONSABILIDAD,**
  - **EL RESPETO,**
  - **LA CONFIANZA.**
- **COMPROMETIDO CON TODOS LOS ASPECTOS DEL NEGOCIO.**

Nativos Digitales (Definición y Características)

- Son nuestros estudiantes actuales, ya sea que tengan 6 años o 22, son hablantes nativos del lenguaje de las computadoras, los videojuegos e internet.

- Consumidores y próximos productores de casi todo lo existe (y existirá)

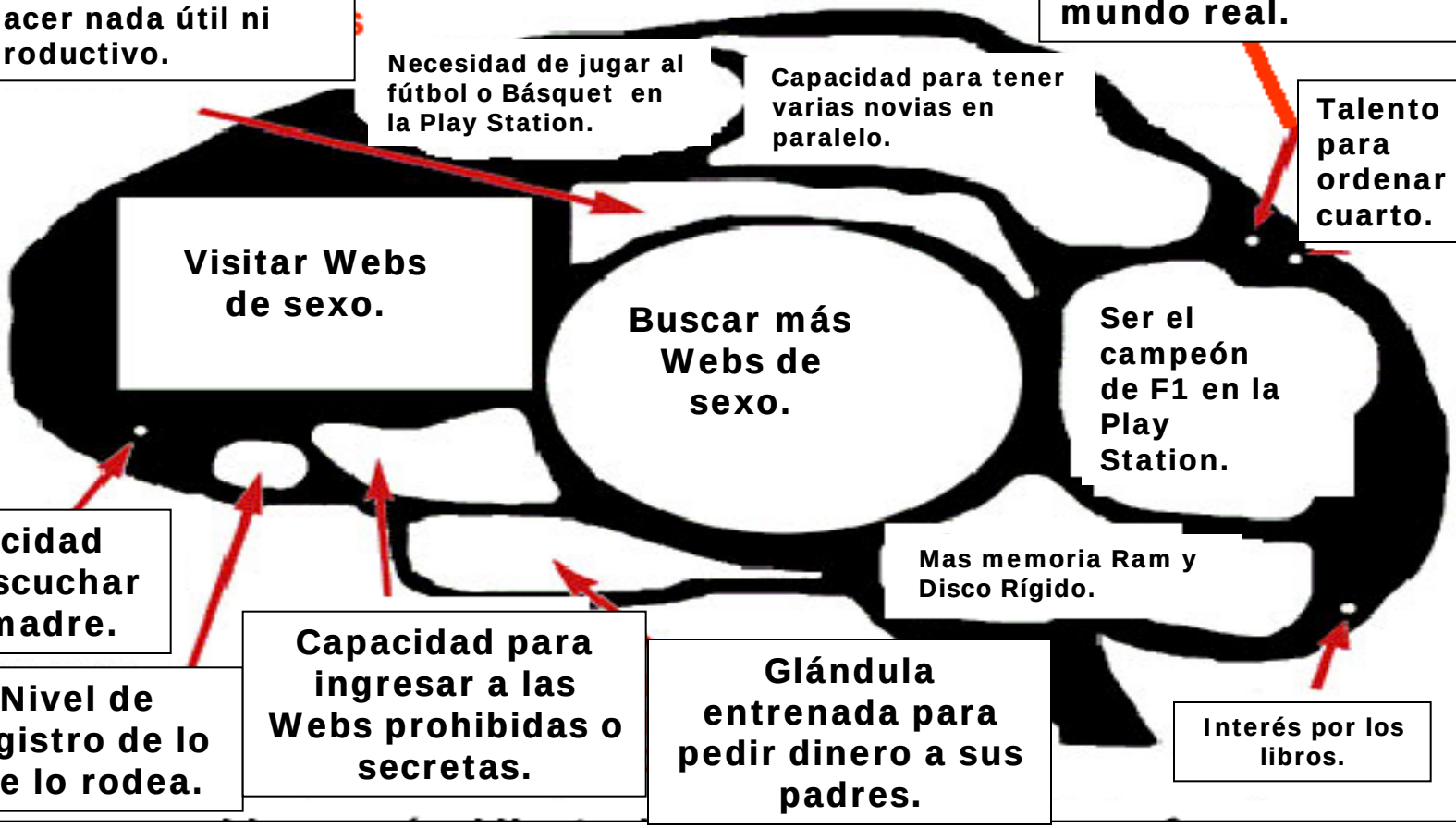
- **Hacen primero y se preguntan después.**

Características de los Nativos Digitales

- 40 hs. semanales frente a una pantalla, versus 32 hs. en la escuela.
- Un nuevo lenguaje + imágenes, MSN, Palms, Teléfono celular, Blogs, Wikis, etc.
- Producción de contenidos permanente (fotos, música, textos y animaciones.
- Uso intenso y placentero de las NTICs (Palms, I Pod, MP3, MSN, Celulares, etc.)
- Consumen más Juegos Virtuales que DVDs.
- Acceso simultáneo de 10 Pantallas en la PC, escuchan 2 I-Pod y mas de 10 usuarios en el MSN mientras trabajan o estudian. (E. Masie)

Como Piensan los Nativos Digitales

El Cerebro del Nativo Digital (Hombre)

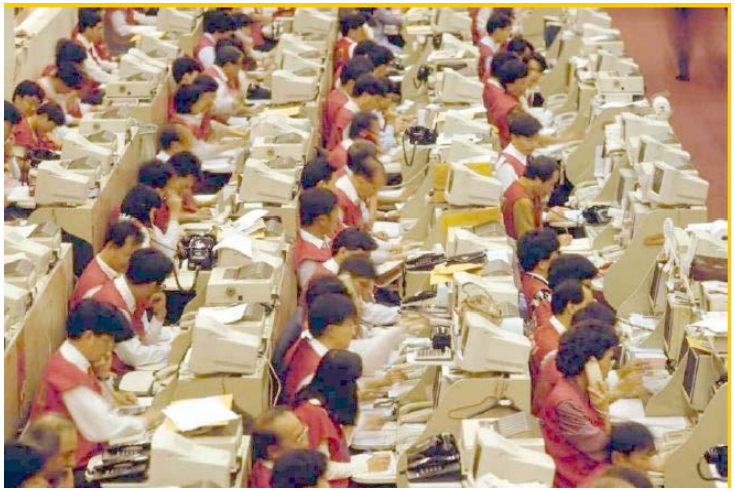


La glándula para registrar en su memoria las metidas de pata, pagar la cuenta de sus comunicaciones (banda ancha, celular, teléfono y TV por cable) aún no ha sido encontrada o está atrofiada.

Nativos vs. Inmigrantes Digitales

(Mark Prensky en Games Based Learning)

- Máxima velocidad Vs. Velocidad convencional.
- Procesos y acciones en paralelo Vs. Procesos lineales.
- Acceso simultáneo y al azar Vs. Pensamiento lineal.
- Primero la imagen Vs. Primero el texto.
- Conectado y en red Vs. Desconectado y solo.
- Activo Vs. Pasivo.
- Jugar Vs. Trabajar.
- Pago Vs. Paciencia.
- Fantasía Vs. Realidad.
- Tecnología Amiga Vs. Tecnología Enemiga.

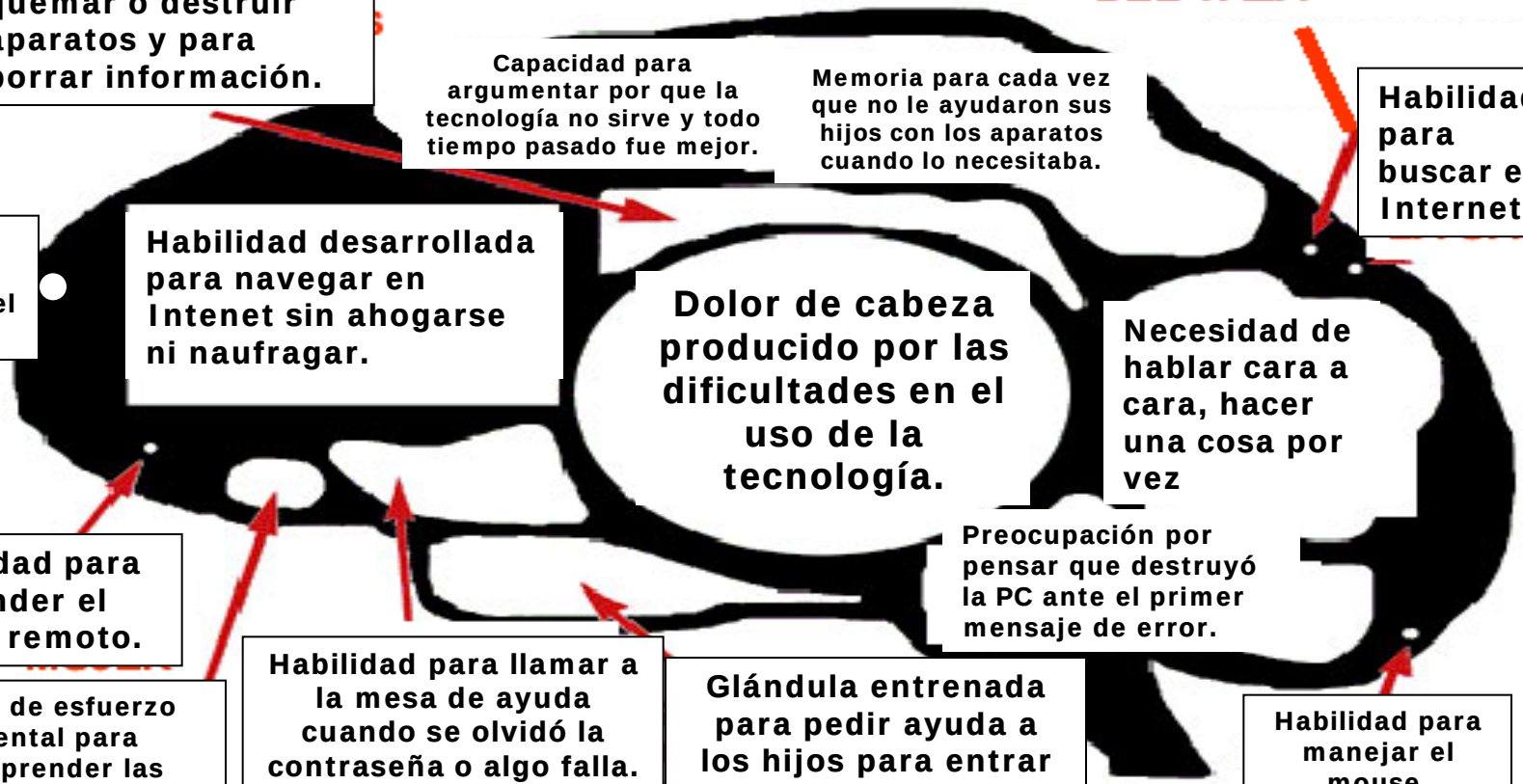


Un Verdadero Inmigrante Digital

¡Otra vez
está fallando
La Rata
Esta Wii indow
me esta
volviendo
loca¡

Como Piensan los Inmigrantes Digitales

Cerebro del Inmigrante Digital (Hombre o Mujer)



La glándula para comprender que es Internet, el concepto de red informática, para enviar mensajes de texto, o grabar un número en el celular ha sido extirpada o jamás se desarrolló.

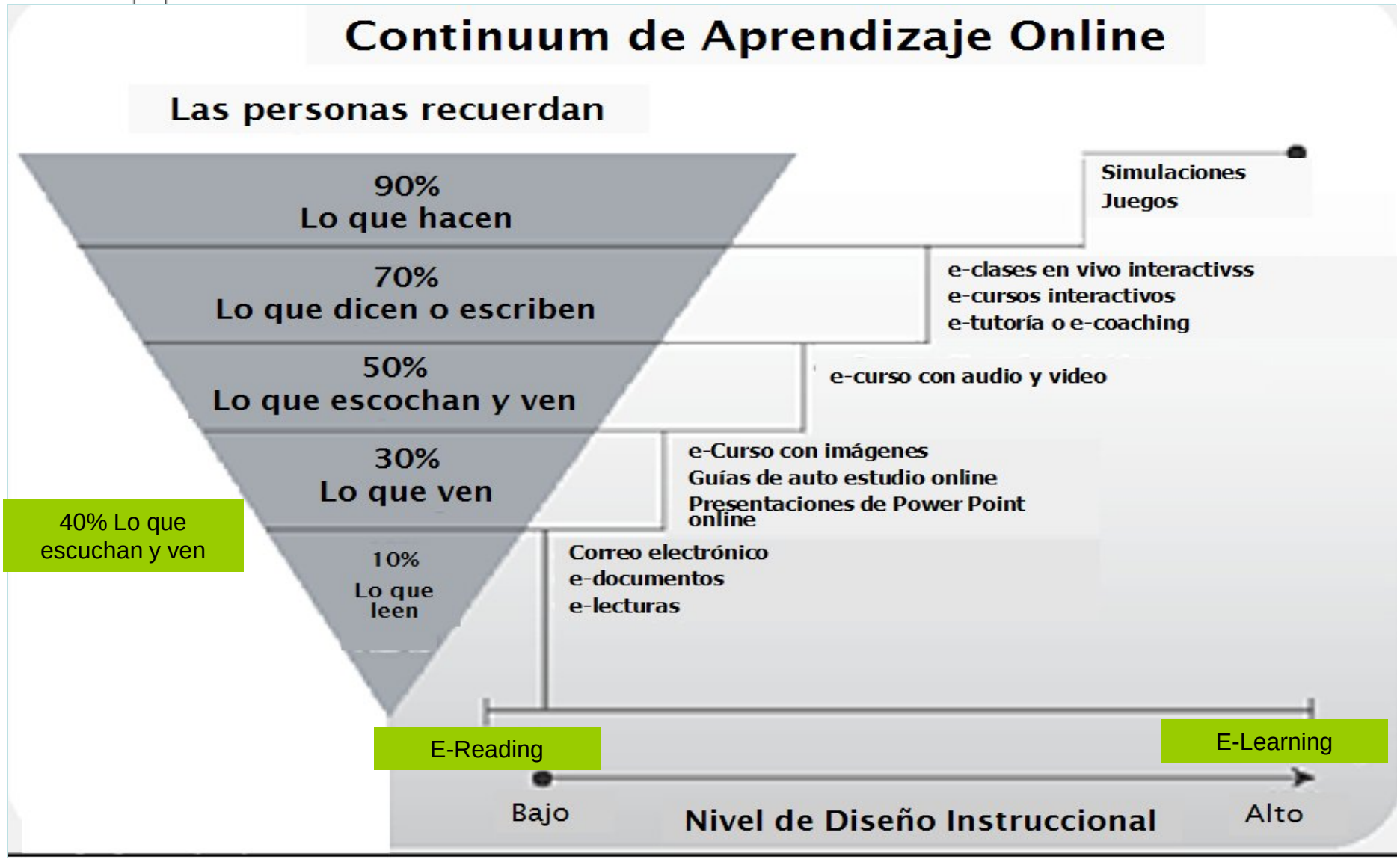
El Aprendizaje Colaborativo

- **Existen estudios que cuantifican el porcentaje de efectividad de diversas estrategias de enseñanza, con los siguientes resultados:**

Efectividad de las Estrategias de Aprendizaje	
Enseñar a otros	90%
Resolución de Problemas	75%
Grupos de Discusión	50%
Demostración	30%
Audio-Visual	20%
Lectura	10%
Conferencia	5%

} Aprendizaje Colaborativo

- **En resumen, el grado de aprendizaje es mayor cuanto mas compromiso hay con el objeto de estudio y cuanto mas interacción existe entre los participantes acerca de lo que se esta aprendiendo.**
- **En muy pocos casos los ambientes motivan (tanto a coordinadores como alumnos) para publicar sus experiencias, compartirlas y poder reutilizarlas en una forma ordenada, útil, y adaptable a los diversos contexto o necesidades.**


Continuum de Aprendizaje Online
Las personas recuerdan
90%
Lo que hacen
70%
Lo que dicen o escriben
50%
Lo que escochan y ven
30%
Lo que ven
10%
Lo que leen
40% Lo que escuchan y ven
Simulaciones
Juegos
e-clases en vivo interactivss
e-cursos interactivos
e-tutoría o e-coaching
e-curso con audio y video
e-Curso con imágenes
Guías de auto estudio online
Presentaciones de Power Point online
Correo electrónico
e-documentos
e-lecturas
E-Reading
E-Learning
Bajo
Nivel de Diseño Instruccional
Alto

El Nuevo Paradigma de la Información y el Éxito

¿Dónde estaba la Información Antes?

iCloud

¿Donde está hoy la Información?

¿Quiénes eran los mas valorados antes?

¿Quiénes son los mas valorados hoy?

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

Del Profesor al Facilitador del Alumno al Emprendedor

¿Quiénes tenían el conocimiento antes?

¿Quiénes lo construyen ahora?

Del Modelo del Profesor
Que Posee y Transmite el Conocimiento

Al Modelo del Facilitador
Que Facilita el Proceso de Aprendizaje y de Gestión del Conocimiento Colectivo

Las Escuelas Matan la Creatividad

Nunca harás nada original si no estás dispuesto a equivocarte

-No tenemos idea de que va a pasar en el futuro y sin embargo se supone que educamos a los niños para el futuro.

- n pues se supone que nos llevara a ese futuro que no podemos comprender.

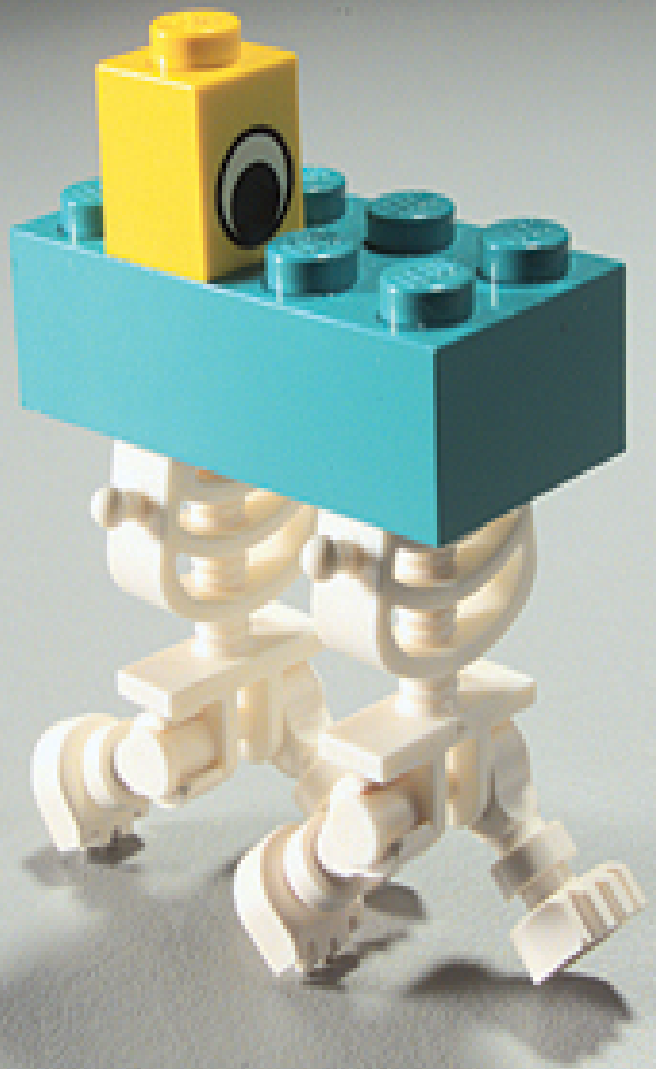
- amos darle el mismo estatus.

os nacen artistas, el problema es seguir siendo artistas mientras crecemos.” Picasso

os se arriesgan, no tienen miedo equivocarse, hacen, prueban.

- administramos las empresas y el sistema educativo, estigmatizando los errores.

Juego de Construcción



LEGO© SERIOUS PLAY™

Juguete **O** **Herramienta**

- **“Cualquier herramienta, tecnología, técnica o juguete que permita mejorar la forma en que juegan con la incertidumbre, garantiza que mejore la calidad de la innovación”.**

- **Michael Schrage, Investigador y autor del libro Juego Serio (Serious Play) del M.I.T.**

•

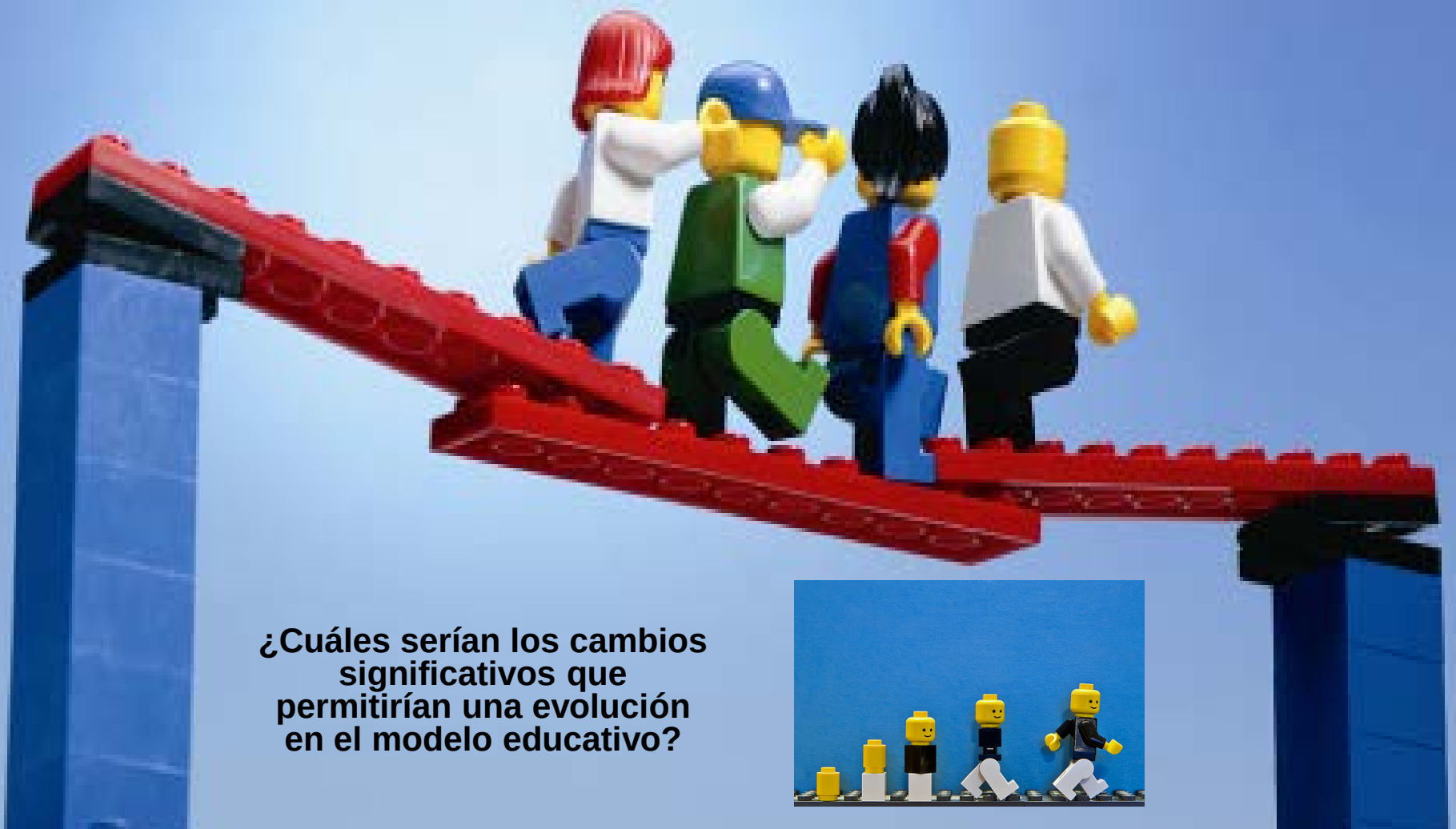
El Juego con LEGO, desarrolla en las personas una capacidad cada vez mas pertinente e imprescindible:

La habilidad de resolver problemas combinando ambos emisferios cerebrales, integrando lo emocional y lo racional.

El Puente entre la Educación Del Presente y la Del Futuro

¿Cómo es la educación actual?

¿Cómo será la educación del futuro?



¿Cuáles serían los cambios significativos que permitirían una evolución en el modelo educativo?

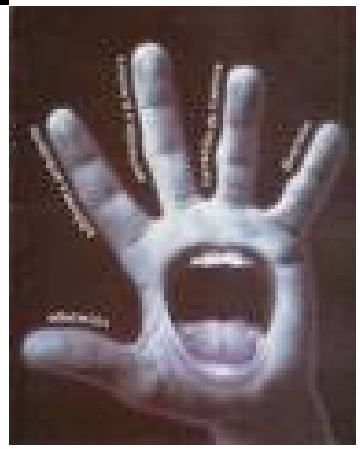
LEGO© SERIOUS PLAY™

(Base Teórica y Conceptual)

- Piaget (Constructivismo),
- Seymour Papert (Construccionismo del M.I.T.),
- Howard Gardner (Inteligencias Múltiples)
- Daniel Goleman (Inteligencia Emocional)
- La Venta de Johari (Identidad)
- La Teoría de la Motivación (Flow)

Una fuerte conexión entre

Nuestras manos y nuestra mente.



Usando nuestras manos activamente en juegos / tareas de construcción, podemos aprender y comprender mejor nuestro entorno laboral y personal, sus características, posibilidades y potencialidades.

26 MAGAZINE En portada

TRÍO DE ASES. Sergey Brin, Eric Schmidt y Larry Page posan jugando con las construcciones Lego, un juego que les sirve de inspiración para el desarrollo de sus negocios.

¿HAY QUE TEMER A ESTOS CHICOS?

EMPORIO (Google)

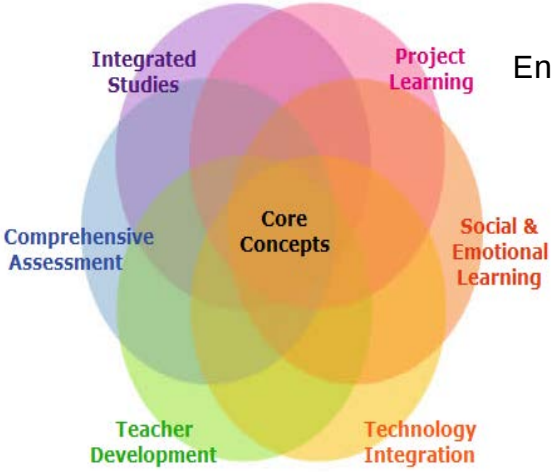
Saben lo que buscamos en la Red, lo que nos decimos y lo que preferimos. Tienen sobre nosotros infinidad de datos guardados. Por eso es vital que sean tan buenos chicos como dicen. Y despierta sospechas que censuren sus contenidos para lanzar su buscador en China. ¿Qué planes tienen estos treintañeros dueños de un imperio de 100 billones de dólares?

Por **Adi Ignatius** Fotografía de **David Strick y Eros Hoagland/Redux**

Edutopia la Nueva Revolución Educativa de George Lucas

El Arte de combinar el modelo de Aristóteles y Platón, en el que el maestro atrapa la atención y alienta a un grupo pequeño de estudiantes con preguntas y debates.

Con el modelo de poner manos a la obra con la "escuela artesanal del aprendizaje", basado en los aprendices que trabajan con el maestro.



La educación se convirtió en un ejercicio de bombear la mayor cantidad de información posible a los chicos.

George Lucas está poniendo su capacidad de contar historias y técnicas al servicio de lograr que estudiantes se conviertan en mejores pensadores y que puedan manejarse en una era de sobrecarga informativa.

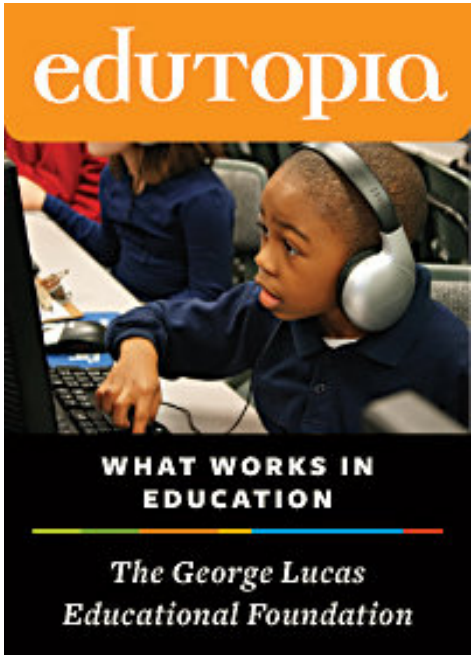
Propone el aprendizaje interdisciplinario

-Combinar ciencias, historia, geología y matemática en una sola clase- y también llegar al aprendizaje a través de proyectos.

Ejemplo:

Construir una casa que deba venderse a un cierto precio, que sea capaz de soportar un tornado o mantenerse fresca

En el proyecto los estudiantes son calificados no sólo por sus aportes individuales, sino también por el éxito del grupo.



Entorno / Escenario LEGO© SERIOUS PLAY™

Identidad, Agentes, Relaciones, Emergentes e Impactos Organizacionales

El Gobierno Catalán Juega Seriamente a Construir la Escuela del Futuro con LEGO SERIOUS PLAY

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN VIRTUAL

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

Creatividad Sistemática en Acción

Consiste en pasar de ver la creatividad como una virtud de unos pocos a ver en ella una actitud ante los acontecimientos que vivimos. Implica crear soluciones innovadoras de manera sistemática.

Historia de la Pasión por el Movimiento

La niña hiperkinética que se convirtió en bailarina

- Gilliane Lynne la coreógráfa y creadora de Kats, el Fantasma de la Ópera, junto a Andrew Lloyd Webber. etc.
- Era una niña hiperkinética que podría haber sido medicada por déficit de atención e hiperactividad.
- Era un desastre en la escuela, no se podía concentrar y no se quedaba quieta, hacía ruido cuando se movía, no entregaba sus deberes, su caligrafía era horrible y aprobaba a duras penas. Sus padres la llevaron a un psicólogo por pedido de la escuela, y el descubrió que no estaba enferma, sino que era una bailarina brillante.

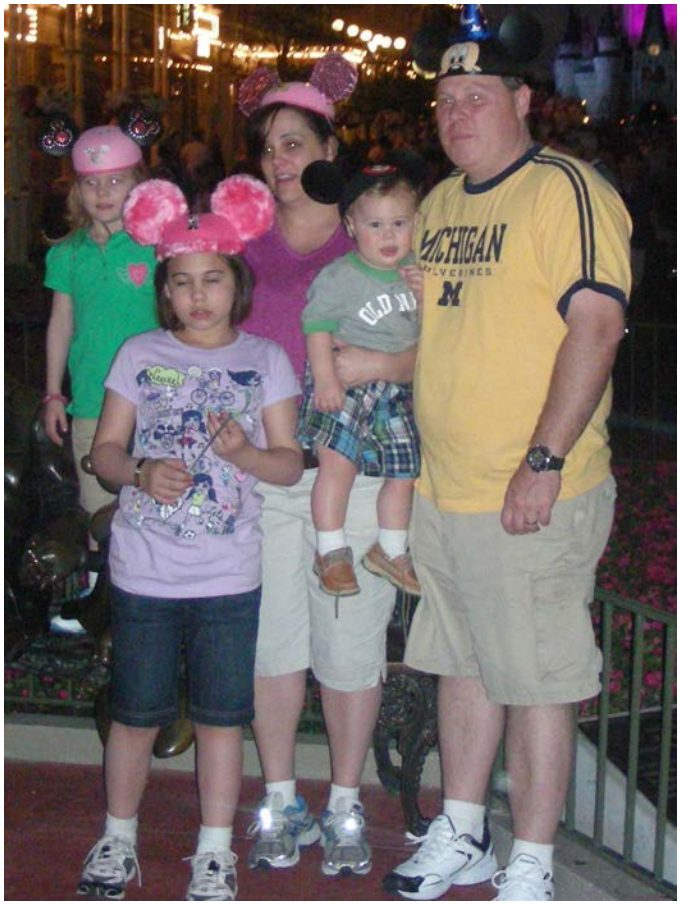
Las actividades que nos gustan nos llenan de energía incluso si estamos agotados físicamente.

Para Innovar Las Personas Deben

Animarse a Probar, Equivocarse y Aprender de los Errores

Defender la Alegría

Los Adultos Buscando el Niño Interior



Los Adultos Buscando el Niño Interior

Presidente y VP de Empresas Multinacionales Jugando Estratégicamente con LEGO SERIOUS PLAY

Militares de Alto Rango Construyendo el Espíritu Emprendedor

VP Región Centro América Construyendo su Rol

Presidente de Compañía de Telecomunicaciones Construyendo la Estrategia Regional

El Caso de LEGO MINDSTORM

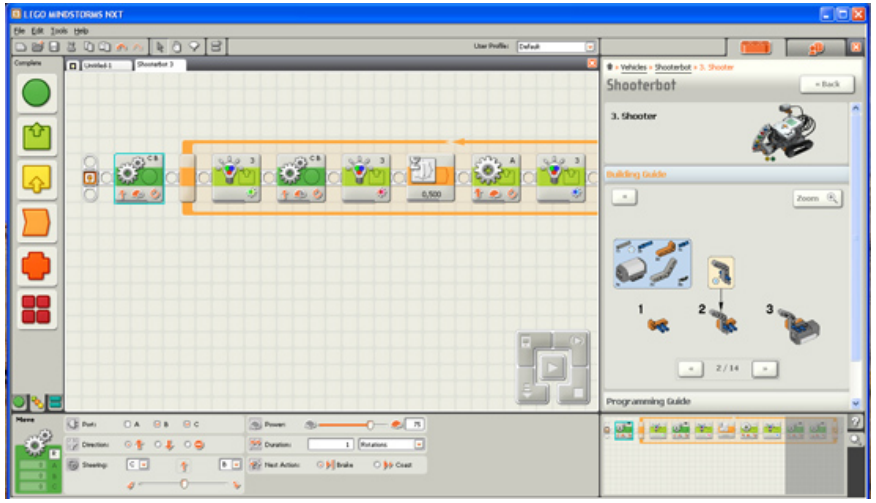
Eric Von Hippel
Director de Innovación del MIT

7 ingenieros del MIT

Crearon un juguete para niños y adolescentes

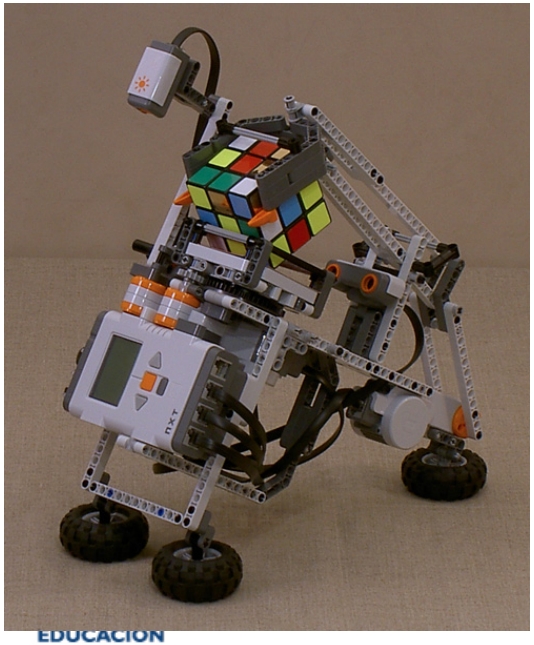
7 años de trabajo

Los Usuarios Mejoraron el Producto Innovando



A 3 semanas del lanzamiento

1.000 Hackers mejoraban el producto



Sorpresa, los compradores y los jugadores eran mayores de 18 años y empresas de tecnología

Participación de LEGO en los Principales Medios

<Protagonista de la Innovación>

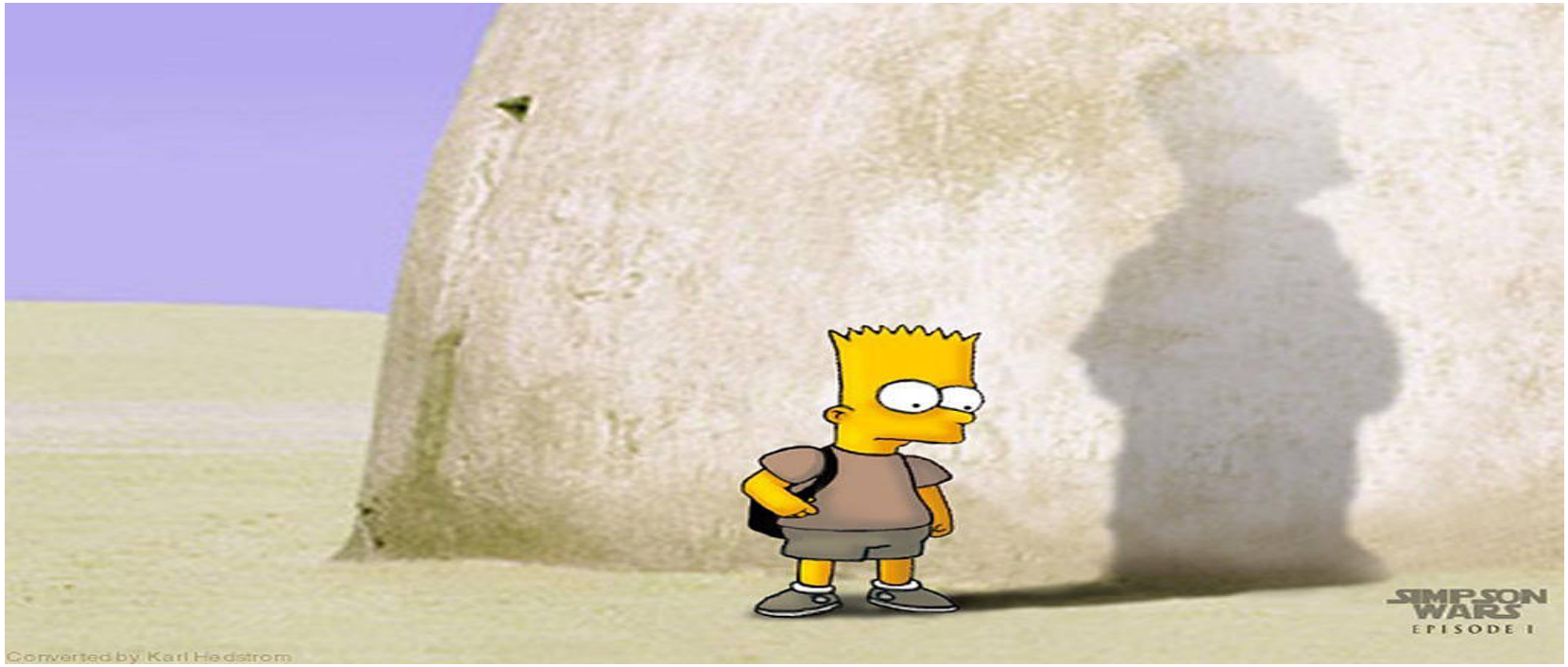
El Mejor Rector para una Universidad

Ustedes son los Encargados de Elegir al Mejor Rector para una Universidad. Enumere del 1 al 5

¿Cuáles Serían los Mejores Candidatos?

El Futuro Es Hoy

“Tenemos que preparar a los jóvenes para afrontar su futuro, no nuestro pasado.” (A. Clark 2001 Odisea en el Espacio)



"La era de la información precisa de jugadores autónomos más que trabajadores desmoralizados. Ser un jugador es abrazar el futuro, ser un trabajador es defenderse de él" Pat Kane "the Play Ethic“

El Espíritu Innovador en la Tecnología Olímpica de Marilyn King

"Personas Comunes haciendo Cosas Extraordinarias"

Consultoría de Estrategia en Tiempo Real a través del Juego Serio

Organizadores:

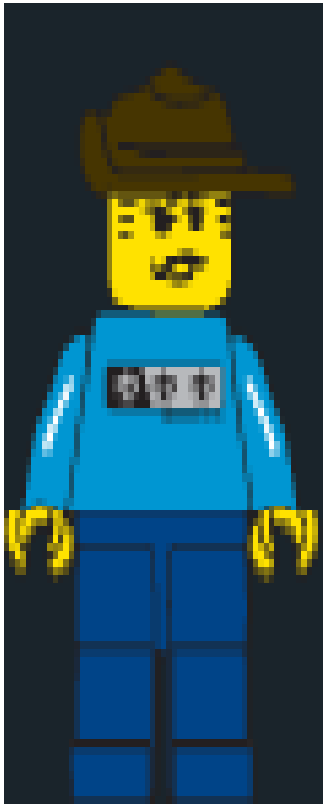
Mag.Patricia Ugaz Lock

Directora

Dirección de Educación Virtual - PUCP Virtual

pugaz@pucp.pe

http://pucpvirtual.pucp.edu.pe



Facilitador:

Lucio Margulis

Fundador y Director de la Consultora

Juego Serio

Primer Facilitador Certificado de LEGO© SERIOUS PLAY™

en Latinoamérica

info@juegoserio.com

luciomargulis@juegoserio.com

www.juegoserio.com

www.luciomargulis.com.ar

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN VIRTUAL

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ