

La misión: ¿Quién toma la posta?

Un juego para observar, analizar y transformar las dinámicas del aula.

Este recurso acompaña el artículo **“Cómo formar estudiantes protagonistas”** de Aprender para transformar.

■ PROPÓSITO

Proponer a los estudiantes un desafío sin una única forma de resolución, otorgándoles cierto grado de autonomía. Mientras juegan, el docente observa cómo toman decisiones, colaboran, resuelven problemas, asumen responsabilidades y reaccionan ante lo inesperado.

■ PREPARACIÓN

Participantes	Grupos de 4 a 6 estudiantes
Tiempo	20 a 30 minutos
Rol docente	Observador durante la primera parte
Materiales	Hoja y elementos que el grupo necesite para presentar su propuesta

■ LA MISIÓN

“La escuela tiene que organizar una jornada para recibir a estudiantes de otra institución. Ustedes son el equipo encargado de diseñarla.”

Tienen que decidir:

- Qué actividades realizarán.
- Cómo organizarán los espacios.
- Qué materiales necesitarán.
- Quiénes serán responsables de cada tarea.
- Cómo comunicarán la propuesta.
- Cuánto tiempo necesitarán.

Tienen 25 minutos para presentar una propuesta.

Condición: el docente no les dará la solución. Las decisiones deben ser tomadas por el equipo.

■ PRIMER MOMENTO: OBSERVAR SIN DIRIGIR

Durante los primeros minutos, el docente evita corregir, distribuir tareas o proponer soluciones. Simplemente observa y registra conductas. El objetivo no es etiquetar estudiantes, sino conocer cómo se desempeñan frente al desafío. Te propongo la siguiente tabla para cada estudiante, se recomienda para grupos cuyos cursos o grados no superen los 15 estudiantes. En cursos con una matrícula superior, se puede utilizar una tabla por equipo.

Comportamiento observado	Nunca	A veces	Frecuentemente
Propone ideas espontáneamente	■	■	■
Escucha las propuestas de otros	■	■	■

Comportamiento observado	Nunca	A veces	Frecuentemente
Toma decisiones	■	■	■
Pregunta cuando tiene dudas	■	■	■
Intenta resolver antes de pedir ayuda	■	■	■
Asume responsabilidades	■	■	■
Ayuda a sus compañeros	■	■	■
Defiende sus ideas con argumentos	■	■	■
Acepta modificar una idea	■	■	■
Busca alternativas cuando algo no funciona	■	■	■
Espera permanentemente indicaciones del docente	■	■	■
Se mantiene al margen del trabajo grupal	■	■	■

■ SEGUNDO MOMENTO: CAMBIAR LAS REGLAS

Después de aproximadamente 10 minutos, el docente introduce una situación inesperada:

“Atención: acaba de ocurrir un cambio. La escuela no dispone de los materiales que habían previsto. Tienen que modificar su propuesta.”

Nuevamente, el docente observa. Esta situación permite descubrir qué hacen cuando su primera idea deja de funcionar: ¿abandonan?, ¿esperan que el docente resuelva?, ¿buscan alternativas?, ¿organizan al grupo?, ¿escuchan otras propuestas?

■ TERCER MOMENTO: REFLEXIONAR

Una vez terminado el juego, primero dejamos que los estudiantes analicen su propia experiencia.

- ¿Cómo tomaron las decisiones?
- ¿Quién propuso la primera idea?
- ¿Todos pudieron participar?
- ¿Alguien sintió que no podía expresar su opinión?
- ¿Cómo resolvieron los desacuerdos?
- ¿Qué hicieron cuando cambió la situación?
- ¿Qué hicieron cuando algo no salió como esperaban?
- ¿Pidieron ayuda inmediatamente o intentaron resolverlo?
- ¿Qué harían diferente si tuvieran que repetir la misión?
- ¿En qué momento sintieron que fueron protagonistas?

■ ¿QUÉ PUEDE DESCUBRIR EL DOCENTE?

El que propone	Iniciativa
El que organiza	Asume responsabilidades
El que pregunta	Busca comprender
El que escucha	Favorece la construcción colectiva
El que insiste cuando algo falla	Desarrolla perseverancia
El que busca otra solución	Pone en juego creatividad
El que espera permanentemente al docente	Necesita oportunidades de autonomía
El que permanece callado	Puede necesitar otras formas de participación

Importante: no se trata de etiquetar estudiantes. Una conducta observada en un juego no define a una persona. El propósito es identificar oportunidades para generar nuevas experiencias de participación y autonomía.

■ CUARTO MOMENTO: TRANSFORMAR

A partir de lo observado, el docente puede diseñar una segunda misión con una regla específica para favorecer aquello que necesita fortalecerse.

Si observaste...	Podés probar...
Siempre deciden los mismos	Antes de decidir, todos deben aportar una idea.
Esperan demasiado al docente	El docente responde preguntas con otra pregunta.
Poca escucha	Antes de presentar una propuesta, cada estudiante recupera una idea de un compañero.
Abandonan ante una dificultad	Antes de pedir ayuda, deben pensar dos alternativas.

■ IDEA CLAVE

El juego deja de ser solamente una actividad: se convierte en una herramienta para observar las dinámicas del aula y generar nuevas oportunidades de autonomía, participación y responsabilidad.

“Observar para conocer. Conocer para intervenir. Intervenir para dar nuevas oportunidades.”

El protagonismo no se impone. Se construye.

Aprender para transformar · Recursos para docentes