

Guía de facilitación

Juego de mesa con juego de roles «Mission Possible» para fomentar el pensamiento emprendedor y el impacto

Instrucciones

1. Destinatarios

Estudiantes universitarios matriculados en asignaturas relacionadas con el emprendimiento, la innovación o la sostenibilidad.



2. Duración

Entre 90 y 120 minutos, dependiendo del número de equipos y de la profundidad del debate.



3. Objetivos



- Desarrollar las competencias emprendedoras de los alumnos a través del aprendizaje experiencial (EntreComp, DigiComp, GreenComp).
- Practicar el trabajo en equipo, el pensamiento estratégico y la toma de decisiones en valores.
- Experimentar los dilemas del mundo real a los que se enfrentan las startups en los ámbitos digital, ecológico y empresarial.
- Reflexionar sobre el impacto ético, social y medioambiental de las decisiones emprendedoras

! Aunque se recomienda la participación de un profesor o facilitador para orientar la reflexión, apoyar la dinámica de equipo y garantizar la alineación con los resultados de aprendizaje, «Mission Possible» también puede jugarse de forma independiente por equipos de alumnos. En este caso, se fomenta un proceso de reflexión y evaluación entre compañeros para potenciar la autoconciencia, la colaboración y el pensamiento crítico.

4. Materiales necesarios



- Tablero imprimible del mapa de la misión (o versión digital en Miro/Canva)
- Tarjetas de misión (retos de las startups)
- Tarjetas de roles (identidades de los miembros del equipo)
- 3 barajas de cartas de retos:
 - «Dilemas digitales»
 - «Reto ecológico»
 - «Estrategia empresarial»
- Dados (físicos o digitales)
- Cronómetro (rondas de 15-20 min)
- Hojas de reflexión (una por equipo)
- Rotuladores o fichas

5. Organización de los equipos



- Formad equipos de entre 3 y 5 miembros
- Cada equipo:
 - Tomará una carta de misión
 - Recibe una tarjeta de rol por miembro
 - Obtiene un marcador o ficha para llevar un registro del progreso en el tablero del mapa de la misión



fb. Desarrollo de la partida

1. Sesión informativa sobre la misión (10 min)

- El facilitador presenta el juego, las competencias que se trabajan y cómo se relaciona con su curso.
- Cada equipo lee y comenta su tarjeta de misión y las funciones de cada miembro.

2. Rondas de retos (3-4 rondas de 15-20 min)

En cada ronda, los equipos:

- Tiran los dados y avanzan por el tablero del mapa de la misión.
- Dependiendo de la casilla en la que caigan, sacan una carta del mazo correspondiente:
 - «Dilemas digitales»
 - «Reto ecológico»
 - «Estrategia empresarial»
- Leen el reto en voz alta.
- Debatid las tres opciones de decisión (e inventad una nueva si lo deseáis).
- Utiliza las cartas de rol para suscitar diferentes puntos de vista.

3. Análisis y presentación (20-30 min)

- Los equipos presentan su recorrido: 1-2 min
resumen de su misión, los dilemas clave y cómo los abordaron.
- El facilitador dirige un debate de reflexión:
 - ¿Qué dilemas fueron los más difíciles?
 - ¿En qué puntos chocaron los valores con la estrategia?
 - ¿Qué fue lo que más sorprendió al equipo?
 - ¿Qué competencias de EntreComp/GreenComp/DigiComp se pusieron en práctica?

¡Diviértete, pon a prueba tu forma de pensar y lidera tu misión con determinación!

7. Consejos para el moderador

1. Cómo orientar los debates sobre la toma de decisiones Anima a que justifiquen sus decisiones: pregunta a los equipos

«¿Por qué habéis elegido esta opción?» o «¿Cuál ha sido el razonamiento principal detrás de esta decisión?».

Fomenta el pensamiento alternativo: si el equipo parece estancado, invítalos a considerar otros puntos de vista:

«¿Qué diría un usuario o un miembro de la comunidad sobre esto?»

«¿Cómo se desarrollaría esto a largo plazo?»

Presta atención a la dinámica de los roles: comprueba si los participantes están utilizando activamente sus tarjetas de rol (por ejemplo, ¿está el estratega planteando preguntas de visión global? ¿Está el abogado del diablo cuestionando las suposiciones?).

2. Reflexión tras el juego
Empieza con una reflexión abierta:

«¿Cuál ha sido para ti el momento más sorprendente del juego?» «¿De qué decisión te sientes más orgulloso y por qué?»

Relaciónalo con la relevancia en el mundo real:

«¿Cómo se aplica esto a situaciones reales que hayas visto en la vida universitaria o en las startups?»

Vuelve al tema del impacto:

«¿En cuál de los cinco criterios de impacto crees que tu equipo ha obtenido la mejor puntuación?»

3. Gestión de los desacuerdos

Normalízalo: haz saber a los equipos que los desacuerdos forman parte de la colaboración. «Está bien tener opiniones diferentes; lo que importa es cómo se escucha y se decide juntos».

Utiliza la perspectiva de la reflexión: Pregunta: «¿Qué punto de vista podría generar un mayor impacto a largo plazo?» o «¿Cuál se ajusta mejor a vuestra misión?».

Despersonaliza el conflicto: ayuda a cambiar el enfoque de «quién tiene razón» a «qué es lo mejor para la misión del equipo».

Más consejos

- Rota las tarjetas de roles a mitad de la partida para cambiar de perspectiva.
- Utiliza ejemplos del mundo real para relacionar los dilemas con startups reales. Destaca cómo las decisiones éticas o sostenibles también pueden impulsar la innovación.
- Incorpora elementos lúdicos de forma moderada (con fichas, puntos extra o «Premios a la Resiliencia») si el interés decae.

