INFORME DE AVANCE

ETAPA 3: RUTA DE APRENDIZAJE ESPECÍFICA

EDUCACIÓN PARA EL EMPRENDIMIENTO

Sistema Integral de Recursos Educativos para Corporación Municipal de La Florida

Fecha: Noviembre 2026

Preparado para: Corporación Municipal de La Florida (COMUDEF)

Preparado por: Momento Cero SpA

www.momentocero.cl

Badajoz 100, oficina 424
Las Condes, Santiago, Chile
Tel. (+56 2) 2201 5518

Índice

Índice 2
1. Resumen Ejecutivo 3
2. Marco Metodológico Sistema Integral de Recursos Educativo (SIRE) 4
3. Contexto del Proyecto SIRE - COMUDEF 7
4. Análisis de Resultados (Etapa 3) 9
5. Síntesis Cualitativa y Percepción del Participante 14
6. Conclusiones 15
7. Anexos 16

1. Resumen Ejecutivo

El presente informe da cuenta del cumplimiento de la Etapa 3 (de 3) del proyecto de implementación del Sistema Integral de Recursos Educativos para la Corporación Municipal de La Florida, correspondiente a la Ruta de Aprendizaje Específico (RAE) de **Educación para el Emprendimiento**. En el marco de la implementación del ecosistema SIRE, esta etapa constituye una de las dos líneas de profundización que se iniciaron luego del cumplimiento y aprobación de la Ruta de Aprendizaje Transversal (RAT) de Mentalidad Lúdica, junto a la Etapa 2 correspondiente a Educación Financiera. En ambas RAE se aprovecha el marco metodológico del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como fundamento común para los equipos directivos y docentes de la Corporación Municipal de La Florida (COMUDEF).

Una RAE representa el paso posterior a la infraestructura habilitante que proporciona la RAT, para la integración efectiva de los componentes especializados del ecosistema (Mentalidad Lúdica, Educación para el Emprendimiento: Emprender como Actitud de Vida, Facilitadores ABJ FinanCity). Durante esta tercera etapa, el plan inicial consideraba la disponibilidad de 30 cupos para la RAE de Educación para el Emprendimiento, finalmente se logró convocar por parte de los establecimientos a 18 docentes y directivos a los cuales se habilitó el acceso al entorno digital SIRE de la Red de Liceos Técnico-Profesionales de COMUDEF (Liceo Cardenal Antonio Samore, Liceo Nuevo Amanecer, Liceo Polivalente Municipal), permitiendo la comprensión de qué es el emprendimiento, cómo estimular el espíritu emprendedor en los estudiantes y cuáles son las metodologías para fomentar el emprendimiento como una actitud de vida, aspectos pertinentes al desarrollo de aprendizajes y competencias relacionadas al currículum nacional, logrando ser capaz de implementar lo aprendido en contextos de aula con los estudiantes.

Los resultados muestran una tasa de aprobación del 66,7% con un NPS (Net Promoter Score) que llega a 75, esto confirma un alto nivel de apropiación, satisfacción y disposición hacia la innovación. Los indicadores ratifican que el modelo SIRE funciona como un predictor efectivo del compromiso y la capacidad de los participantes para los siguientes hitos de implementación del Ecosistema Lúdico aplicado a temáticas tan importantes como la Educación para el Emprendimiento.

2. Marco Metodológico Sistema Integral de Recursos Educativo (SIRE)

El Sistema Integral de Recursos Educativos (SIRE) —desarrollado por Momento Cero SpA— es una solución pedagógica orientada a la instalación sistemática del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en instituciones educativas. SIRE se estructura no como un conjunto de materiales aislados, sino como un ecosistema integral e indivisible que articula tres capas interconectadas:

- **Recursos Pedagógicos Físicos:** Materiales didácticos y juegos de mesa tangibles diseñados para el desarrollo de competencias (como FinanCity para alfabetización financiera, El Plan para emprendimiento y Derribando para ciudadanía).
- **Activos Metodológicos:** Marcos conceptuales, rutas de implementación y protocolos didácticos que otorgan coherencia y sentido pedagógico al uso de los materiales.
- **Sistemas Digitales de Soporte:** Plataforma e-learning que proporciona formación asincrónica a docentes, analítica de datos en tiempo real y registro sistemático de evidencias.

La omisión de cualquiera de estos componentes altera la integridad del modelo. Por ello, el valor central de SIRE radica en el diseño de su arquitectura de integración.

3.1 Fundamentos Científicos y Marcos Teóricos

La arquitectura de SIRE no responde al mero entretenimiento, sino que se sustenta en evidencia científica y modelos teóricos consolidados de la psicología, la educación y las neurociencias:

- **Bases Neuroeducativas del ABJ:** El sistema aprovecha los principios de la neuroeducación sobre el aprendizaje mediado por emociones positivas. La experiencia lúdica estimula la activación del sistema límbico, favoreciendo la liberación de neurotransmisores asociados al placer y la atención, lo que optimiza la consolidación de la memoria a largo plazo y la transferencia de aprendizajes a situaciones reales.

- **Teoría del Flujo (Flow) y Motivación Intrínseca:** Basado en los postulados de Csikszentmihalyi, el diseño de las dinámicas busca equilibrar de manera continua el nivel de desafío con las habilidades del estudiante. Esto genera estados de alta concentración, motivación intrínseca y aprendizaje activo y situado.

- **Mentalidad Lúdica:** Es un constructo original de Momento Cero[1] que integra principios de la Mentalidad de Crecimiento (Dweck, 2006) y la Educación Positiva. Se instala como una actitud pedagógica previa donde el error se concibe como parte natural e indispensable del proceso de aprendizaje y el estudiante asume un rol protagónico en su formación.

- **Criterio de Diseño TREs:** Principio articulador que exige que todo componente del ecosistema sea simultáneamente Transferible (apropiación autónoma por parte del docente), Replicable (reproducible en distintos niveles sin perder calidad) y Escalable (capaz de expandirse desde un grupo piloto hacia toda la institución o red).

[1] https://aprendojugando.com/materiales/libro-mentalidad-ludica-para-crear-educar-emprender-e-innovar/

3.2 Modelo de Implementación: Rutas de Aprendizaje (RA)

El modelo de implementación de SIRE se estructura en torno a las Rutas de Aprendizaje (RA), que corresponden a secuencias progresivas, articuladas y estandarizadas para la activación de los componentes del ecosistema en la práctica pedagógica institucional. Constituyen el principal activo metodológico del sistema, ya que determinan el orden, las condiciones y los protocolos bajo los cuales se incorporan los recursos pedagógicos. Para resguardar la coherencia técnica, el modelo establece una secuencia obligatoria de dos fases como mínimo:

- **3.2.1 Ruta de Aprendizaje Transversal (RAT)**

Es la etapa fundacional y de inicio obligatorio para todo el ecosistema. No está asociada a un juego o recurso físico en particular, sino que instala las condiciones técnicas, conceptuales y culturales iniciales en el establecimiento.

- ➔ **Destinatarios:** Equipos directivos, líderes pedagógicos y docentes participantes.
- ➔ **Ejes de trabajo:**
  - ◆ **Integración Metodológica:** Capacitación e instalación del enfoque de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y la Mentalidad Lúdica como marco de trabajo compartido.
  - ◆ **Habilitación Digital:** Creación de credenciales e inducción al entorno digital del SIRE para el uso pedagógico y seguimiento.
- ➔ **Condición técnica:** La RAT es un prerrequisito habilitante y obligatorio. Ninguna Ruta Específica puede iniciarse sin que el grupo docente haya completado previamente la RAT.

- **3.2.2 Rutas de Aprendizaje Específicas (RAE)**

Son las secuencias de activación para cada uno de los componentes especializados del ecosistema (FinanCity para Educación Financiera, El Plan para Educación Emprendedora, Derribando para Ciudadanía).

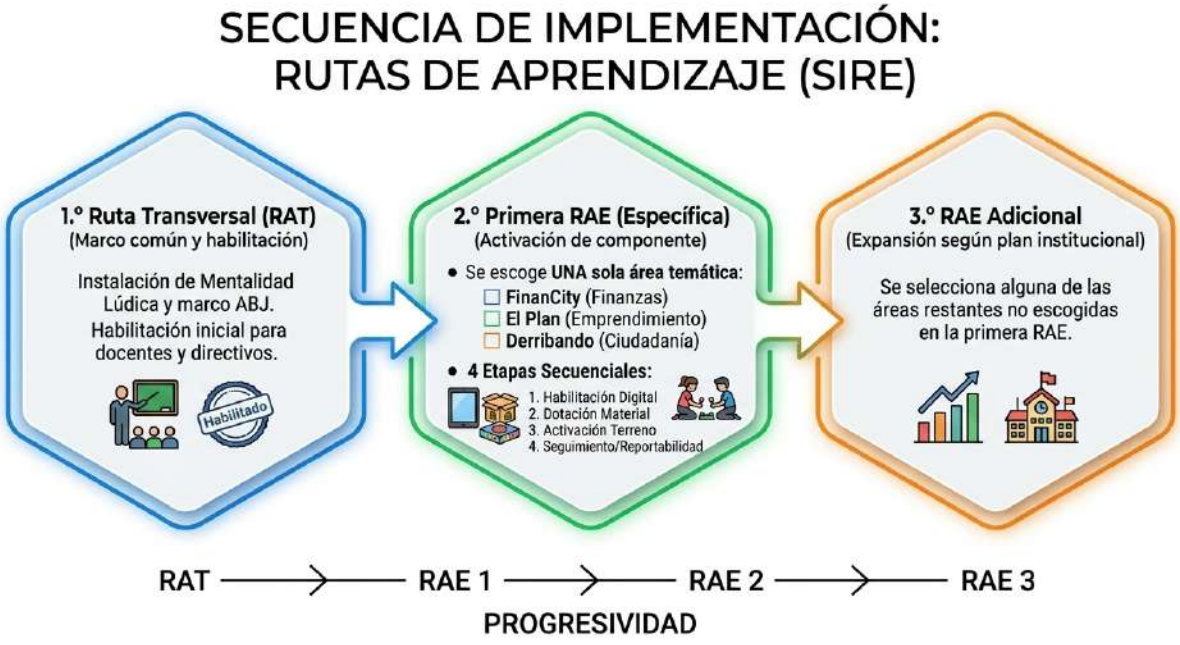
Cada RAE se despliega en cuatro etapas estandarizadas y secuenciales:

1. **Habilitación digital:** El docente accede al módulo específico del componente en el entorno digital SIRE y completa la capacitación asincrónica sobre el recurso.
2. **Dotación de material didáctico:** Entrega física del equipamiento pedagógico (juegos de mesa, insumos bibliográficos y suministros) en el establecimiento.
3. **Activación especializada en terreno:** Jornada presencial de transferencia técnica y puesta en marcha liderada por un facilitador especializado (por ejemplo, taller presencial de 4 horas en el caso de FinanCity) para asegurar la correcta transposición didáctica en el aula.
4. **Seguimiento y reportabilidad:** Implementación autónoma en aula por parte del docente, con soporte remoto continuo y registro de sesiones en la Bitácora ABJ.

- **3.2.3 Principios del Modelo de Implementación**

El despliegue de las Rutas de Aprendizaje se rige por cuatro principios operativos fundamentales:

- ➔ **Progresividad:** La activación del ecosistema se realiza por etapas graduadas, respetando los tiempos de apropiación docente y la cultura institucional.
- ➔ **Articulación y Dependencia:** Las RAE no operan de forma aislada ni paralela; se nutren y dependen directamente del marco conceptual instalado durante la RAT.
- ➔ **Escalabilidad Institucional:** Permite estructurar la implementación iniciando con grupos o asignaturas piloto para luego expandirse de manera sostenida hacia la totalidad de la red educativa.
- ➔ **Acompañamiento Continuo:** Transversal a todas las rutas, el establecimiento cuenta con soporte técnico constante y monitoreo a través de la infraestructura digital.



3. Contexto del Proyecto SIRE - COMUDEF

El proyecto de implementación del Sistema Integral de Recursos Educativos (SIRE) para la Corporación Municipal de La Florida (COMUDEF) tiene como propósito estratégico el despliegue de un Ecosistema Lúdico ABJ para el desarrollo de competencias en Finanzas Personales y Educación Emprendedora en tres establecimientos de la Red de Liceos Técnico-Profesionales de COMUDEF. El proyecto se enfoca en la incorporación de un sistema basado en el aprendizaje basado en juegos (ABJ) para el desarrollo de habilidades asociadas a la toma de decisiones, el pensamiento crítico, la autonomía y la gestión responsable de recursos, integrando la alfabetización financiera como eje estratégico y la educación emprendedora entendida como el fortalecimiento de actitudes como la iniciativa, la planificación y la resolución de problemas en diversos contextos de la vida escolar y personal.

El modelo SIRE no es un conjunto de productos aislados, sino un ecosistema articulado bajo la metodología TREs (Transferible, Replicable y Escalable). La implementación se estructura mediante tres rutas secuenciales, siendo la Ruta de Aprendizaje Transversal (RAT) la condición necesaria y previa para cualquier desarrollo posterior.

Durante esta tercera etapa, el plan inicial consideraba la disponibilidad de 30 cupos para la RAE de Educación para el Emprendimiento, finalmente se logró convocar por parte de los establecimientos a 18 docentes y directivos a los cuales se habilitó e habilitó el acceso al entorno digital SIRE de la Red de Liceos Técnico-Profesionales de COMUDEF (Coordinadores Técnicos COMUDEF, Liceo Cardenal Antonio Samoré, Liceo Nuevo Amanecer, Liceo Polivalente Municipal), permitiendo un acercamiento integral al concepto de emprendimiento, a partir de cuáles son sus diferentes dimensiones y cuál es la relevancia de incorporarlos en la educación, proporcionando argumentos teóricos y estrategias pedagógicas prácticas, además de actividades efectivas para impulsar el desarrollo de competencias emprendedoras en los estudiantes.

Alcance de la etapa 3:

- **Destinatarios:** 18 docentes y directivos pertenecientes a los establecimientos; Complejo Educacional Cardenal Antonio Samoré, Liceo Politécnico Municipal, Liceo Nuevo Amanecer.
- **Foco:** Habilitación de la Educación para el Emprendimiento.
- **Formato:** Habilitación de acceso al entorno digital y desarrollo de experiencias guiadas que permiten comprender adecuadamente el concepto emprendimiento y estimular el espíritu emprendedor en contextos de aula.

Nº de inscritos	Nº de docentes inscritos	Nº de directivos inscritos	Nº de coordinadores técnicos inscritos	Mujeres	Hombres
18	10	8	0	9	9
100%	55,6%	44,4%	0%	50%	50%

Inscritos por establecimiento

➔ **Liceo Cardenal Antonio Samoré**

Nº de inscritos	Nº de docentes inscritos	Nº de directivos inscritos	Mujeres	Hombres
6	0	6	2	4

➔ **Liceo Nuevo Amanecer**

Nº de inscritos	Nº de docentes inscritos	Nº de directivos inscritos	Mujeres	Hombres
7	6	1	3	4

➔ **Liceo Polivalente Municipal**

Nº de inscritos	Nº de docentes inscritos	Nº de directivos inscritos	Mujeres	Hombres
5	4	1	4	1

4. Análisis de Resultados (Etapa 3 - RAE de Educación Emprendedora)

La implementación de la RAE de Educación para el Emprendimiento en los docentes y directivos de COMUDEF registró resultados altamente positivos tanto en dimensiones cuantitativas como cualitativas.

4.1 Curso online Educación para el Emprendimiento: Emprender como Actitud de Vida

En este curso, el acompañamiento permanente (a cargo de la coordinación) fue crítico para la productividad a lo largo del proceso.

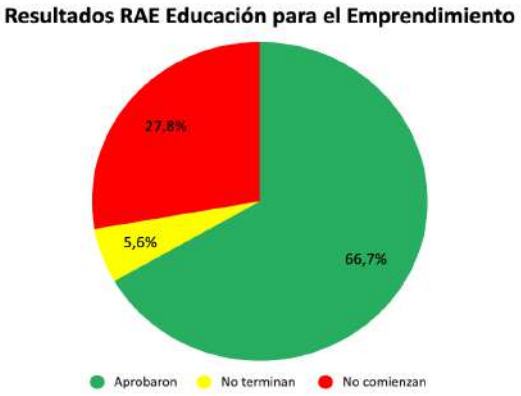
- **El factor humano.** El seguimiento fue el motor que acompañó a los participantes. El hecho de que el 66.7% lograra finalizar y aprobar el curso, demuestra que la coordinación realizada representó un seguimiento efectivo, incentivando la entrega de trabajos con implementación efectiva en aula.

- **Análisis del resultado.** La brecha de avance entre aprobados (66.7%) y los que no finalizaron (5,6%) demuestra que el acompañamiento identifica rápidamente quién está fuera del proceso. El 94,8% de respuestas correctas en los aprobados indica que el soporte de la coordinación no solo buscaba que terminaran, sino que aprendieran correctamente.

- **Curso de alta transferencia.** El modelo de acompañamiento logró vencer la inercia de la teoría, avalado por la alta valoración que los participantes realizan de lo aplicables en aula que son los tópicos abordados.

4.2 Aprobación

El curso **Educación para el Emprendimiento: Emprender como Actitud de Vida** presentó una alta tasa de aprobación (66,7%), lo que indica que la mayoría de los participantes lograron alcanzar los aprendizajes esperados y cumplir con los requisitos mínimos de evaluación. Por otro lado, un 5,6% de los participantes no aprobaron el curso, y el 27,8% restante de los participantes no comenzaron el curso asincrónico.



4.2.1 Resultados docentes:

Nº de docentes que realizaron el curso	Nº de docentes que aprobaron el curso	% de docentes que aprueba
10	5	50%

4.2.2 Resultados directivos:

Nº de directivos que realizaron el curso	Nº de directivos que aprobaron el curso	% de directivos que aprueba
8	7	87,5%

4.2.3 Resultados coordinadores técnicos:

Nº de coordinadores técnicos que realizaron el curso	Nº de coordinadores técnicos que aprobaron el curso	% de coordinadores técnicos que aprueba
0	0	0%

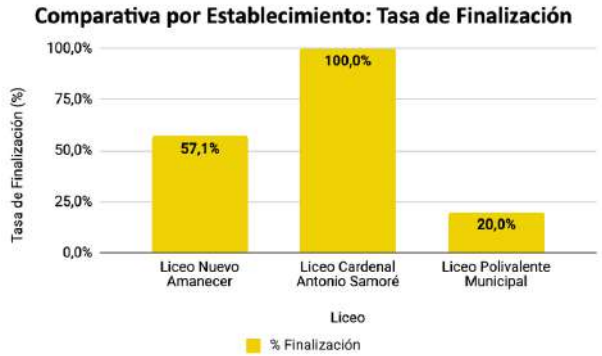
4.2.4 Comparativa por establecimiento:

De una nómina total de 18 participantes inscritos, 12 completaron el curso y la evaluación (66,7%), mientras que 6 no concluyeron la actividad (33,3%).

➔ **Liceo Cardenal Antonio Samoré**: Presentó la mayor adherencia, con 6 de 6 participantes que completaron la RAE (100%).

➔ **Liceo Nuevo Amanecer**: Registró 4 de 7 docentes completados (57,1%).

➔ **Liceo Polivalente Municipal**: Mostró la menor participación, con solo 1 de 4 participantes que completaron la RAE (20%).



4.3 Evaluación NPS (Net Promoter Score)

El Net Promoter Score (NPS) es una herramienta valiosa para cualquier empresa (producto o servicio) que busque mejorar la satisfacción y lealtad de sus clientes (usuarios), y para entender cómo están siendo percibidos en el mercado (contexto donde ellos se desenvuelven).

Se trata de una métrica que mide la lealtad de los clientes (usuarios) hacia una empresa (producto o servicio). Se calcula mediante una encuesta que pregunta a los clientes (usuarios) qué tan probable es que recomienden la empresa (producto o servicio) a otros con una pregunta simple: "En una escala de 0 a 10, ¿qué probabilidad hay de que recomiende [empresa/producto/servicio) a un amigo o colega?"

Categorización de respuestas

Las respuestas se clasifican en tres categorías:

- **Promotores (9-10):** Usuarios leales y entusiastas que probablemente recomendarán la empresa (producto o servicio).
- **Pasivos (7-8):** Usuarios satisfechos pero no entusiastas, que podrían ser influenciados por la competencia.
- **Detractores (0-6):** Usuarios insatisfechos que probablemente hablarán mal de la empresa (producto o servicio).

Procedimiento de cálculo y beneficios del NPS

El NPS se obtiene restando el porcentaje de detractores del porcentaje de promotores. Por ejemplo, si el 60% son promotores, el 20% son pasivos y el 20% son detractores, el NPS sería 40 (60-20). Sus principales beneficios son los siguientes:

- **Simplicidad:** Es una métrica fácil de entender y aplicar.
- **Comparabilidad:** Permite comparar el rendimiento de la empresa (producto o servicio) con la competencia (otras alternativas).
- **Indicador de lealtad:** Un NPS alto indica una alta probabilidad de retención de clientes (usuarios) y crecimiento.
- **Identificación de áreas de mejora:** Permite identificar áreas donde la empresa (producto o servicio) puede mejorar la experiencia del cliente (usuario).

Rangos de evaluación e interpretación del NPS

Un buen Net Promoter Score (NPS) se considera superior a 0, mientras que un NPS por encima de 20 se califica como bueno y una puntuación de 50 o más se considera excelente. Sin embargo, el "buen" NPS es relativo y depende en gran medida de la industria y la competencia de la empresa (producto o servicio), por lo que es esencial comparar tu puntuación con los promedios de tu sector (contexto) y tu competencia directa (opciones alternativas). Lo que es excelente en un sector puede ser solo aceptable en otro. Por ello, se recomienda monitorear la evolución del NPS a lo largo del tiempo para identificar si la tendencia es positiva o negativa. El desglose de los rangos de NPS por categorías es el siguiente:

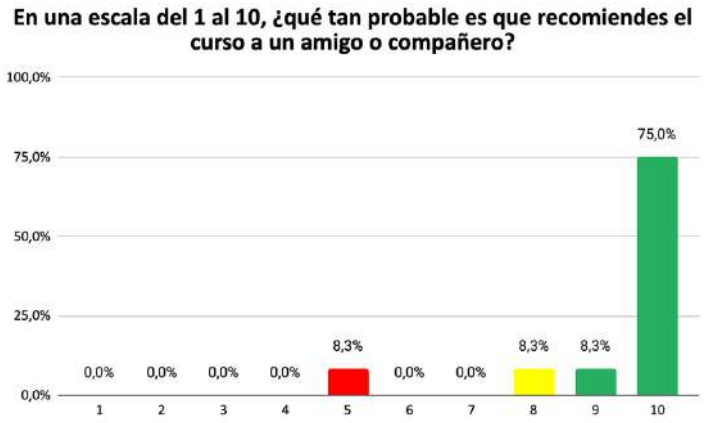
- **Por debajo de 0. Negativo;** indica que hay más detractores que promotores y es motivo de preocupación, señalando que más clientes podrían abandonar el negocio.
- **De 0 a 29. Aceptable;** pero con margen de mejora. Significa que tienes más promotores que detractores, pero se puede potenciar la satisfacción del cliente.
- **De 30 a 49. Sólido y considerado bueno;** lo que sugiere una base de clientes satisfechos que probablemente recomendarían tu producto o servicio.
- **De 50 en adelante. Excelente;** Una puntuación de 50 o más indica una fuerte base de clientes leales y un enfoque centrado en el cliente.
- **Superior a 70. Sobresaliente o de clase mundial;** reflejando una satisfacción y lealtad excepcionales del cliente.

Evaluación NPS de la RAE (curso Educación para el Emprendimiento. Emprender como Actitud de Vida)

En una escala del 1 al 10, ¿qué tan probable es que recomiendes el curso a un amigo o compañero?

La disposición a recomendar este curso de capacitación a otro docente/amigo es sobresaliente (NPS = 75 = 83,3 – 8,3), reflejando confianza y valoración positiva de su impacto en el aprendizaje:

- **Promotores:** 9 y 10, en este caso 83,3% (se suman 8,3% + 75%)
- **Pasivos:** 7 y 8, en este caso 8,3% (no se consideran 0% + 8,3%)
- **Detractores:** 0 a 6, en este caso 8,3% (se restan -0% - 0% - 0% - 0% - 8,3% -0%)

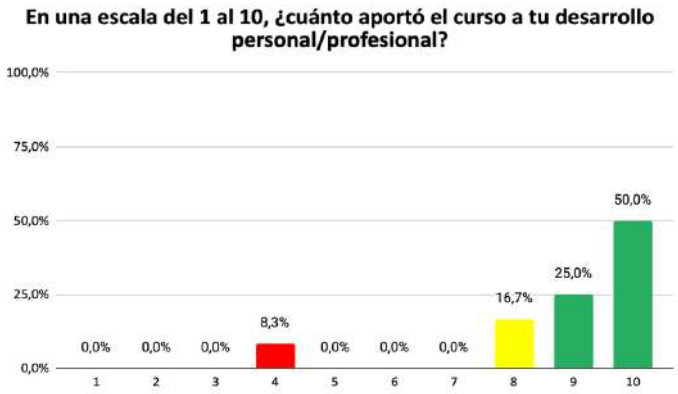


Este indicador ratifica que los docentes y directivos de COMUDEF perciben el curso *Educación para el Emprendimiento: Emprender como Actitud de Vida* como una herramienta de alto valor institucional, con capacidad de generar un impacto real en la cultura escolar.

4.4 Aporte RAE a los participantes

Al evaluar el impacto de la Ruta de Aprendizaje Específica de Educación para el Emprendimiento en el crecimiento personal y profesional, los resultados reflejan una valoración abrumadoramente positiva: el 75% de los participantes asignó la máxima calificación (notas 9 y 10) en una escala de 1 a 10. Por su parte, un 16,7%

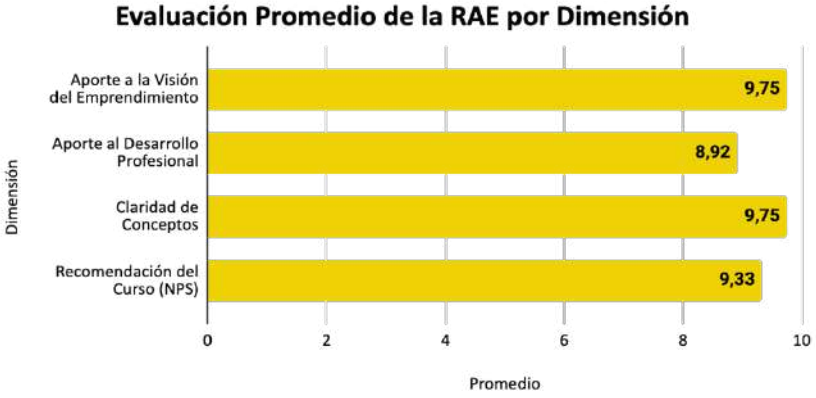
reportó una percepción intermedia (notas 7 y 8), mientras que sólo un 8,3% evaluó la experiencia con una nota igual o inferior a 6. Estas cifras consolidan el alto valor percibido de esta etapa como un motor clave para el desarrollo de los participantes.



4.4.1 Excelencia en la Valoración de Contenidos y Desempeño Docente (NPS de +75.0%)

La percepción general de los participantes respecto al curso es sumamente positiva, destacando altos niveles de satisfacción y utilidad pedagógica:

Puntajes Sobresalientes en Dimensiones Clave: Claridad de los Conceptos (#5): 9.75 / 10 (75.0% de los participantes evaluó con nota máxima de 10).
Aporte a la Visión sobre Emprendimiento (#4): 9.75 / 10 (91.7% asignó la puntuación máxima).
Aporte al Desarrollo Personal y Profesional (#2): 8.92 / 10.
Utilidad del Material de Apoyo (#3): El 100% de los participantes encuestados (12 de 12) afirmó que los recursos complementarios facilitaron significativamente la comprensión de las temáticas abordadas.



5. Síntesis Cualitativa y Percepción del Participante

Los comentarios de los docentes reflejan una transición clara hacia una actitud positiva hacia la Educación para el Emprendimiento. Destacan el análisis cualitativo de las respuestas seleccionadas (correspondiente a la pregunta sobre lo que más gustó del curso) revela que el diseño instruccional y la relatoría fueron determinantes para el compromiso de los educadores:

- Carisma y Claridad del Relator (3 menciones)
- Formato Sintético y Materiales de Apoyo (4 menciones)
- Relevancia Curricular y Metodológica (4 menciones)

Reflexión recurrente: "La posibilidad de incorporar el emprendimiento al sistema educativo.", evidenciando que el objetivo de instalar la Metodología TREs (Transferible, Replicable, Escalable) ha permeado la visión de los participantes desde esta etapa.

A continuación se presentan algunos comentarios extraídos de la encuesta de satisfacción:

***Joel Muñoz, Liceo Cardenal Antonio Samoré**: "el relator , es tan creíble e histriónico que dan gusto ver los videos."*

***Sebastián Ruz Loyola, Liceo Nuevo Amanecer**: "Lo simple de entender y el material de apoyo."*

***Alejandro Arias, Liceo Polivalente Municipal**: "La posibilidad de incorporar el emprendimiento al sistema educativo."*

***Carolina Bravo, Liceo Polivalente Municipal**: "Metodología, lúdica aplicable en aula. Más allá de los juegos en cuestión, dinámica constante dentro del aula."*

***Martín Hernán Ortiz Quintana, Liceo Nuevo Amanecer**: "Planificación de forma lúdica una forma distinta de enseñar."*

***Enrique Adrián Rolland Pérez, Liceo Nuevo Amanecer:** "Tratar de potenciar aún más la necesidad de emprender."*

***Marjorie Melanie De La Rivera Fuentes, Liceo Nuevo Amanecer**: "Asegurar tiempo disponible para realizar los cursos, cuando estos son dados a corporaciones o fundaciones educacionales."*

***Victor Leal, Liceo Polivalente Municipal**: "El curso es buenísimo. solo agregaría un módulo o componente colaborativo."*

6. Conclusiones

Consolidación de la Base Metodológica y Proyección Estratégica

La culminación de la Ruta de Aprendizaje Específica (RAE) de Educación para el Emprendimiento marca un hito determinante en la implementación del Ecosistema SIRE para la Corporación Municipal de La Florida. La tasa de aprobación del 67,7% y el NPS sobresaliente de 75 no solo validan el cumplimiento técnico, sino que confirman la alta receptividad del cuerpo docente y directivo frente a la innovación pedagógica.

Más allá de los indicadores cuantitativos, el éxito de esta tercera etapa radica en la instalación efectiva de la Educación para el Emprendimiento como eje articulador de la práctica docente. Esta infraestructura conceptual ha demostrado ser un predictor confiable del compromiso institucional, permitiendo identificar los liderazgos necesarios para la continuidad del proyecto.

En consecuencia, el equipo docente ha completado satisfactoriamente el ciclo de habilitación, encontrándose plenamente capacitado para integrar los componentes especializados de educación emprendedora en las aulas. Esta base sólida garantiza que el despliegue de las Rutas de Aprendizaje Transversal (RAT) junto a las Rutas de Aprendizaje Específicas (RAE) operará sobre un terreno cultural y metodológico fértil, asegurando la escalabilidad, sostenibilidad y el impacto transformador proyectado por el modelo SIRE en la Red de Liceos Técnico-Profesionales de la corporación.

7. Anexos

Ficha Técnica de la Ruta de Aprendizaje Específica (RAE)

El curso online asincrónico *Educación para el emprendimiento: Emprender como una actitud de vida* consta de una **serie de 16 videos de 8 minutos cada uno en promedio más un conjunto de documentos complementarios:** lecturas recomendadas, actividades para aplicar en el aula y lecturas teóricas de profundización, especialmente dispuestas para enriquecer y potenciar el aprendizaje.

Aprendizajes esperados

1. Comprender **qué es el emprendimiento**, cuáles son sus diferentes dimensiones y cuál es la relevancia de incorporarlos en la educación.
2. Argumentos teóricos y estrategias pedagógicas prácticas para **estimular el espíritu emprendedor** en los estudiantes.
3. Lineamientos base de metodologías para **fomentar el emprendimiento como actitud de vida**, y actividades efectivas para impulsar el desarrollo de competencias emprendedoras en los estudiantes.

El curso considera una dedicación de tiempo directo de 2 horas con 9 minutos destinado a revisar los videos y completar las evaluaciones. A su vez, **se estima una dedicación de tiempo indirecto que consta de dos partes.**

La **primera parte corresponde a las lecturas obligatorias más los textos de implementación en el aula**, con un tiempo estimado de lectura y análisis de **14 horas y 55 minutos** (cronológicas).

La **segunda etapa está destinada a revisar los documentos complementarios** que se ponen a disposición del participante como lecturas de profundización, con un tiempo estimado de lectura de 15 horas y 15 minutos (cronológicas).

Contenido audiovisual

Sección	Contenido	Tipo	Duración
Presentación	Tráiler del curso	Video	2:20 minutos
Introducción	Presentación e introducción al curso	Video	6:50 minutos
Unidad 1. *Evidencia y sustento*	Definiciones y conceptos	Video	9:08 minutos
	¿Por qué asociamos emprendimiento con negocio?	Video	7:20 minutos
	Medición y emprendimiento en Chile	Video	5:58 minutos
	Educación para el emprendimiento en la Unión Europea y en Chile	Video	6:42 minutos
	Conferencia "Educación para el Emprendimiento"	Video	19:49 minutos
	La Educación para el emprendimiento que queremos	Video	6:50 minutos
	Evaluación Unidad 1	Preguntas	3:00 minutos
Unidad 2. *Iniciativa, motivación y emprendimiento*	Lineamientos y desafíos nacionales e internacionales	Video	5:27 minutos
	Cambios culturales para emprender	Video	6:14 minutos
	Estrategia y táctica: Elementos necesarios para enseñar a aprender	Video	6:40 minutos
	Emprender y jugar ¿Qué emociones tienen en común?	Video	4:57 minutos
	Seleccionar un juego aprender a emprender jugando	Video	6:27 minutos
	Evaluación Unidad 2	Preguntas	3:00 minutos
Unidad 3. *¡A emprender e innovar en nuestras aulas!*	Bases para impulsar el aprendizaje del emprendimiento	Video	6:32 minutos
	Juego "Plan: aventura emprendedora"	Video	6:38 minutos
	¿Emprendamos con nuestros estudiantes?	Video	3:22 minutos
	Cierre	Video	5:31 minutos
	Evaluación Unidad 3	Preguntas	3:00 minutos
Cierre	Encuesta de satisfacción	Preguntas	3:00 minutos
	Tiempo total directo (videos y evaluaciones)		**129 minutos**
			2 horas y 9 minutos

Documentos adjuntos

Denominación	Tiempo estimado
Lecturas obligatorias	7 horas y 20 minutos
Actividades e instrumentos para implementación en el aula	7 horas y 35 minutos
Documentos para profundizar	5 horas y 5 minutos
Lecturas complementarias	10 horas y 10 minutos

Documentos complementarios al curso

Lecturas obligatorias

Son la base para reforzar los contenidos vistos en las capsulas y representan el valor de todo lo expuesto a lo largo del curso. Dentro de éstas se encuentran libros, infografías, lecturas simples pero muy profundas, entre otros documentos alusivos a conceptos e ideas sobre el emprendimiento como actitud de vida.

Código	Nombre documento	Tipo	Tiempo (minutos)
I1_V1	Ficha técnica de contenidos del curso "Educación para el Emprendimiento. Emprender como actitud de vida	PDF	5
I1_V1	Libro "Mentalidad Lúdica: para crear, educar, emprender e innovar	PDF	180
U1_V1	Glosario: hablemos de emprendimiento e innovación	PDF	30
U1_V1	Libro "Aprender a emprender. Como educar el talento emprendedor"	PDF	5
U1_V2	Factores del contexto para emprender – GEM Chile	PDF	20
U1_V5	¿Por qué son tan importantes las competencias de hoy en día?	PDF	5
U1_V5	Mi "Momento cero"	PDF	5
U2_V2	¿De qué se trata? ¿Cómo ser proactivo?	PDF	5
U2_V2	Subamos el nivel del cuento	PDF	5
U2_V2	La decisión de ser mejor: un acto de grandeza	PDF	10
U2_V2	Generación de entornos y educación para el emprendimiento y la innovación	PDF	5
U2_V3	Visión estratégica: la diferencia entre lo urgente y lo importante	PDF	10
U2_V4	Ficha técnica juego El Plan	PDF	5
U3_V2	Modelo Teoría de recursos y capacidades	PDF	5
U3_V2	Carta CRA MINEDUC- Juego el Plan: la aventura de emprender	PPT	5
U3_V2	Informe "Pilotos para la incorporación de habilidades de innovación y emprendimiento en el sistema escolar" – MINECON Chile	PDF	60
U3_V2	Transferencia de El Plan: la aventura de emprender en el marco del Programa PREVENIR- GIZ en El Salvador y Honduras	PDF	5
U3_V2	Estudio de implementación inicial en el aula de "El Plan"- centro UC MIDE	PDF	40
U3_V3	Proceso estructurado de resolución de problemas (PERP)	PDF	40
	Tiempo total indirecto (lecturas obligatorias)		**445 minutos**
			7 horas y 25 minutos

Actividades e instrumentos para implementar en el aula

Una serie de guías, manuales y cuadernillos, desarrollados por especialistas en educación y emprendimiento, para que los docentes puedan aplicar lo aprendido en el aula.

Código	Nombre documento	Tipo	Tiempo (minutos)
U1_V4	Pedagogías ágiles para el emprendimiento	PDF	60
U1_V4	Cuaderno de gestión – Imagina atrévete a emprender	PDF	30
U1_V4	Cuaderno de gestión para el facilitador – Puro Power 3ero medio	PDF	30
U1_V4	Cuaderno de gestión para el facilitador – Puro Power 4to medio	PDF	30
U1_V4	Texto de trabajo para el docente - Exploro mi camino	PDF	30
U1_V4	Emprende en red. Material didáctico para el desarrollo del espíritu emprendedor	PDF	30
U1_V4	Rúbricas para evaluar autonomía, liderazgo, innovación y proyectos	PDF	30
U1_V4	Rúbrica para evaluar comunicación oral y escrita	PDF	10
U1_V4	Rúbrica para evaluación de proyectos	PDF	10
U1_V4	Rúbrica para evaluar proactividad	PDF	10
U1_V4	Rúbrica para evaluar responsabilidad pública	PDF	10
U1_V4	Rúbrica para evaluar trabajo en equipo	PDF	10
U1_V4	Manual de educación para el emprendimiento y la innovación Mo.0	PDF	30
U1_V4	Anexos Manual de educación para el emprendimiento y la innovación Mo.0	PDF	30
U3_V2	Ficha Torneo Atrévete a Emprender (Castellón, Valencia) – Anexos Libro FPdGi	PDF	30
U3_V2	Informe final del proyecto: Implementación de la herramienta lúdica El Plan: la aventura de emprender – Ministerio de Educación de Guatemala	PPT	5
U3_V2	XI Workshop Red EmprendeSUR 2017	PDF	60
Tiempo total indirecto (actividades e instrumentos para implementar en el aula)			**455 minutos** / **7 horas y 35 minutos**

Documentos para profundizar

Lecturas de mayor nivel de complejidad técnica para quienes requieran mayor argumentación y fundamento, por lo que se requieren algunas horas adicionales de estudio y análisis.

Código	Nombre documento	Tipo	Tiempo (minutos)
U1_V2	El concepto de emprendedor: origen evolución e interpretación	PDF	30
U1_V4	Miniempresas en educación secundaria – Comisión Europea	PDF	60
U1_V4	Plan de acción sobre emprendimiento 2020 – Comisión Europea	PDF	60
U1_V4	La educación para el emprendimiento en los centros educativos en Europa	PDF	60
U1_V4	Fomento del Espíritu Emprendedor en la Escuela - España	PDF	60
U1_V4	Educación en emprendimiento. Guía del educador - Comisión Europea	PDF	60
U1_V4	EntreComp - Marco Europeo para la Competencia Emprendedora	PDF	15
U1_V4	EntreComp en acción: inspírate, haz que suceda	PDF	25
U2_V1	Informe sobre el futuro de los trabajos 2023 - Foro Económico Mundial	PDF	120
U2_V1	Orientaciones estratégicas para la innovación. Surfeando hacia el futuro. Chile en el horizonte 2025 - CNIC	PDF	120
	Tiempo total indirecto (documentos para profundizar)		**610 minutos**
			10 horas y 10 minutos

Lecturas complementarias

Conexión de índole económico, generación de empresas y políticas públicas con los aspectos educativos vinculados al fomento de la cultura pro-emprendimiento.

Código	Nombre documento	Tipo	Tiempo (minutos)
U1_V2	GEM Reporte Nacional de Chile 2008	PDF	45
U1_V3	GEM Reporte Nacional de Chile 2020	PDF	45
U1_V3	GEM Reporte Nacional de Chile 2021	PDF	45
U1_V3	GEM Reporte Nacional de Chile 2022	PDF	45
U1_V3	GEM Reporte Nacional de Chile 2023	PDF	45
U1_V4	Emprendimiento escolar habilidades y competencias - CORFO	PDF	40
U1_V4	Reporte de Impacto Mo.0 5 Años (2005-2010)	PDF	20
U1_V4	Mo.0 CV 2005-2013	PDF	10
U1_V4	Diplomado en educación para el emprendimiento y la innovación 2009 - FEN y FACSO Universidad de Chile & Mo.0	PDF	10
	Tiempo total indirecto (lecturas complementarias)		**305 minutos**
			5 horas y 5 minutos