



Informe de evaluación de resultados. Cursos de formación para profesores escolares beneficiarios

Proyecto FinanCity: Juega y Aprende a Manejar tus Finanzas

Fondo ScotialNSPIRA 2024 de Scotiabank Chile implementado por Fundación Entrepreneur

DICIEMBRE 2025

Contenido

RESUMEN EJECUTIVO	3
INTRODUCCIÓN	4
CONTEXTO	5
BENEFICIARIOS	6
COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN	9
CURSO ONLINE MENTALIDAD LÚDICA Y APRENDER JUGANDO	10
TALLER PRESENCIAL PARA APRENDER A JUGAR FINANCITY	16
CURSO ONLINE FACILITADORES ABJ FINANCITY	17
ASESORÍA Y ACOMPAÑAMIENTO PARA IMPLEMENTAR EN EL AULA.....	28
CONCLUSIONES	29
ANEXOS	30

Resumen ejecutivo

El proyecto *FinanCity: Juega y Aprende a Manejar tus Finanzas*, financiado por el *Fondo ScotialNSPIRA 2024 de Scotiabank Chile* y ejecutado por Fundación Entrepreneur, tuvo como propósito fortalecer las capacidades docentes para implementar metodologías de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en alfabetización financiera en establecimientos de las regiones del Maule, Ñuble y Biobío (de Chile) durante 2025. Participaron 78 docentes de 28 establecimientos, mayoritariamente municipales, quienes recorrieron una ruta formativa diseñada para identificar y potenciar a los profesores más motivados y comprometidos con la innovación pedagógica.

La propuesta se estructuró como un sistema de becas progresivas que combinó cursos online y actividades presenciales. Los docentes iniciaron con el curso asincrónico *“Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando”*, continuaron con un taller presencial para aprender a jugar FinanCity y luego cursaron *“Facilitadores ABJ FinanCity”* en formato asincrónico, finalizando con un periodo de asesoría y acompañamiento para implementar el juego en el aula y organizar campeonatos internos de finanzas personales.

En términos de resultados, el curso *“Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando”* alcanzó una tasa de aprobación cercana al 81%, con retención sobre el 90% en las cápsulas y niveles de satisfacción casi máximos, reflejados en un Net Promoter Score de 66 puntos, considerado excelente. El taller presencial de FinanCity, desarrollado en Concepción, San Nicolás y Curicó, convocó a más de 70 docentes y obtuvo valoraciones muy positivas, con sobre el 90 de participantes declarando que aportó significativamente a su desarrollo profesional. El curso *“Facilitadores ABJ FinanCity”* logró que más de cuatro quintos de los participantes aprobaran, con altos porcentajes de respuestas correctas en las evaluaciones y un NPS en rango de clase mundial (84 puntos), lo que evidencia una apropiación sólida de la metodología y del uso pedagógico del juego.

A partir de la asesoría y acompañamiento, 24 establecimientos avanzaron en la implementación sistemática de FinanCity en el aula y en la organización de experiencias de aprendizaje basadas en juegos en alfabetización financiera, lo que se reflejó también en el desempeño de sus estudiantes en torneos interregionales y nacionales de finanzas personales. El análisis de encuestas y testimonios docentes muestra una valoración muy alta del diseño instruccional, del formato de micro-learning y del acompañamiento cercano del equipo, y evidencia un cambio de actitud respecto al uso del juego en la sala de clases: los docentes declaran haber perdido el miedo a jugar, reconocen el valor del ABJ para abordar contenidos complejos de manera significativa y reportan mayor motivación y participación de sus estudiantes en temas como endeudamiento, ahorro y consumo responsable. En conjunto, estos hallazgos indican que el proyecto logró instalar capacidades, generar cambios en las prácticas pedagógicas y aportar a un aprendizaje más activo y pertinente en educación financiera escolar.

Introducción

El presente informe se elabora con la finalidad de evaluar los resultados obtenidos en el proceso de formación (capacitación y acompañamiento) del conjunto de profesores escolares beneficiarios del *proyecto FinanCity: Juega y Aprende a Manejar tus Finanzas*¹ implementado por Fundación Entrepreneur en 24 establecimientos educacionales ubicados en tres regiones de Chile (Maule, Biobío y Ñuble) a partir del financiamiento aportado por el Fondo ScotialNSPIRA 2024 y gestionado localmente por el área de Sostenibilidad de Scotiabank Chile.

La ruta formativa considerada en el diseño metodológico y de implementación del proyecto para los docentes beneficiarios se estructuró en base a una serie de hitos secuenciales con el otorgamiento de becas, que iban permitiendo identificar a aquellos profesores con mayores niveles de motivación y compromiso como los candidatos naturales a continuar avanzando y optando a más y mejores oportunidades, tanto para su propio proceso de aprendizaje pedagógico así como también accediendo a contar con el equipamiento completo para sus establecimientos, con todo lo necesario que les permitiera implementar de manera efectiva en el aula el conjunto de innovaciones educativas adquiridas a lo largo del proceso.

Todos los docentes interesados en optar a ser beneficiarios del proyecto eran inscritos de manera gratuita para que iniciaran su proceso realizando el *curso online Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando*². Luego, quienes terminaron y aprobaron este curso pudieron optar a participar de alguno de los talleres presenciales de 4 horas donde conocieron y aprendieron a jugar FinanCity, quedándose con un ejemplar de este recurso para el aprendizaje para su propio uso personal-familiar, con la finalidad de que pudieran continuar interactuando con el juego y, de este modo, completaran su proceso de adquirir la confianza necesaria para llevarlo posteriormente al aula. A continuación, quienes aún cumplían con los requisitos de participación y aprobación del proyecto, iniciaron el *curso online Facilitadores ABJ FinanCity*³, a partir del cual se da orientación específica de cómo introducir el uso efectivo del juego en el aula. Finalmente, a partir del último proceso de asesoría y acompañamiento para la implementación en el aula, los docentes más entusiastas pudieron aprender a escalar el impacto al interior de sus establecimientos educativos a partir de la organización de sus propios campeonatos de finanzas personales, completando así el ciclo proyectado y quedando las capacidades completamente transferidas y en total autonomía para continuar replicando de manera autónoma en el futuro.

Tras el término del proyecto, los establecimientos educacionales beneficiarios tuvieron la oportunidad de participar en un torneo interregional de finanzas personales, por medio del juego FinanCity, donde los estudiantes provenientes de las tres regiones beneficiarias pudieron demostrar sus competencias adquiridas a partir del proyecto. Los 20 mejores estudiantes de esta competencia pudieron, posteriormente, participar de un torneo nacional donde además se encontraron con estudiantes de las regiones de Antofagasta y Metropolitana, generando mayores instancias de vínculo y redes de contacto entorno al juego. Tanto el torneo interregional como el nacional son actividades que formaron parte del *programa Creamos Futuro: Aprende Finanzas Personales de Banco Scotiabank*⁴ y que también ejecuta Fundación Entrepreneur.

¹ <https://www.fentrepreneur.org/project/proyecto-financity-juega-y-aprende-a-manejar-tus-finanzas-banco-scotiabank-chile/>

² <https://aprendoiugando.com/curso-online-asincronico-mentalidad-ludica-y-aprender-jugando/>

³ <https://aprendoiugando.com/certificaciones/curso-online-asincronico-facilitadores-abj-financity/>

⁴ <https://www.fentrepreneur.org/project/programa-creamos-futuro-aprende-finanzas-personales-scotia/>

Contexto

Fundación Entrepreneur, por medio de su *Programa Finanzas Personales*⁵ del *Plan País Juega y Aprende*⁶, en la búsqueda de contribuir a que las personas puedan beneficiarse de las bondades que trae el desarrollo, sin experimentar las brechas y perjuicios que provoca el analfabetismo financiero, ha participado del *fondo ScotialNSPIRA* impulsado por la Casa Matriz de Banco Scotiabank en Canadá a nivel global, el cual entrega financiamiento desde 2021 a organizaciones como Fundación Entrepreneur con el propósito de contribuir a eliminar las barreras del progreso, aumentar el acceso a las oportunidades y aportar al desarrollo de un mundo más inclusivo y respetuoso con el medio ambiente.

A partir de la adjudicación del fondo es que nace el *proyecto FinanCity: Juega y Aprende a Manejar tus Finanzas*⁷, iniciativa de escalabilidad del *programa Creamos Futuro: Aprende Finanzas Personales*⁸, perteneciente al área de Sostenibilidad de Banco Scotiabank Chile y que se implementa desde 2022. Este nuevo proyecto busca continuar contribuyendo a que la experiencia de aprender a administrar los recursos y generar bienestar para uno mismo y los demás sea muy entretenida, desafiante e interesante de aprender, llevando los beneficios del Creamos Futuro a comunidades educativas de las regiones de Maule, Biobío y Ñuble.

Por su relevancia, el *proyecto FinanCity: Juega y Aprende a Manejar tus Finanzas* fue seleccionado por el Swedish Institute for Social Research, dependiente de la Stockholm University, para ser parte de un completo estudio de validación del juego FinanCity Bilingüe y de la metodología de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como elementos que generan impacto en la comprensión de los conceptos de finanzas personales en contextos escolares. Este estudio, que forma parte de un proyecto de doctorado del estudiante Leopoldo Lazcano se encuentra, a la fecha de este informe, en proceso de desarrollo.

El *programa Creamos Futuro: Aprende Finanzas Personales*, por otra parte, es una iniciativa que nació a partir de la necesidad de generar espacios en las comunidades escolares de Chile para acercar las finanzas personales de forma fácil, entretenida y desafiante. Para ello, en alianza con Banco Scotiabank Chile, se ha desarrollado desde 2022 un completo proyecto que incluye formación docente, formación de monitores universitarios, habilitación de sala de juego virtual, formación de voluntarios corporativos, campeonatos y torneos escolares tanto internos, regionales y nacionales, además de competencias con familias de los colaboradores del banco, beneficiando a cerca de 16.000 personas. Gracias al impacto del proyecto como programa corporativo de educación financiera es que *en 2025 fue premiado con el Premio de Oro por parte de los Premios a los Innovadores en las Américas, en la categoría Sostenibilidad y Responsabilidad Social de Fintech Américas*.

En paralelo, entre 2023 y 2024, Fundación Entrepreneur con el apoyo de Scotiabank Chile implementó el *proyecto Juega y Aprende Finanzas Personales*⁹, el cual a su vez contaba con financiamiento aportado por el Gobierno de Santiago. Este proyecto tuvo un impacto directo en 2.534 estudiantes escolares, 1.000 docentes, 94 estudiantes universitarios, 163 establecimientos escolares públicos, particular subvencionado y de administración delegada de 49 comunas de la Región Metropolitana. Adicionalmente se estima que el impacto indirecto de la iniciativa alcanzó a 28.500 estudiantes escolares, 1895 familiares o amigos y 855 docentes escolares.

⁵ <https://www.fentrepreneur.org/iniciativas/plan-pais-juega-y-aprende/programas/programa-finanzas-personales-plan-pais/>

⁶ <https://www.fentrepreneur.org/iniciativas/plan-pais-juega-y-aprende/>

⁷ <https://www.fentrepreneur.org/project/proyecto-financity-juega-y-aprende-a-manejar-tus-finanzas-banco-sciotiabank-chile/>

⁸ <https://www.fentrepreneur.org/project/programa-creamos-futuro-aprende-finanzas-personales-scotia/>

⁹ <https://www.fentrepreneur.org/project/proyecto-juega-y-aprende-finanzas-personales-gore-metropolitano-de-santiago-2023-2024/>

Beneficiarios

Los participantes del *proyecto FinanCity: Juega y Aprende a Manejar tus Finanzas* se concentran en las tres regiones comprometidas en el *fondo ScotialNSPIRA*: Maule, Ñuble y Biobío. Para cada uno de los territorios se desplegó una estrategia de convocatoria que permitiera tener diversidad de participantes, considerando las restricciones propias del programa: pueden ser parte docentes o profesionales de la educación en ejercicio de algún establecimiento educacional público, particular subvencionado o de administración delegada de las regiones señaladas. Además, debe contar con la autorización de su Director/a de establecimiento mediante carta de compromiso, para la futura implementación de las actividades del proyecto, además de una autorización de uso de imagen, para el registro fotográfico y audiovisual.

Para el caso de la Región del Maule se generó una alianza con el Departamento de Educación Municipal de la Ilustre Municipalidad de Curicó de manera de motivar a todos aquellos docentes del sistema público de dicha comuna a sumarse al programa. De aquí fueron seleccionados 21 docentes.

Respecto a la Región de Ñuble se convocó por medio del Departamento de Educación Municipal de San Nicolás, además de la colaboración con el Liceo Bicentenario de Excelencia Polivalente San Nicolás. De aquí fueron seleccionados 34 docentes.

Finalmente, para la Región de Biobío la convocatoria se realizó por medio de una colaboración con RedCol Biobío, red de establecimientos particulares subvencionados de la región. Para este caso fueron seleccionados 23 docentes.

Cabe mencionar adicionalmente que la convocatoria incluyó esfuerzos por medio de las redes de contacto de Fundación Entrepreneur, especialmente por los grupos de colaboración de programas realizados anteriormente.

Con lo anterior, el programa inició con una base de 78 docentes de las regiones de Maule, Ñuble y Biobío, distribuidos en 28 establecimientos educacionales. De ellos, 25 fueron públicos (89,28%) y 3 fueron particulares subvencionados (10,71%). Respecto a los docentes, 44 de ellos (56,41%) se identifican con el género femenino y 34 con el género masculino (43,59%).

Tabla: Distribución de beneficiarios por región

Región	# Docentes	% Total
Región de Biobío	23	29,49%
Región de Ñuble	34	43,59%
Región del Maule	21	26,92%
Total	78	100,00%

Tabla: Distribución de beneficiarios por dependencia

Dependencia	# Docentes	% Total
Municipal	74	94,87%
Particular subvencionado	4	5,13%
Total	78	100,00%

Tabla: Distribución de beneficiarios por género

Género	# Docentes	% Total
Femenino	44	56,41%
Masculino	34	43,59%
Total	78	100,00%

Tabla: Distribución de beneficiarios por establecimiento educacional

Nombre del establecimiento	Comuna	Región	Dependencia	# Docentes
Centro Educacional Bicentenario Altos de Tomé	Tomé	Biobío	Municipal	5
Centro Educativo Integral de Adultos Curicó	Curicó	Maule	Municipal	1
Colegio Alessandri Curicó	Curicó	Maule	Municipal	1
Colegio Amanecer de Coronel	Coronel	Biobío	Particular subvencionado	1
Colegio Multicultural Rayen Mapu	Curicó	Maule	Municipal	2
Colegio Nuevos Horizontes	San Pedro de la Paz	Biobío	Municipal	8
Colegio República de Grecia	Chiguayante	Biobío	Municipal	1
Colegio Santa Luisa	Concepción	Biobío	Particular subvencionado	2
Colegio Santa Sabina	Concepción	Biobío	Particular subvencionado	1
Escuela Arturo Merino Benítez	Chillán	Ñuble	Municipal	3
Escuela Arturo Mutizabal Sotomayor	Chillán	Ñuble	Municipal	6
Escuela Básica Lautaro	Concepción	Biobío	Municipal	1
Escuela Capellán José Luis López Carrasco	Curicó	Maule	Municipal	2
Escuela Coltón Quillay	Bulnes	Ñuble	Municipal	1

Nombre del establecimiento	Comuna	Región	Dependencia	# Docentes
Escuela Holanda	Curicó	Maule	Municipal	1
Escuela Isla de Marchant	Curicó	Maule	Municipal	2
Escuela La Loma	San Nicolás	Ñuble	Municipal	2
Escuela María Olga Figueroa Leyton	Curicó	Maule	Municipal	1
Escuela Padre Alberto Hurtado	Curicó	Maule	Municipal	1
Escuela Palestina	Curicó	Maule	Municipal	2
Escuela República de Argentina	Curicó	Maule	Municipal	1
Escuela República de Italia Penco	Penco	Biobío	Municipal	2
Liceo Bicentenario de Excelencia Polivalente San Nicolás	San Nicolás	Ñuble	Municipal	15
Liceo Bicentenario de Excelencia Técnico Puente Ñuble	San Nicolás	Ñuble	Municipal	6
Liceo Bicentenario Politécnico Curicó	Curicó	Maule	Municipal	6
Liceo Bicentenario Santa Cruz De Larquí	Bulnes	Ñuble	Municipal	1
Liceo Politécnico Carampangue	Arauco	Biobío	Municipal	2
Liceo TP El Sauce	Talca	Maule	Municipal	1

Comunicación y difusión

La convocatoria e inscripciones de los profesores interesados en postular como beneficiarios del proyecto se realizó a partir de piezas diseñadas en base a comunicación visual gráfica, transmitiendo de manera simple y clara cómo se realizaban las diferentes etapas secuenciales a las cuales era posible ir optando en la medida que se cumplía y aprobaba los requisitos, tal como se puede apreciar en la siguiente imagen:

Una iniciativa de
ScotiaINSPIRA

Becas |  **Finanzas Personales**

El ABC de las finanzas es más divertido con FinanCity

PROGRAMA PARA ESTABLECIMIENTOS EDUCACIONALES:
Alfabetización financiera entretenida para profesores y escolares con FinanCity

Beca:

- Oportunidad para educadores de Maule, Biobío y Ñuble
- Accede a una beca docente con 100% de financiamiento

¿Quiénes pueden acceder a esta beca?
Profesores que realicen clases a estudiantes escolares de 10 años en adelante, en asignaturas como matemática, historia y geografía, administración, economía, tecnología, emprendimiento u otra afín, y cuenten con el apoyo de su Director para implementar FinanCity en el aula a partir de la metodología activa ABJ -Aprendizaje Basado en Juegos-

Etapas:

1. Periodo de postulación de profesores interesados: octubre 2024
2. Contacto con Directores y selección de profesores beneficiarios: noviembre 2024
3. Inicio de entrega de Becas de formación a profesores seleccionados: diciembre 2024

Regístrate aquí

Desarrollarás los siguientes ámbitos:

- Formación por competencias
- Metodología lúdica
- Uso de juegos en el aula

- Habilidades socio-emocionales
- Vinculación con la comunidad
- Finanzas Personales

IMPLEMENTADO POR:



Vive una experiencia formativa lúdica

Dic. 2024 - Feb. 2025

01.
Curso e-learning Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando

- Asincrónico
- Certificado digital

Mar. - Abr. 2025

02.
Curso de Certificación para Facilitadores de Juego FinanCity Bilingüe

- Asincrónico
- Certificado digital
- Recibe juego y libro para uso personal - familiar
- Planificaciones de aula
- Acceso a juego FinanCity online

May. - Jun. 2025

03.
Asesoría y acompañamiento para implementar en aula

- Implementación en aula
- Acompañamiento personalizado virtual
- 2 licencias del Curso e-learning Mentalidad Lúdica y Aprender jugando para otros 2 profesores del establecimiento
- Beca STEAM para el establecimiento

¡Tu oportunidad es AHORA!
Accede GRATIS a todos estos beneficios.

Regístrate aquí

09

Curso online Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando

Este curso representa el éxito del diseño instruccional enfocado en la experiencia del usuario (UX). El acompañamiento del coordinador actuó aquí como un **facilitador de flujo**.

El Factor Humano: Las 2 horas diarias de seguimiento en promedio aseguraron que el 91.4% de retención se mantuviera constante. El coordinador evitó que las dudas técnicas empañaran la percepción de calidad.

Análisis del Resultado: Lograr un **NPS de 66** con una calificación de **4.99/5** es una validación orgánica de que el contenido es valioso. Sin embargo, el **81% de aprobación** es el "sello" del coordinador; en un curso puramente asincrónico para docentes, con agendas saturadas, la tasa de finalización suele ser la mitad o menos. El seguimiento convirtió el interés en certificación.

El acompañamiento garantizó que los docentes terminaran el trayecto, y la calidad de los videos y documentos complementarios del curso garantizaron que se convirtieran en promotores activos de la metodología.

Aprobación

De un universo de **78 docentes inscritos**, el programa alcanzó una **tasa de aprobación del 81%**, equivalente a 63 profesores que cumplieron satisfactoriamente con los criterios de evaluación. Por otro lado, un 19% (15 profesores) no logró completar los requisitos mínimos exigidos para la certificación. Estos resultados demuestran una eficacia alta en la transferencia de conocimientos, situando a la gran mayoría de la cohorte en un nivel de competencia óptimo.

Compromiso: Una aprobación tan alta sugiere que el contenido fue lo suficientemente atractivo para mantener el interés de los profesores a pesar de sus agendas laborales.

Curva de Aprendizaje: Indica que la dificultad de las cápsulas de video y las evaluaciones estaba bien calibrada: lo suficientemente retadora para ser seria, pero lo suficientemente clara para ser superada.

Relevancia: En el sector educativo, los docentes solo completan lo que consideran útil para su práctica inmediata. El 81% confirma la relevancia del material.

En entornos de aprendizaje asincrónico para adultos, como el caso de profesores con agendas llenas, una tasa de aprobación del 81% suele considerarse **excelente**, ya que el promedio de finalización de cursos online suele ser mucho menor, a veces inferior al 20% en MOOCs.

Tasa de reprobados

Margen de deserción esperado: Un 19% de reprobación/deserción es considerado un margen bajo y natural en formación de adultos (debido a factores externos como falta de tiempo, emergencias laborales o problemas técnicos).

Área de oportunidad: Sugiere que este grupo no es una falla del curso, sino un segmento para realizar un "seguimiento de recuperación".

Métrica de Finalización	Cantidad	Porcentaje (%)
Profesores Inscritos	78	100%
Aprobados (Certificados)	63	81%
Reprobados / Incompletos	15	19%

Análisis de encuesta de satisfacción y NPS

Con 44 promotores y 2 detractores, el NPS del curso es de 65,6 que se aproxima a 66.

Categoría	Calificación (Escala 1-5)	Cantidad de Respuestas	Distribución (%)
Promotores	5	44	68.75%
Pasivos	4	18	28.13%
Detractores	1, 2 y 3	2	3.12%
Total		64	100%

Al ser una escala de 1 a 5, se ajustaron los cálculos a lo que se hace usualmente en un NPS de 1 a 10.

En el estándar general de la metodología NPS, la calificación se interpreta así:

- **Menos de 0:** Preocupante (tienes más detractores que promotores).
- **0 a 30:** Bueno (hay espacio para mejorar, pero la base es saludable).
- **30 a 70: Excelente.** Estás en un rango de alta fidelidad.
- **Más de 70:** Excepcional (nivel "clase mundial").

Calificación NPS: Excelente.

Análisis de Desempeño por Unidades Temáticas

El análisis detallado de las 15 cápsulas de video y las 2 evaluaciones intermedias revela tres indicadores clave de éxito:

1. Consistencia en la Excelencia (Satisfacción)

Lo más destacable es que **14 de las 15 cápsulas de video mantienen una calificación perfecta de 5 sobre 5.**

- Incluso el video con la calificación más baja ("Resumen y cierre" con **4.94**) se encuentra en un rango de desempeño sobresaliente.
- Esta uniformidad indica que no hay "puntos ciegos" o videos de menor calidad que afecten la experiencia del usuario; la percepción de valor es constante desde la introducción hasta el proyecto final.

2. Curva de Retención Excepcional

En la formación asincrónica, lo normal es ver una caída drástica (drop-off) a medida que el curso avanza. En este caso:

- **Tasa de inicio:** 96% (Introducción).
- **Tasa de finalización:** 87% (Cierre y Proyecto Final).
- **Análisis:** Solo se registra una pérdida del **9% de la audiencia** a lo largo de todo el trayecto. En la industria del e-learning, una retención superior al 80% en cursos voluntarios o autogestionados es considerada de **clase mundial**. Los usuarios no solo empiezan el curso, sino que el contenido es lo suficientemente atractivo para mantenerlos conectados hasta el final.

3. Eficacia del Formato "Micro-learning"

La duración de los videos (promedio de **4:45 minutos**) es el factor determinante del éxito:

- El video más largo ("Emociones y aprendizajes significativos" de 08:22) mantiene el mismo nivel de aprobación (5.0) y retención (94%) que los más cortos.
- Esto sugiere que la segmentación de la información por conceptos (capsulización) facilita que los profesores procesen el contenido sin fatiga cognitiva, adaptándose a sus agendas laborales.

Cápsula / Actividad	Duración	Retención	Calificación	N° Calific.	% Partic. (vs. Aprobados)
Introducción al curso	05:16	96%	5.0	23	36.5%
Mentalidad lúdica	02:22	94%	5.0	23	36.5%
Mentalidad de crecimiento	03:26	94%	5.0	16	25.4%
Patrones mentales	05:28	94%	5.0	17	27.0%
Emociones y aprendizajes	08:22	94%	5.0	17	27.0%
Estado de flujo	05:43	94%	5.0	17	27.0%
<i>Evaluación Capítulo 1</i>	--	94%	--	--	--
Aprender jugando	04:40	94%	5.0	21	33.3%
Tipos de juegos	05:23	94%	5.0	13	20.6%
Gamificación - Parte 1	05:05	91%	5.0	22	34.9%
Gamificación - Parte 2	03:44	89%	5.0	23	36.5%
Material didáctico	05:35	89%	5.0	23	36.5%
<i>Evaluación Capítulo 2</i>	--	89%	--	--	--
Elección de juegos	05:32	87%	5.0	15	23.8%
Educadores innovadores	04:35	87%	5.0	13	20.6%
Proyecto final	02:48	87%	5.0	14	22.2%
Resumen y cierre	03:00	87%	4.94	17	27.0%
PROMEDIO / TOTAL	04:45	91.4%	4.99	18.2	28.9%

Representatividad Estadística: En promedio, el **28.9% de los profesores aprobados** calificaron cada video. En encuestas de satisfacción de cursos asincrónicos, cualquier tasa de respuesta por encima del 20% se considera altamente representativa y estadísticamente válida para asegurar que la nota de **4.99** refleja la opinión real del grupo.

Picos de Interés: Las cápsulas sobre "**Gamificación**" y "**Material Didáctico**" presentan los niveles más altos de participación (36.5%), lo que sugiere que estos temas generaron mayor interacción o necesidad de los docentes por expresar su satisfacción.

Compromiso Voluntario: Es notable que, a pesar de ser un curso asincrónico donde calificar suele ser opcional, casi 4 de cada 10 profesores aprobados interactuaron activamente con el sistema de valoración en los módulos clave. El curso presenta un desempeño excepcional, con una calificación promedio de **4.99 sobre 5**. Este resultado se sustenta en una participación sólida y constante, alcanzando una media de **18.2 calificaciones por cada cápsula de video**, lo que valida la alta satisfacción de los usuarios a lo largo de todo el contenido.

Comentarios y testimonios

A continuación, se comparten textualmente algunos de los comentarios, ideas, sugerencias o valoraciones por parte de los profesores que hicieron el curso, señalando qué es lo que más destacan o les pareció mejor del curso, así como también ideas de mejora que se podrían considerar en próximas versiones.

- *"La explicación sencilla y la duración de las cápsulas que hace que no perdamos la atención."*
- *"Las explicaciones de los contenidos fueron de manera pertinente y breves."*
- *"Las infografías ayudan a entender mejor los conceptos, la capacidad de resumir las ideas en cápsulas con minutos adecuados, y los ejemplos llevados a la realidad."*
- *"Lo dinámico, donde a pesar de que sea e-learning nos den la opción de participar y jugar en el curso. Además, los videos no eran extensos y en un formato visual bastante agradable."*
- *"Poder ver los videos a cualquier hora."*
- *"La claridad del expositor sobre la metodología. Me ha generado muchas ganas de continuar aprendiendo y aplicando."*
- *"La facilidad en la explicación de conceptos, el dinamismo del tutor y la interfaz de todo el curso."*
- *"La claridad en la exposición del relator y dominio de cada una de las temáticas. Así como el aprendizaje gradual, como se fueron uniendo cada uno de los elementos para llegar a un producto final."*
- *"Las actividades lúdicas indicadas en el curso, donde se requería una respuesta en papel, uno se analiza y potencia metacognición."*
- *"Cómo las emociones influyen en nuestro aprendizaje."*

- “El enseñar que, con juegos adecuados, los estudiantes pueden aprender de forma significativa.”
- “Todo ha sido excelente, los contenidos totalmente aplicables, la factibilidad de descargar y recibir material de regalo personal, poder jugar, compartir y evaluar, retroalimentar con otros profesores.”
- “Perder el miedo a jugar en el aula.”
- “Mostrar la conceptualidad de los ABJ y las formas de planificar un juego en el aula.”

Hallazgo Cualitativo (Comentarios)	Métrica que lo respalda	Interpretación
"Cápsulas precisas y breves"	94-96% de retención	El formato corto neutraliza la deserción por fatiga.
"Explicación clara y sencilla"	4.99 de Calificación	La didáctica del relator reduce la carga cognitiva del alumno.
"Ganas de seguir aprendiendo"	NPS 66 (Excelente)	El valor percibido trasciende el curso; crea lealtad a la marca.
"Contenidos aplicables y reales"	96% respuestas correctas	La ejemplificación práctica asegura el dominio del contenido.

Al cruzar los comentarios con las calificaciones de las cápsulas, observamos que la satisfacción unánime se debe a una combinación de tres factores que los usuarios mencionan repetidamente:

El "Micro-learning" como acierto: El comentario más frecuente es la **duración de las cápsulas**. Los usuarios valoran que sean "precisas, concisas y breves". Esto correlaciona directamente con la **retención del 91.4%**: al no perder la atención, el docente completa el ciclo.

La figura del "Guía/Relator": Existe una mención masiva al entusiasmo, claridad y dominio del expositor. Esto explica por qué, aunque el curso es asincrónico, el **NPS es de 66**. El relator logra romper la "frialidad" de la pantalla, generando una conexión personal que fomenta la recomendación.

Transferencia Inmediata: Los docentes destacan la "aplicabilidad" y el "perder el miedo a jugar". Esto se refleja en la calificación de **5.0** en cápsulas como "Gamificación" y "Aprender Jugando", donde la claridad conceptual permitió que conceptos complejos se percibieran como sencillos.

De los 64 comentarios, podemos extraer las categorías de valor que explican la alta tasa de aprobación (**81%**):

1. **Diseño Visual y Entorno (Estética):** Varios usuarios mencionan que el curso es "agradable a la vista" y destacan los "colores y ambientación". Esto, sumado al **seguimiento del coordinador**, crea un ambiente de aprendizaje seguro y motivador.
2. **Romper la Ansiedad:** Un comentario clave menciona que "no poder adelantar los videos ayuda a controlar la ansiedad". Esto valida que la estructura del curso obliga a un **aprendizaje reflexivo**, lo que se traduce en el alto promedio de respuestas correctas.
3. **Clarificación Conceptual:** El aprendizaje de la diferencia entre *Gamificación* y ABJ (Aprender Jugando) aparece como un hito de valor. Esto justifica por qué esas cápsulas específicas tuvieron una participación activa de feedback del 36.5%.

El cruce de datos revela una sinergia perfecta: mientras el **seguimiento del coordinador** garantizó que el 81% de los alumnos no abandonara, el **relator y el formato de micro-learning** aseguraron que el tiempo invertido fuera percibido como de altísimo valor. Los comentarios destacan una 'humanización' del proceso asincrónico, donde la claridad, la brevedad y la aplicabilidad práctica transformaron una capacitación técnica en una experiencia inspiradora, validando plenamente el **NPS de 66** obtenido.

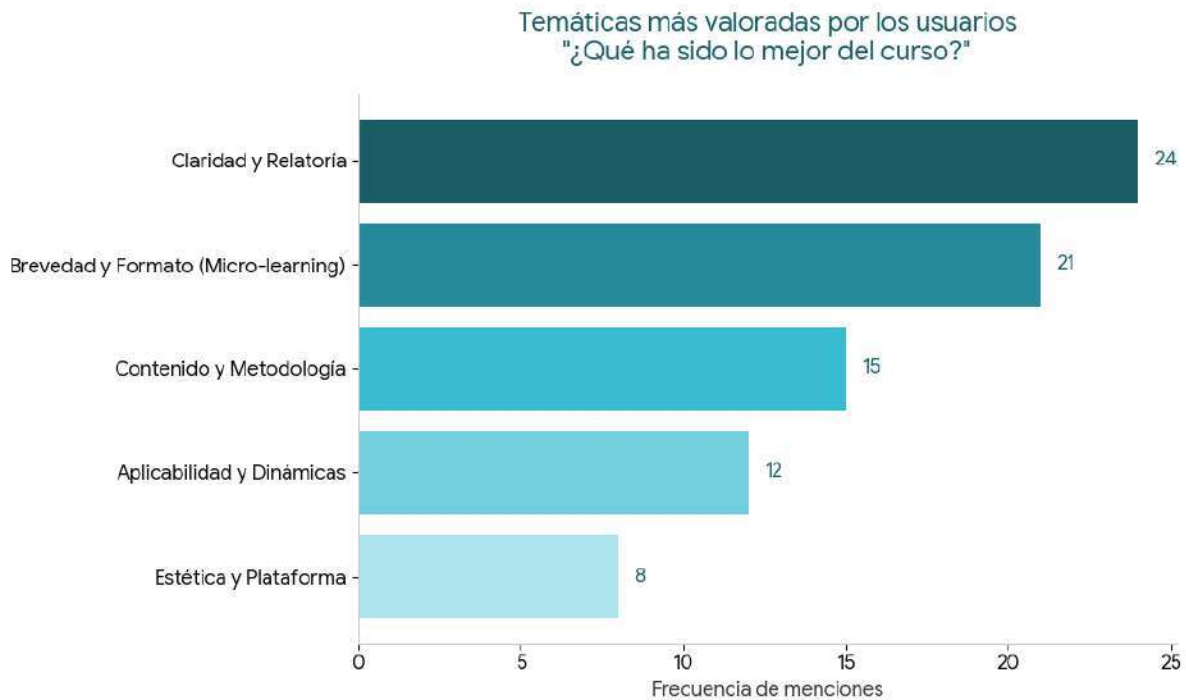


Tabla de temáticas vs frecuencia de aparición en los comentarios finales del curso.

Temática relevante	Cantidad de menciones	% de frecuencia	Relación con el indicador (kpi)
Claridad y perfil del relator	24	37.5%	explica el nps de 66 (lealtad emocional).
Brevedad y formato (micro-learning)	21	32.8%	explica la retención del 91.4%.
Contenido y metodología (abj/gamificación)	15	23.4%	explica el 96% de respuestas correctas.
Aplicabilidad y dinámicas prácticas	12	18.7%	explica el interés en cápsulas de transferencia (pico de 60.7% de participación).
Estética, interfaz y recursos	8	12.5%	explica la calificación de 4.99/5.

Taller presencial para aprender a jugar FinanCity

Descripción general

Tras la aprobación de los participantes del curso Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando, los docentes tuvieron la oportunidad de participar en el proceso formativo del curso de Facilitadores ABJ FinanCity. Dicho curso considera, como primer hito relevante, la participación en un taller presencial en el cual se les enseña a los participantes las reglas básicas del juego FinanCity Bilingüe, un primer acercamiento a su potencial como material didáctico y recurso pedagógico para las diversas asignaturas del currículum nacional, además de consejos y resolución de preguntas frecuentes entorno a las reglas del juego.

Este taller se realizó en tres fechas para cada una de las regiones beneficiarias del programa: el 14 de mayo de 2025 en dependencias del Colegio Santa Luisa de Concepción, Región del Biobío; el 15 de mayo de 2025 en dependencias del Liceo Bicentenario de Excelencia Polivalente San Nicolás, Región de Ñuble; y, el 17 de julio de 2025 en dependencias del Centro Educativo Integral de Curicó, Región del Maule. En total, participaron 72 docentes en las diversas instancias del taller.

Resultados

Tras el taller, el 95,4% de los participantes declararon que el taller aportó significativamente a su desarrollo personal y profesional. A su vez, el 83,1% declara que el taller aportó significativamente a su visión sobre la educación financiera. También el 83,7% declara que el taller aportó significativamente a comprender claramente los conceptos abordados. Cerrando, el **Net Promoter Score (NPS) de esta actividad quedó en 93,1 puntos**, reflejando la alta valoración (de estándar mundial) de los docentes en esta dinámica formativa.

El detalle de este hito, tanto el listado de participantes, la galería de fotos de cada taller y la revisión de la experiencia se puede revisar en el [registro web del curso de Facilitadores ABJ FinanCity](#)¹⁰ asociado al programa.

¹⁰ <https://aprendojugando.com/generacion/programa-financity-juega-y-aprende-a-manejar-tus-finanzas-curso-de-facilitadores-abj-financity-bilingue-region-de-biobio-y-nuble-2025/>

Curso online Facilitadores ABJ FinanCity

En este curso, el acompañamiento del coordinador fue crítico para la **productividad**. Aquí no solo se evaluó ver videos, sino generar evidencias.

El Factor Humano: El seguimiento fue el motor que empujó a los estudiantes del componente teórico al práctico. El hecho de que el **42.65% lograra el nivel máximo de evidencias (4-5)** sugiere que el coordinador realizó un seguimiento efectivo, incentivando la entrega de trabajos.

Análisis del Resultado: La brecha de avance entre aprobados (**93.7%**) y reprobados (**7.5%**) demuestra que el acompañamiento identifica rápidamente quién está fuera del proceso. El **96% de respuestas correctas** en los aprobados indica que el soporte del coordinador no solo buscaba que terminaran, sino que aprendieran correctamente.

Es un curso de alta transferencia. El modelo de acompañamiento logró vencer la inercia de la teoría, logrando que más de la mitad de los aprobados aplicaran el conocimiento en su entorno mediante evidencias tangibles.

Aprobación

Categoría de Aprobación	N° Estudiantes	% sobre el Total (68)	Descripción del Logro
Aprobación Teórica Únicamente	18	26.47%	Cumplimiento básico de conceptos.
Teoría + Aplicación Inicial (1-3 evidencias)	9	13.24%	Nivel intermedio de implementación.
Teoría + Aplicación Avanzada (4-5 evidencias)	29	42.65%	Nivel de maestría y alta transferencia.
TOTAL APROBADOS	56	82.35%	Tasa de éxito global.
No Aprobados / Incompletos	12	17.65%	<i>Margen de deserción o insuficiencia.</i>

Alta Transferencia Práctica: El impacto del acompañamiento se ve reflejado en la **profundidad de la aprobación**, el 42.65% de los participantes se situó en el nivel de excelencia práctica. Este resultado sugiere que las 2 horas diarias de seguimiento del coordinador fueron el factor decisivo para que los estudiantes no se detuvieran en la fase conceptual, logrando una tasa de implementación de evidencias que posiciona al curso como una herramienta de transformación real en el entorno del estudiante.

Eficiencia en el Diseño: Lograr que un **82.35%** de la cohorte apruebe —manteniendo un nivel de exigencia que incluye evidencias prácticas— es un indicador de que las instrucciones y el soporte del curso fueron claros y alcanzables.

Segmentación del Aprendizaje: Existe un 26.47% que se quedó en el componente teórico. Esto sugiere que, aunque el curso es efectivo, hay un grupo de estudiantes que podría necesitar un incentivo adicional o más tiempo para pasar de la teoría a la práctica (subir evidencias).

El programa alcanzó una tasa de éxito sobresaliente del **82.35%**, consolidando la formación de 56 estudiantes. Es de especial relevancia destacar la profundidad del aprendizaje logrado: más de la mitad de los aprobados (**51.7% del total de los que aprobaron**) no solo dominaron la teoría, sino que demostraron un alto nivel de transferencia al entregar la totalidad o casi la totalidad de las evidencias prácticas requeridas (4 a 5 evidencias).

Estos resultados confirman que el curso no solo cumple con objetivos informativos, sino que funciona como una herramienta de transformación práctica, logrando que el estudiante promedio pase de la comprensión conceptual a la ejecución real en su entorno. Lo anterior es de especial relevancia porque valida que el curso tiene la característica de permitir la certificación del desarrollo de competencias en el puesto de trabajo (en este caso de los profesores en sus contextos de aula).

Estado Académico	N° Estudiantes	Avance Promedio	Rendimiento (Notas)	Comportamiento Típico
Aprobados	56	93.71%	96%	Alta persistencia y precisión.
Reprobados	12	7.58%	--	Deserción temprana.
TOTAL	68	78.5%	--	--

Al cruzar el avance con la aprobación, se identifican tres puntos críticos para la gestión del curso:

Sinergia entre seguimiento y éxito académico: existe una correlación directa entre el acompañamiento personalizado y el rendimiento final. El hecho de que los aprobados alcanzaran un 93.71% de avance con un 96% de precisión en sus respuestas no es casual; es el resultado de un material claro potenciado por un coordinador que aseguró la continuidad del aprendizaje. Esta "relación lineal" valida que, cuando el soporte humano garantiza que el estudiante recorra el contenido, el éxito académico es una consecuencia natural.

Gestión proactiva del perfil de deserción: la reprobación en este programa no debe entenderse como un fracaso pedagógico, sino como una deserción administrativa temprana. El acompañamiento permitió identificar que los 12 estudiantes reprobados se desvincularon con un avance marginal del 7.58%. Bajo este modelo, el rol del coordinador fue clave para distinguir rápidamente entre quienes tenían dificultades de aprendizaje (inexistentes en este caso) y quienes presentaban falta de disponibilidad inicial, permitiendo focalizar esfuerzos en el grupo con mayor potencial de éxito.

El "umbral de seguridad" del 50%: los datos revelan un hallazgo estratégico: el punto crítico de retención se sitúa en la primera mitad del programa. El hecho de que el "techo" de deserción fuera del 46% demuestra que el acompañamiento del coordinador logró blindar la persistencia de los alumnos una vez superada la fase inicial. Esto sugiere que el seguimiento diario fue extremadamente efectivo para "empujar" a los estudiantes más allá de este umbral crítico; una vez cruzado, la probabilidad de éxito fue del 100%.

Validación de la eficacia teórica y soporte: resulta notable que el 26.47% de los aprobados lograra un rendimiento del 96% enfocándose exclusivamente en el componente teórico. Esto confirma una doble eficiencia: la del contenido asincrónico para transmitir conceptos complejos y la del modelo de acompañamiento, que proporcionó el entorno de confianza necesario para que los estudiantes validaran sus conocimientos con un margen de error mínimo.

Los resultados sobresalientes de este curso deben entenderse bajo un modelo de **gestión activa**. La intervención diaria del coordinador, con un promedio de 2 horas diarias de seguimiento, funcionó como un motor de retención que permitió capitalizar la alta calidad del material asincrónico.

Mientras que el contenido garantizó la satisfacción y el NPS de excelencia, el acompañamiento humano garantizó la **finalización del trayecto**. La correlación entre el seguimiento personalizado y la tasa de aprobación del ~82% demuestra que el éxito del proyecto no solo radica en 'qué' se enseña, sino en el soporte constante que asegura que el estudiante complete su ciclo de aprendizaje.

Este modelo híbrido reduce drásticamente la deserción típica de la formación virtual, convirtiendo el acompañamiento en una ventaja competitiva del programa.

Análisis de encuesta de satisfacción y NPS

El curso ha alcanzado un **NPS de 84 puntos**, una métrica que se sitúa en el rango de "**Excelencia de Clase Mundial**" (World Class). Este resultado es particularmente significativo debido a la alta concentración de respuestas en la escala máxima: el **81.8% de los participantes calificó el curso con un 10 rotundo**, lo que demuestra no solo la ausencia de fricciones, sino una superación total de las expectativas de los usuarios.

Este nivel de lealtad se explica a través de la sinergia de los tres pilares del proyecto:

1. **Calidad del Contenido:** La precisión y brevedad del formato *micro-learning* permitió que el conocimiento fuera asimilado sin resistencia.
2. **Relatoría Inspiradora:** El carisma y claridad del expositor transformaron la instrucción técnica en una experiencia motivadora.
3. **Acompañamiento Activo:** El seguimiento diario del coordinador fue el factor determinante para convertir a usuarios potencialmente "Pasivos" en "Promotores", al resolver dudas y mantener el compromiso a lo largo de los 30 días.

Con una tasa de **Promotores del 88.6%** y una presencia mínima de detractores (4.6%), el curso ha logrado establecer una comunidad de aprendizaje altamente fidelizada. Estos usuarios no sólo han certificado sus competencias, sino que se han convertido en embajadores de la marca, asegurando un impacto positivo en la reputación del proyecto y garantizando una base sólida para futuras versiones de la capacitación.

Resumen:

- **NPS Final:** 84
- **Clasificación:** Clase Mundial.
- **Fortaleza principal:** Dominio absoluto de promotores (88.6%) frente a una detracción marginal.

Hay que recordar que solo pueden responder esta encuesta los que terminan todas las cápsulas y es opcional.

Categoría	Calificación (1-10)	Cantidad	Distribución (%)
Promotores	9 y 10	39	88.6%
Pasivos	7 y 8	3	6.8%

Categoría	Calificación (1-10)	Cantidad	Distribución (%)
Detractores	1 al 6	2	4.6%
TOTAL		44	100%

En el estándar general de la metodología NPS, la calificación se interpreta así:

- **Menos de 0:** Preocupante (tienes más detractores que promotores).
- **0 a 30:** Bueno (hay espacio para mejorar, pero la base es saludable).
- **30 a 70:** Excelente. Estás en un rango de alta fidelidad.
- **Más de 70:** Excepcional (nivel "de clase mundial").

Análisis de lealtad y compromiso: el éxito de la transferencia práctica

El **NPS de 84** obtenido en el curso de componentes prácticos representa una validación excepcional del modelo de aprendizaje. Lograr que casi 9 de cada 10 estudiantes sean **Promotores (88.6%)** en un programa que demanda la entrega de 4 a 5 evidencias es un indicador de que el rigor académico no afectó la satisfacción, sino que la fortaleció.

1. Correlación entre esfuerzo y valor percibido

En la educación asincrónica, aumentar la exigencia suele bajar el NPS. Sin embargo, en este proyecto, el **81.8% de usuarios calificando con 10** indica que los estudiantes percibieron el trabajo de las evidencias como un valor agregado y no como una carga. Esto demuestra que el contenido fue lo suficientemente claro y útil para que el estudiante se sintiera orgulloso de su progreso práctico.

2. El acompañamiento como blindaje del NPS

El seguimiento diario de 2 horas por parte del coordinador fue el factor que protegió este puntaje. Al ser un curso con componentes de entrega, es común que surja frustración técnica o metodológica. El acompañamiento activo resolvió estas dudas en tiempo real, evitando que los estudiantes cayeran en la categoría de "Detractores" por frustración. El bajo índice de detracción (**4.6%**) es un éxito directo de la gestión humana sobre el proceso técnico.

3. Perfil del promotor "activo"

A diferencia de otros cursos, los promotores de este programa son "promotores con evidencia". Su recomendación no se basa solo en que el curso fue "bonito", sino en que **lograron completar un proyecto**. Esto genera un sentido de pertenencia y competencia (metacognición) que eleva el NPS al nivel de "**Clase Mundial**".

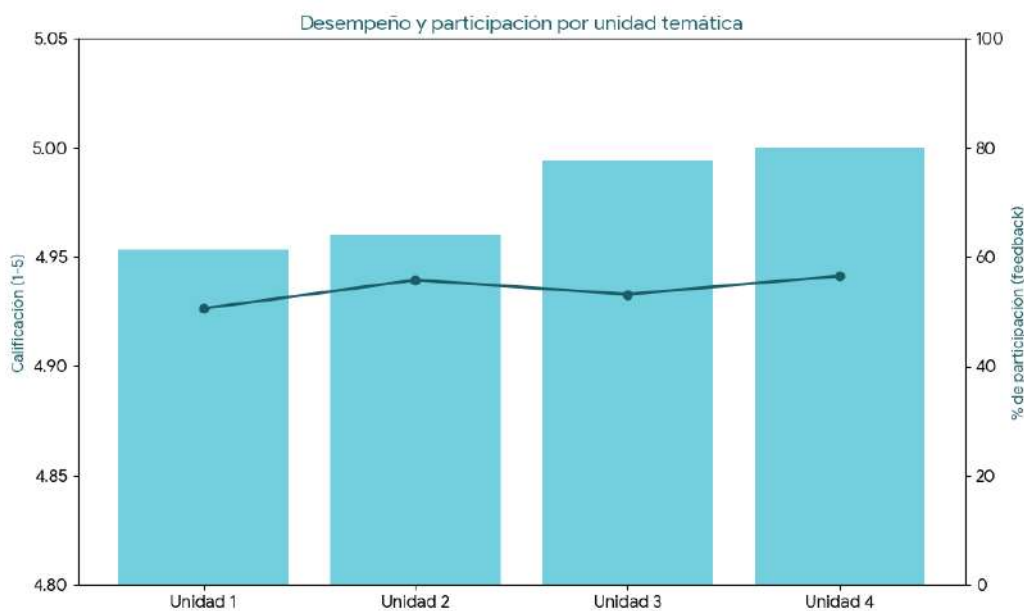
Análisis de resultados por cápsulas

El análisis de las cápsulas de video se basa en el registro de interacción voluntaria de los participantes durante los 30 días de duración del proyecto. Los indicadores globales de satisfacción y participación se resumen de la siguiente manera:

- **Promedio general de satisfacción:** el curso alcanzó una calificación de **4,98 estrellas** sobre un máximo de 5,0. este puntaje sitúa al contenido en un nivel de excelencia superior, reflejando una recepción sumamente positiva de la metodología y la claridad del relator.
- **Volumen total de interacciones:** se recolectaron **458 valoraciones individuales** a lo largo de las 15 cápsulas de video. Este robusto flujo de retroalimentación fue impulsado por el acompañamiento diario del coordinador, quien incentivó la validación constante de los materiales.
- **Participación media por cápsula:** en promedio, cada video recibió **30,5 respuestas**, considerando que el feedback es opcional y que la cohorte de aprobados es de 56 estudiantes, esto representa una tasa de respuesta promedio del **54,5%** por cada recurso audiovisual.
- **Consistencia del feedback:** el rango de respuestas se mantuvo estable entre un mínimo de 28 y un máximo de 34 opiniones por video, lo que demuestra un compromiso lineal de los estudiantes desde la introducción hasta el cierre del programa.

Esta base de datos cualitativa y cuantitativa proporciona una muestra altamente representativa para validar el diseño instruccional del curso y la efectividad del soporte humano en la retención de la audiencia.

Unidad	Contenidos	Calificación promedio	% Correcto (Evaluación)	% Participación (Feedback)
Unidad 1	Introducción y contexto	4.95	94%	50.6%
Unidad 2	Transferible	4.96	95%	55.8%
Unidad 3	Replicable	4.99	98%	53.2%
Unidad 4	Escalable	5.00	--	56.5%



El comportamiento de los indicadores del curso de educación financiera permite identificar los siguientes puntos clave:

Curva de aprendizaje ascendente: se observa una mejora incremental tanto en las calificaciones de satisfacción como en el porcentaje de respuestas correctas en las evaluaciones. La unidad 3 alcanzó un 98% de precisión, lo que indica que, a medida que el curso avanza y el acompañamiento se intensifica, el dominio técnico del estudiante se consolida.

Participación sostenida: a diferencia de la mayoría de los cursos virtuales donde el interés decae hacia el final, en este proyecto la participación en el feedback aumentó en la unidad de cierre (56.5%). Esto sugiere que la gestión del coordinador logró mantener la motivación alta durante los 30 días, incentivando a los estudiantes a valorar formalmente el cierre del proceso.

Dominio del contenido práctico: los videos de las unidades 3 y 4 obtuvieron una calificación perfecta de 5.0. Este dato coincide con el NPS de 84, validando que el momento de mayor valor percibido es la aplicación de conceptos financieros en el diseño de experiencias propias.

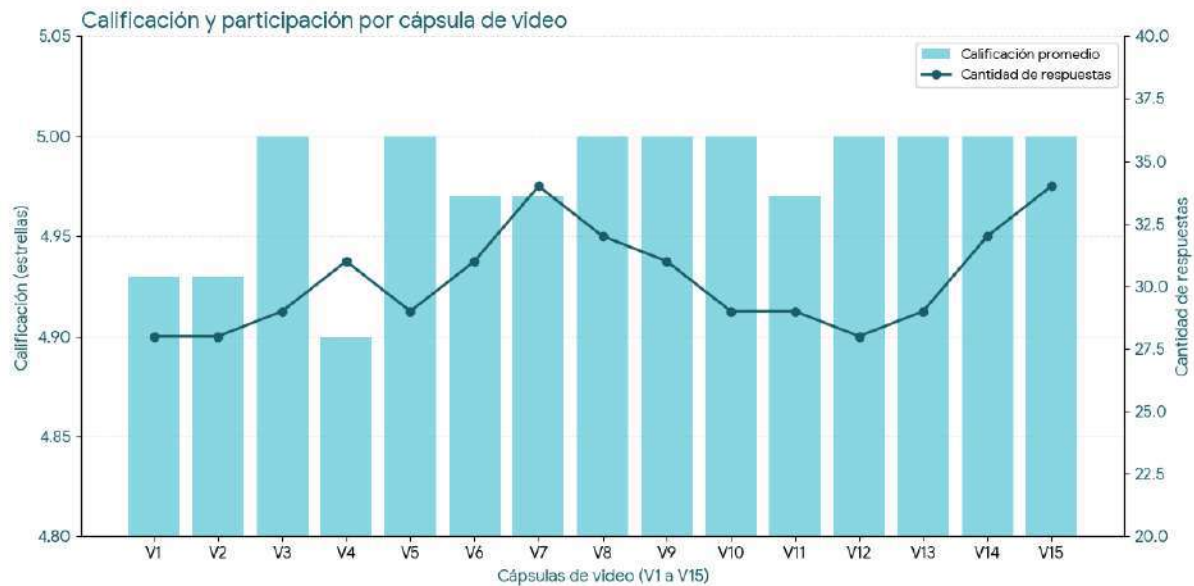
Impacto del acompañamiento en la métrica académica

El éxito en las unidades más complejas es un resultado directo de la gestión operativa:

1. **Resolución de nudos críticos:** la unidad 2 presenta un salto en la participación del feedback. El seguimiento de 2 horas diarias aseguró que las dudas técnicas fueran resueltas antes de avanzar a los módulos de mayor exigencia.
2. **Excelencia en la evaluación:** el incremento del porcentaje de respuestas correctas (del 94% al 98%) demuestra que el acompañamiento no solo buscaba la finalización del curso, sino la comprensión profunda. Los estudiantes llegaron a las evaluaciones finales con una seguridad técnica que se refleja en los puntajes perfectos de las últimas cápsulas.

Unidad	Título del recurso	Promedio ★	Cantidad ★	% Participación
U1	Video 1: ¡Bienvenidos al aprendizaje!	4,93	28	50.0%
U1	Video 2: Un viaje al origen de FinanCity	4,93	28	50.0%
U1	Video 3: Alfabetización financiera	5,00	29	51.8%
U2	Video 4: Diversos caminos para aprender	4,90	31	55.4%
U2	Video 5: Un primer recorrido	5,00	29	51.8%
U2	Video 6: Resolviendo dudas	4,97	31	55.4%
U2	Video 7: Bitácora ABJ para el aula	4,97	34	60.7%
U3	Video 8: Estrategias pedagógicas	5,00	32	57.1%
U3	Video 9: Fomentando habilidades clave	5,00	31	55.4%
U3	Video 10: Aprendiendo conceptos	5,00	29	51.8%
U3	Video 11: Actitudes responsables	4,97	29	51.8%
U3	Video 12: Guía práctica para el aula	5,00	28	50.0%

Unidad	Título del recurso	Promedio ★	Cantidad ★	% Participación
U4	Video 13: Uniendo proyectos y juegos	5,00	29	51.8%
U4	Video 14: Diseñando tu experiencia	5,00	32	57.1%
U4	Video 15: Reflexiones finales	5,00	34	60.7%



Análisis de representatividad frente a estándares de la industria

El análisis de estas métricas permite concluir que la muestra recolectada es excepcionalmente alta y estadísticamente significativa para el sector.

- Comparativa con el estándar del mercado:** en cursos asincrónicos donde la retroalimentación es opcional, la tasa de respuesta promedio suele oscilar entre el **10% y el 20%**. El hecho de que este proyecto mantenga una participación promedio superior al **53%** (llegando al **60.7%** en cápsulas clave) sitúa a este curso muy por encima de la norma industrial.
- Validez de la muestra:** para una población de 56 estudiantes, una tasa de respuesta del 50% al 60% garantiza un nivel de confianza extremadamente alto. Esto significa que las calificaciones de **4.99 o 5.00** no representan la opinión de un grupo pequeño o sesgado, sino la percepción consolidada de la mayoría de la cohorte.
- Correlación con el acompañamiento:** el alto volumen de participación voluntaria es un indicador indirecto del éxito de la gestión del coordinador. En entornos virtuales sin seguimiento, el usuario tiende a omitir las encuestas opcionales por fatiga; aquí, el

acompañamiento diario generó un compromiso que se tradujo en un deseo activo de valorar el contenido.

- **Representatividad estratégica:** las cápsulas con mayor participación (60.7%) corresponden a los videos de aplicación práctica y cierre. Esto refuerza la idea de que los estudiantes valoraron con mayor énfasis los recursos que les permitieron transferir el conocimiento a su realidad laboral.

Las métricas de participación obtenidas son altamente representativas. La robustez de estos datos permite afirmar con total seguridad que la satisfacción reportada es real y generalizada, validando el éxito del diseño instruccional y la eficacia del modelo de acompañamiento humano como motor de interacción.

Comentarios y testimonios

A continuación, se comparten textualmente algunos de los comentarios, ideas, sugerencias o valoraciones por parte de los profesores que hicieron el curso, señalando qué es lo que más destacan o les pareció mejor del curso, así como también ideas de mejora que se podrían considerar en próximas versiones.

- *“Me pareció un curso amigable y entretenido. Mis felicitaciones a ustedes por ayudarnos a implementar otro tipo de metodología de aprendizaje.”*
- *“Sería muy útil que hubiera mayor difusión y más ejemplos prácticos o testimonios de experiencias previas para motivar a otros docentes a sumarse. Al principio costó que mis colegas se interesaran, pero después de ver cómo funciona FinanCity, su percepción cambió totalmente. Creo que mostrar resultados concretos y actividades reales ayudaría mucho a que más profesores se animen a participar.”*
- *“Me gustaría que en los próximos cursos se fortaleciera aún más la articulación entre asignaturas desde la planificación inicial, para lograr una integración más fluida.”*
- *“La oportunidad de conocer una metodología distinta, esto es, que a través del juego se puede integrar un contenido pedagógico, el cual, además permite mejorar y trabajar las competencias blandas en los estudiantes.”*
- *“La interactividad del material audiovisual.”*
- *“Como lo dice el juego, Aprender Jugando. Además, que se puede implementar en cualquier nivel de enseñanza.”*
- *“Lo que más me gustó del curso fue descubrir lo fácil que es usar FinanCity para explicar temas complejos de finanzas de forma entretenida y cercana. El juego permite que los estudiantes entiendan conceptos que a veces son difíciles, y lo mejor es que pueden aplicarlos a situaciones reales de su vida diaria, desarrollando habilidades que les servirán siempre.”*
- *“La explicación detrás de cada actividad y al jugar, permitió conocer la base. De acuerdo con la experiencia con monitores y estudiante, fortaleció el vínculo y comunicación.”*

- *“Aprender sobre ABJ me ha servido para implementarlo en mis clases, lo que ha generado un impacto positivo en la aprobación de mi asignatura en cuanto al interés por participar y aprender y obviamente vivir la experiencia de Juego FinanCity.”*
- *“Fue muy claro y la fácil de navegar.”*
- *“Que el juego permita ser realizado por personas de diferentes edades y que es muy amigable para cualquiera.”*
- *“Sin duda, jugar. Pero rescato los módulos teóricos sobre Mentalidad Lúdica, que nos permitieron reflexionar de manera más profunda sobre el quehacer pedagógico ligado a los juegos de mesa.”*
- *“Los enfoques y estrategias enseñadas.”*
- *“Lo dinámico, la forma de presentar el curso con videos que eran llamativos, no eran extensos y visualmente llamativos.”*
- *“La claridad en que se presentaron cada una de las temáticas.”*
- *“Lo que más me gusto del curso fue poder compartir con los colegas de otros departamentos.”*
- *“Jugar y cambiar el concepto de que un juego no es perder el tiempo.”*
- *“Aprender el manejo cabal del juego y la oportunidad de poder aplicarlo.”*
- *“Siento que no existe nada más significativo para todos en especial los niños y jóvenes, que aprender a través del juego, contar con herramientas e información para concretarlo es fundamental.”*
- *“Compartir la experiencia con colegas de otros establecimientos, ver motivados a mis estudiantes para aprender el juego, el material entregado físicamente y en las capsulas los conceptos muy claros al igual que las explicaciones.”*
- *“Lo que más me gustó del curso fue la metodología práctica y lúdica con la que se abordaron los contenidos. Poder vivenciar el juego como lo harían los estudiantes permitió comprender mejor su potencial educativo. Además, el enfoque colaborativo entre docentes de distintas áreas enriqueció mucho la experiencia.”*
- *“Lo didáctico en la explicación del presentador.”*
- *“La relación que tiene la educación financiera con la capacidad de aprender conceptos complejos a través del juego.”*
- *“Me gustó la dinámica, es bastante lúdica.”*
- *“Analizar una mirada distinta a las finanzas, algo más positivo y jugar siempre es una buena opción para volver a poner tus prioridades en orden.”*

- *“La cantidad de estrategias que podemos crear en base a FinanCity.”*
- *“La metodología a través del juego y proyectos, el resultado del aprendizaje de los estudiantes sin darse cuenta de que lo estaban significando y la reflexión de ellos respecto de la vida real, como el cambio de visión ante el consumismo, el endeudamiento y la importancia del bienestar.”*
- *“Todo, me abrió una ventana a cosas desconocidas, las cuales utilizaré en la vida cotidiana y además una excelente herramienta pedagógica.”*
- *“Que pude pasar tiempo agradable con muchas personas (familia, amigos, comunidad educativa) y al mismo tiempo reflexionar, equivocarme al tomar decisiones y poder aprender de ello.”*
- *“Aprender una nueva forma de enseñar conceptos importantes para mis estudiantes, tanto en contenidos como para la vida misma.”*
- *“La didáctica de los videos, son bastante claros y explicativos.”*
- *“La dinámica del juego, su parecido con la realidad.”*

Análisis cualitativo: percepciones de valor de los usuarios

La riqueza de los testimonios permite agrupar la experiencia de los participantes en tres dimensiones críticas:

- **Metodología ABJ y transferencia:** la mayoría de los docentes destaca que el curso cambió su percepción sobre el juego, dejando de verlo como una "pérdida de tiempo" para entenderlo como una herramienta pedagógica profesional. Se menciona repetidamente el impacto positivo en el aula y la mejora en la participación de los estudiantes.
- **Calidad del diseño instruccional:** existe un reconocimiento explícito a las cápsulas de video. los usuarios valoran la "claridad del expositor", la brevedad de los contenidos y la estética visual llamativa, lo que explica las altas calificaciones promedio de 4.98 estrellas.
- **Vínculo y comunidad:** un hallazgo interesante es la valoración de los espacios de interacción, tanto con colegas de otros departamentos como con la propia comunidad educativa (familia y amigos) al probar el juego.

Clasificación de hallazgos por frecuencia

Hemos categorizado los comentarios válidos para identificar qué aspectos generaron el mayor impacto en los promotores del curso.

Categoría cualitativa	Peso en comentarios	Métrica cuantitativa asociada	Impacto en el éxito (NPS 84)
Metodología ABJ	38.8%	98% de precisión en la evaluación de la unidad 3.	es el motor de lealtad: el usuario califica con 9 o 10 porque siente que aprendió un sistema pedagógico infalible.
Recursos y relatoría	26.5%	4.98 estrellas de promedio general en las 15 cápsulas.	explica la satisfacción inmediata: la calidad técnica de los videos eliminó cualquier fricción en el aprendizaje.
Transferencia al aula	22.5%	60.7% de participación en el video de la bitácora práctica.	garantiza la utilidad: el alumno promueve el curso porque ve un beneficio directo en su quehacer profesional.
Experiencia social	12.2%	82.3% de aprobación final en el grupo.	rol del coordinador: el acompañamiento humano convirtió las dudas en certezas, asegurando que nadie abandonara.

Conclusión del análisis de comentarios

Los testimonios confirman que el acompañamiento del coordinador fue fundamental para que la "facilidad de uso" mencionada en los textos se mantuviera durante todo el mes. Los docentes no se sintieron solos frente a una plataforma, sino guiados en un proceso que califican de "significativo" y "transformador".

La frase que mejor resume el sentimiento general es: *"aprender una nueva forma de enseñar conceptos importantes para mis estudiantes, tanto en contenidos como para la vida misma"*. Esto justifica plenamente el posicionamiento de **clase mundial** obtenido en la medición de lealtad.

Asesoría y acompañamiento para implementar en el aula

Descripción general

Tras finalizado el proceso de formación del proyecto, los beneficiarios tuvieron acceso a un programa de acompañamiento a partir del cual, por medio de un coordinador, los docentes tuvieron posibilidad de responder preguntas respecto a la implementación de los recursos vistos durante las etapas de formación. En total, participaron en este proceso 24 establecimientos educacionales de las tres regiones beneficiarias.

Este acompañamiento se tradujo principalmente en la disposición de dos horas diarias de asesoría personalizada para cada docente entre los meses de julio y octubre de 2025. Dicha asesoría consideró a su vez la entrega de cupos de participación para el *Torneo Creamos Futuro: Aprende Finanzas Personales*¹¹, iniciativa que forma del *programa Creamos Futuro*, en el que los estudiantes de los establecimientos beneficiarios tuvieron la oportunidad de participar en una competencia interregional como en la versión nacional como un eje relevante para la generación de redes entre comunidades educativas, fortaleciendo los espacios de vinculación sin importar nivel socioeconómico, género o lugar de residencia.

Para la versión interregional participaron 90 estudiantes de 10 establecimientos educacionales, de los cuales los 20 mejores tuvieron la posibilidad de participar en la final nacional, desarrollada en la Región Metropolitana, donde además compitieron estudiantes de las regiones de Antofagasta y Metropolitana. De esta competencia nacional, los dos primeros lugares fueron conseguidos por estudiantes del Colegio Amanecer de Coronel, perteneciente a este programa.

¹¹ <https://oafi.cl/project/torneo-creamos-futuro-aprende-finanzas-personales-banco-scotiabank-chile-2025/>

Conclusiones

El desarrollo del proyecto *“FinanCity: Juega y Aprende a Manejar tus Finanzas”*, financiado por el *Fondo ScotialNSPIRA 2024 de Scotiabank Chile* e implementado por Fundación Entrepreneur, confirma el cumplimiento integral de sus objetivos: fortalecer las competencias docentes en Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para alfabetización financiera y transferir de manera sostenible el uso del juego FinanCity a 28 establecimientos educacionales de las regiones del Maule (21 docentes), Ñuble (34 docentes) y Biobío (23 docentes), con un total de 78 profesores participantes –89% de establecimientos municipales y un equilibrio de género (56% mujeres, 44% hombres).

La ruta formativa secuencial, estructurada como sistema de becas progresivas, demostró ser altamente efectiva para seleccionar y potenciar docentes motivados. Destacan los resultados cuantitativos excepcionales: en el curso *“Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando”*, se logró una aprobación del 81% (63 de 78 inscritos), retención promedio del 91,4% en 15 cápsulas de video (calificación 4,99/5) y un NPS de 66 (excelente, con 68,75% promotores). El taller presencial de FinanCity, realizado en mayo y julio de 2025 en Concepción, San Nicolás y Curicó con 72 participantes, registró un NPS de 93,1 y más del 95% de docentes afirmando impacto significativo en su desarrollo profesional. Finalmente, el curso *“Facilitadores ABJ FinanCity”* alcanzó un 82,35% de aprobación (56 de 68), avance promedio del 93,7% en aprobados, 96% de respuestas correctas en evaluaciones, 42,65% de participantes con máximo nivel de evidencias (4-5) y un NPS de 84 (clase mundial, 88,6% promotores).

Estos indicadores superan estándares de e-learning para adultos (típicamente <50% finalización), validando el diseño de micro-learning, la claridad del relator y el acompañamiento intensivo (2 horas diarias). La fase de implementación consolidó estos logros: 24 establecimientos organizaron campeonatos internos y aplicaron FinanCity en aulas, con 90 estudiantes compitiendo en el torneo interregional *“Creamos Futuro”* y 20 finalistas en la instancia nacional, donde dos primeros lugares fueron de participantes del programa (Colegio Amanecer de Coronel).

Los análisis cualitativos de encuestas y testimonios profundizan el impacto transformador: docentes destacan la brevedad de cápsulas (frecuente en 33% comentarios), aplicabilidad práctica (24% menciones a claridad del relator) y pérdida del “miedo a jugar” (ABJ como herramienta para endeudamiento, ahorro y consumo responsable), con mejoras en motivación estudiantil y metacognición. Este cambio cultural –de juego recreativo a recurso pedagógico profesional– se refleja en redes colaborativas entre establecimientos y familias, alineándose con validaciones externas como el estudio del Swedish Institute for Social Research (Stockholm University), actualmente en curso.

En conclusión, el proyecto no solo instaló capacidades autónomas para replicación futura, sino que generó un impacto medible y sostenible: altas tasas de éxito formativo (81-82% aprobación), lealtad excepcional (NPS 66-93), transferencia práctica (42% evidencias máximas) y resultados competitivos en torneos. Así, contribuye decisivamente a reducir el analfabetismo financiero escolar, posicionando a FinanCity como innovación pedagógica escalable, tanto en Chile como en otros países.

Anexos

A continuación, se incluyen los detalles de contenido y especificaciones técnicas de los principales hitos considerados en la formación de los docentes beneficiarios del proyecto.

Anexo 1.

- [Ficha técnica](#) - Curso online Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando

Anexo 2.

- [Ficha técnica](#) - Taller presencial para aprender a jugar FinanCity

Anexo 3.

- [Ficha técnica](#) - Curso online Facilitadores ABJ FinanCity

Anexo 4.

- [Ficha técnica](#) - Asesoría y acompañamiento para implementar en el aula

Anexo 1.

- **Ficha técnica** - Curso online Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando

El *curso online Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando*¹² consta de una serie de 15 videos de 5 minutos en promedio cada uno, complementado con un set de actividades y documentos especialmente preparados para potenciar lo aprendido. El curso considera una dedicación de tiempo directo de 1 hora y 25 minutos destinado a revisar los videos y completar las evaluaciones. A su vez, se estima una dedicación de tiempo indirecto de 5 horas y 50 minutos destinada a revisar los documentos complementarios que se ponen a disposición del participante. Por ende, la carga académica total estimada del curso es de 8 horas (cronológicas).

Aprendizajes esperados

1. Conocer las bases de la mentalidad lúdica y de la metodología Aprender Jugando.
2. Distinguir para qué y cuándo utilizar cada metodología lúdica.
3. Identificar los pasos a seguir para implementar la metodología Aprender Jugando.
4. Relacionar la mentalidad lúdica con la mentalidad de crecimiento.
5. Disponer de herramientas iniciales para potenciar la mentalidad lúdica en la sala de clases.

Contenido audiovisual del curso

Sección	Cápsulas y evaluaciones	Tipo	Duración (minutos)
Presentación	00. Tráiler del curso	Video	2:09
Introducción	01. Introducción al curso	Video	5:15
Capítulo 1: Evidencia y sustento	02. Mentalidad lúdica	Video	2:21
	03. Mentalidad de crecimiento	Video	3:25
	04. Patrones mentales	Video	5:27
	05. Emociones y aprendizajes significativos	Video	8:21
	06. Estado de flujo	Video	5:41
	E1. Evaluación Capítulo 1	Preguntas	3:00
Capítulo 2: ¿Jugar y aprender?	07. Aprender jugando	Video	4:39
	08. Tipos de juegos	Video	5:22
	09. Gamificación – Parte 1	Video	5:04
	10. Gamificación – Parte 2	Video	3:42
	11. Material didáctico	Video	5:34
	E2. Evaluación Capítulo 2	Preguntas	3:00
Capítulo 3: ¡A emprender e innovar en nuestras aulas!	12. Recomendaciones para elegir un juego y aprender jugando	Video	5:32
	13. Educadores que juegan a emprender e innovar	Video	4:34
	14. Proyecto final	Video	2:47
	15. Resumen y cierre	Video	2:59
	E3. Evaluación Capítulo 3	Preguntas	3:00
Cierre	E4. Encuesta de satisfacción	Preguntas	3:00
Tiempo total directo (videos y evaluaciones)			84:52 minutos
			1:24:52 horas

¹² <https://aprendojugando.com/curso-online-asincronico-mentalidad-ludica-y-aprender-jugando/>

Documentos complementarios del curso

Nº	Código	Nombre documento	Tipo	Tiempo (minutos)
01_01	I1_V1	Ficha técnica de contenidos curso "Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando"	PDF	0:05:00
01_02	I1_V1	Libro "Mentalidad Lúdica: para crear, educar, emprender e innovar"	PDF	3:00:00
01_03	U1_V2	Diagrama de mentalidad fija y mentalidad de crecimiento	PDF	0:05:00
01_04	U1_V2	¿De qué se trata? ¿Cómo ser proactivo?	PPT	0:05:00
01_05	U1_V3	Actividad: dividir un cuadrado en 4	PDF	0:05:00
01_06	U1_V3	Subamos el nivel del cuento	PDF	0:05:00
01_07	U2_V2	La curiosa historia de Monopoly	PDF	0:10:00
01_08	U3_V2	Generación de entornos y educación para el emprendimiento y la innovación	PDF	0:10:00
01_09	U3_V3	Proyecto final	Word	2:00:00
01_10	U3_V3	Encuesta tipo ticket de salida	Word	0:05:00
Tiempo total indirecto (documentos complementarios)				350 minutos
				5:50:00 horas

Anexo 2.

- **Ficha técnica** - Taller presencial para aprender a jugar FinanCity

El taller presencial *“Aprender a Jugar FinanCity”* es una experiencia formativa intensiva diseñada para capacitar a docentes en la aplicación de la metodología de *Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)* mediante el uso del juego FinanCity como herramienta pedagógica central en alfabetización financiera. Transforma el juego de mesa en un recurso didáctico profesional que fomenta la alfabetización financiera, la toma de decisiones informadas y la inclusión económica en el aula. Su alto valor educativo radica en la combinación de aprendizaje experiencial práctico, resolución inmediata de dudas y conexiones directas con la práctica pedagógica, generando confianza inmediata para su implementación escolar.

Objetivos Principales

- Comprender los conceptos fundamentales de alfabetización, educación e inclusión financiera, diferenciando sus ámbitos y su integración curricular mediante ABJ.
- Dominar las reglas, dinámicas y componentes del juego FinanCity, resolviendo preguntas frecuentes, retos comunes y adaptaciones contextuales.
- Diseñar e implementar sesiones lúdicas con FinanCity adaptadas a diversos niveles educativos, promoviendo aprendizajes significativos en finanzas personales.

Público Objetivo

Docentes en ejercicio, estudiantes de pedagogía y profesionales de la educación de establecimientos públicos, particulares subvencionados o de administración delegada. Ideal para quienes buscan innovar en sus prácticas con metodologías activas y recursos lúdicos de alto impacto.

Duración y Modalidad

- Duración: 4 horas (formato intensivo presencial).
- Recursos requeridos: Juego FinanCity Bilingüe (ejemplar por cada 6 participantes), materiales didácticos impresos y digitales, espacio colaborativo para dinámicas grupales.
- Facilitación: Expertos en ABJ y educación financiera, con enfoque en entornos inclusivos y motivadores.

Contenidos y Estructura

Módulo 1: Aprender a Jugar FinanCity

Bienvenida y expectativas; recorrido guiado por reglas, componentes y dinámicas del juego; resolución de dudas frecuentes y sugerencias de adaptaciones pedagógicas.

Módulo 2: Jugar FinanCity

Sesión práctica de juego en tiempo real; análisis de conexiones con prácticas pedagógicas, currículo nacional y contextos áulicos; reflexiones grupales sobre potencial transformador.

Cierre:

Entrega de guías de enseñanza, estrategias de priorización y plan de acción para implementación. Cada participante recibe un set completo de FinanCity para uso personal, familiar y escolar.

Metodología

Altamente experiencial y participativa: 70% práctica en juego real, 20% conceptualización teórica (ABJ y finanzas personales), 10% reflexión guiada y metacognición. Promueve flujo óptimo, colaboración y transferencia inmediata al aula, simulando escenarios reales de enseñanza.

Resultados Esperados y Valor Agregado

- Indicadores clave: Altos niveles de satisfacción (NPS >90), comprensión clara de conceptos (>80%) e impacto percibido en desarrollo profesional (>95%).
- Impacto pedagógico: Genera confianza para escalar el juego en el aula, fomenta redes colaborativas entre educadores y potencia competencias estudiantiles en ahorro, endeudamiento y consumo responsable.
- Relevancia estratégica: Posiciona FinanCity como innovación pedagógica validada internacionalmente, alineada con currículos educativos y metas de desarrollo sostenible, con potencial autónomo de replicación en cualquier contexto escolar.

Anexo 3.

- **Ficha técnica** - Curso online Facilitadores ABJ FinanCity

El *curso online Facilitadores ABJ FinanCity*¹³ consta de una serie de 15 videos de 7 minutos en promedio cada uno, complementado con un set de actividades y documentos especialmente preparados para potenciar lo aprendido. El curso considera una dedicación de tiempo directo de 1 hora y 53 minutos destinado a revisar los videos y completar las evaluaciones. A su vez, se estima una dedicación de tiempo indirecto de 12 horas y 25 minutos destinada a revisar los documentos complementarios que se ponen a disposición del participante. Por ende, la carga académica total estimada del curso es de 14 horas (cronológicas).

Aprendizajes esperados

1. Comprender los conceptos de alfabetización financiera, educación financiera e inclusión financiera, con sus diferencias y particularidades.
2. Aprender a utilizar el juego FinanCity como una herramienta pedagógica pertinente al desarrollo de aprendizajes y competencias relacionadas al currículum educacional.
3. Ser capaz de implementar la metodología ABJ FinanCity en al menos dos cursos del establecimiento educacional donde el profesor participante del curso haga clases regularmente.

A partir del desarrollo de estos nuevos aprendizajes y capacidades, los docentes podrán estimular a partir del uso de metodologías activas en el aula una serie de experiencias formativas de temáticas fundamentales en el contexto de la alfabetización financiera y un adecuado manejo de las finanzas personales, como son:

- Promover en los participantes una cultura de ahorro consciente, comprendiendo su importancia para la estabilidad financiera, la proyección personal y el logro de metas a corto, mediano y largo plazo.
- Fomentar el equilibrio entre el uso del dinero y el bienestar personal, fortaleciendo la toma de decisiones financieras que contribuyan tanto a la seguridad económica como a la calidad de vida.
- Desarrollar competencias para el uso responsable del dinero, fortaleciendo hábitos de planificación, control del gasto y priorización de necesidades.
- Capacitar a los participantes en la elaboración y gestión de presupuestos personales y familiares, como herramienta clave para organizar ingresos, gastos, ahorro e inversión.
- Concientizar sobre los riesgos del sobreendeudamiento, promoviendo una gestión prudente del crédito y la prevención de situaciones de estrés financiero.
- Impulsar prácticas de compra responsable, promoviendo el análisis crítico de las necesidades, la comparación de alternativas y el consumo informado.
- Fortalecer el relacionamiento informado y responsable con las entidades financieras, favoreciendo el conocimiento de productos financieros, derechos y deberes del consumidor.

¹³ <https://aprendojugando.com/certificaciones/curso-online-asincronico-facilitadores-abj-financity/>

Contenido audiovisual del curso

Sección	Cápsulas y evaluaciones	Tipo	Duración (minutos)
Presentación	00. Tráiler del curso	Video	2:52
Unidad 1. Introducción y contexto. <i>La importancia de la alfabetización financiera</i>	01. ¡Bienvenidos al aprendizaje financiero a través del juego!	Video	2:45
	02. Un viaje al origen de FinanCity	Video	6:13
	03. Alfabetización financiera: más que números	Video	7:07
	E1. Evaluación Unidad 1	Preguntas	3:00
Unidad 2. Transferible. <i>Estrategias para aprender y enseñar FinanCity</i>	04. Diversos caminos para aprender FinanCity	Video	5:35
	05. Un primer recorrido por FinanCity	Video	7:52
	06. Resolviendo dudas sobre FinanCity	Video	8:21
	07. Bitácora ABJ FinanCity para implementar en el aula	Video	5:06
	E2. Evaluación Unidad 2	Preguntas	3:00
Unidad 3. Replicable. <i>Integrando esta metodología en tu aula</i>	08. Estrategias pedagógicas para usar FinanCity en el aula	Video	7:03
	09. Fomentando habilidades clave	Video	7:13
	10. Aprendiendo conceptos financieros	Video	7:48
	11. Promoviendo actitudes responsables	Video	7:18
	12. Guía práctica para el aula	Video	5:31
	E3. Evaluación Unidad 3	Preguntas	3:00
Unidad 4. Escalable <i>¡Todos aprendemos jugando con FinanCity!</i>	13. Uniendo proyectos y juegos para aprender	Video	6:48
	14. Diseñando tu experiencia FinanCity	Video	5:57
	15. Reflexiones finales	Video	4:20
	E4. Evaluación Unidad 4	Preguntas	3:00
Cierre	E5. Encuesta de satisfacción	Preguntas	3:00
Tiempo total directo videos y evaluaciones (horas, minutos, segundos)			1:52:49 horas

Documentos complementarios del curso

Nº	Código	Nombre documento	Tipo	Tiempo (minutos)
01_01	U1_V1	Ficha técnica de contenidos curso "Facilitadores ABJ FinanCity"	PDF	0:05:00
01_02	U1_V2	Diagnósticos alfabetización financiera	PDF	0:10:00
01_03	U1_V2	Ficha técnica FinanCity (ESP)	PDF	0:05:00
01_04	U1_V2	Ficha técnica FinanCity (ING)	PDF	0:05:00
01_05	U1_V3	Evidencia impacto de FinanCity	PDF	0:20:00
01_06	U2_V4	Aprender a jugar FinanCity	PDF	1:00:00
01_07	U2_V4	Cómo jugar online FinanCity	PDF	1:00:00
01_08	U2_V4	Guía rápida FinanCity de Jugando con Ketty (Jck)	PDF	0:30:00
01_09	U2_V6	Hoja de conteo de puntos FinanCity	PDF	0:05:00
01_10	U2_V7	Bitácora Facilitadores ABJ para implementar en el aula	PDF	0:30:00
01_11	U3_V8	Planificaciones FinanCity	PDF	1:00:00
01_12	U3_V12	Planificación Macroeconomía	PDF	0:30:00
01_13	U4_V13	Estándares ABP	PDF	0:05:00
01_14	U4_V13	Aprendizaje Basajo en Proyectos (ABP) Mineduc	PDF	3:00:00
01_15	U4_V13	Esquema para desarrollar un proyecto interdisciplinario	PDF	0:30:00
01_16	U4_V13	Libro "Mentalidad Lúdica: para crear, educar, emprender e innovar"	PDF	3:00:00
01_17	U4_V14	Implementando ABP-ABJ	PDF	0:30:00
Tiempo total indirecto (horas, minutos, segundos) (documentos complementarios)				12:25:00 horas

Anexo 4.

- **Ficha técnica** - Asesoría y acompañamiento para implementar en el aula

La etapa de *Asesoría y Acompañamiento para Implementación de FinanCity* es un servicio de soporte personalizado y continuo diseñado para guiar a docentes en la integración efectiva del juego FinanCity en el aula mediante metodologías de *Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)*. Esta fase transforma conocimientos teóricos en prácticas sostenibles, fomentando la autonomía pedagógica, la escalabilidad del impacto y la generación de experiencias lúdicas que desarrollen competencias en finanzas personales. Su alto valor radica en el acompañamiento intensivo y adaptativo, que resuelve desafíos reales de implementación y maximiza la transferencia al contexto escolar, asegurando resultados duraderos en alfabetización financiera.

Objetivos Principales

- Apoyar la planificación, ejecución y evaluación de sesiones con FinanCity adaptadas al currículo, nivel etario y contexto institucional específico.
- Facilitar la organización de campeonatos internos, dinámicas grupales y experiencias colaborativas que amplifiquen el impacto del ABJ en educación financiera.
- Consolidar la autonomía docente para replicar y escalar el uso del juego de manera independiente, generando comunidades de práctica sostenibles.

Público Objetivo

Docentes capacitados en ABJ y uso básico de FinanCity, directivos escolares y equipos pedagógicos interesados en innovar con metodologías activas. Ideal para quienes han completado formación previa y buscan soporte práctico para implementación real en aulas diversas.

Duración y Modalidad

- Duración: 2-3 meses (flexible, con 1-2 horas diarias de disponibilidad remota).
- Modalidad: Virtual (vía plataformas como Zoom/Meet); incluye sesiones individuales/grupales, revisión de evidencias y seguimiento semanal.
- Recursos requeridos: Acceso a FinanCity, plataformas digitales colaborativas, evidencias de implementación (fotos, videos, planes de clase).

Contenidos y Estructura

Fase 1: Planificación Inicial

Diagnóstico de contexto de aula; co-diseño de sesiones con FinanCity alineadas al currículo; definición de objetivos de aprendizaje y cronograma de implementación.

Fase 2: Ejecución y Soporte

Asesoría en tiempo real durante primeras aplicaciones; resolución de obstáculos operativos; estrategias para gestionar dinámicas grupales y maximizar engagement estudiantil.

Fase 3: Evaluación y Escalabilidad

Análisis de evidencias (aprendizajes estudiantiles, participación); organización de campeonatos o torneos internos; plan de replicación autónoma y creación de redes interdocentes.

Metodología

Personalizada y centrada en el docente: 60% soporte práctico (revisión de evidencias, feedback en vivo), 30% coaching estratégico (planificación y resolución de problemas), 10% evaluación formativa. Enfoque en andamiaje progresivo para fomentar autonomía, con énfasis en metacognición, colaboración y medición de resultados observables en estudiantes.

Resultados Esperados y Valor Agregado

- **Indicadores clave:** >80% de implementación exitosa en aulas; generación de 3-5 evidencias por docente; participación en eventos escalados (campeonatos); NPS de satisfacción >85.
- **Impacto pedagógico:** Mejora en motivación estudiantil, comprensión de conceptos financieros (ahorro, endeudamiento, consumo responsable) y creación de culturas lúdicas sostenibles.
- **Relevancia estratégica:** Asegura transferencia real del ABJ al aula, posiciona FinanCity como práctica institucionalizada y habilita participación en redes/competencias nacionales, con alto potencial de replicación autónoma en cualquier sistema educativo.