

SANTIAGO² (CHILE y RD), 01 DE OCTUBRE 2021



PLAN PAÍS: APRENDO JUGANDO

Kenneth Gent Franch

Co-fundador

Mo.0 – FE - OBC

kgent@fentrepreneur.org • +56 9 9888 1974



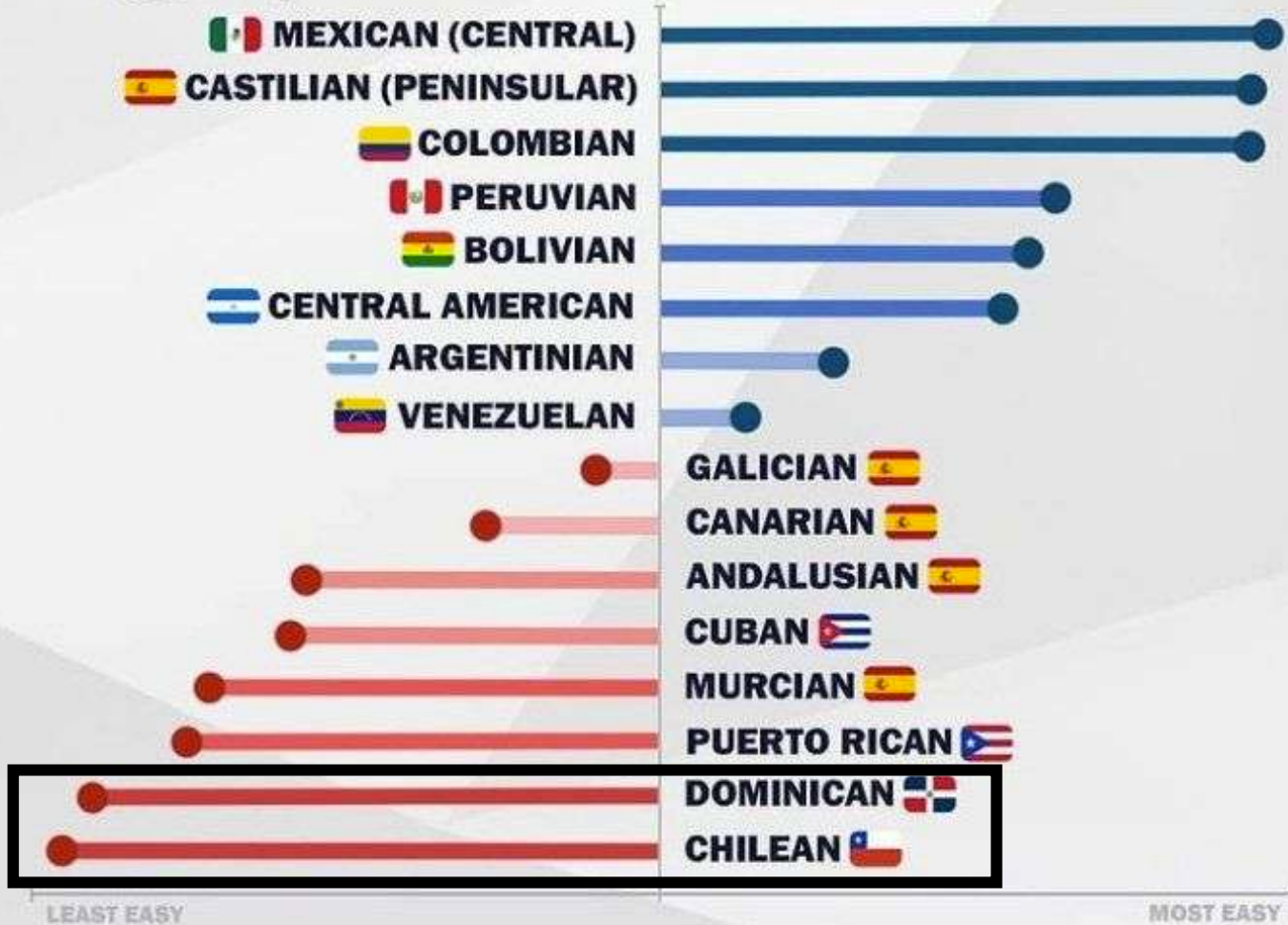


***Nuevos retos,
nuevas metas.***

29 de septiembre al 3 de octubre



HOW DIFFICULT ARE THE DIFFERENT SPANISH ACCENTS?



WHICH SPANISH ACCENT IS EASIER TO UNDERSTAND?
(ACCORDING TO FOLLOWERS)

SOURCE: HELIOSMAPS POLLS

@HELIOSMAPS



*Nuevos retos,
nuevas metas.*

*¿Qué tienen en común Chile
y República Dominicana?*



Mo.0
MOMENTO CERO

 fundación
entrepreneur

**OPEN
BOX**
CONSULTING

INNOVACIÓN para la competitividad y la sostenibilidad





LinkedIn



Brillante idea implementada en Canadá.

Combinaron casas de ancianos con los orfanatos. ¡El resultado superó todas las expectativas!

Los ancianos encontraron nietos, los huérfanos experimentaron el amor y el cuidado de sus padres por primera vez. Los ancianos han mejorado significativamente en su salud y su voluntad de vivir.

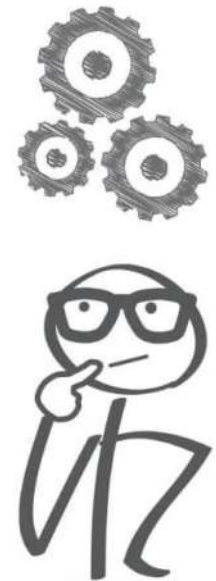
Su interés en la vida está de vuelta, Los médicos dijeron:
Todos necesitamos amor...

Mo.0
MOMENTO CERO

 fundación
entrepreneur

**OPEN
BOX**
CONSULTING

¡BRILLANTE!



Fake news...

FACT CHECK

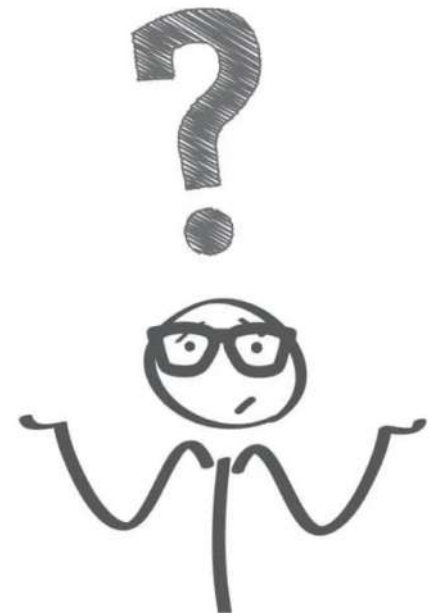
Fact check: No evidence of nursing homes and orphanages merging in Canada

McKenzie Sadeghi USA TODAY

Published 6:57 p.m. ET March 15, 2021



no hay
sticker para
expresar lo
que siento
en estos
momentos



<https://www.usatoday.com/story/news/factcheck/2021/03/15/fact-check-canadian-nursing-homes-orphanages-were-not-merged/4680059001/>

On-the-ground reporting
with a national perspective

subscribe now
\$4.99 per month
save 50%



AFGHANISTAN
How US strikes killed ci...

CORONAVIRUS NUMBERS
Virus numbers by state

NOT VACCINATED?
Questions + answers

NEWS TO YOUR INBOX
Start the day smarter

SUBSCRIBE NOW
\$4.99 per Month

[News] Sports Entertainment Life Money Tech Travel Opinion 62°F Subscribe Sign In

The claim: Nursing homes and orphanages were combined in Canada

One viral Facebook post claims that "the brilliant idea" of combing nursing homes and orphanages in Canada has been implemented to provide more comfort and "the result exceeded all expectations."

"The elderly found loving grandchildren, and orphans for the first time felt what love and paternal care was," reads a March 11 [Facebook post](#). "Doctors are observing an improvement in all vital functions in the elderly, a great interest in life is awake in the eyes."

Accompanying the text is an image of an elderly man holding a young child. The meme was posted to the Facebook group Wholesome Memes for Kindhearted Homies; it has over 1,200 shares and 3,800 reactions.

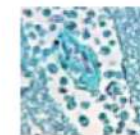
USA TODAY was unable to reach the Facebook user for comment.

Fact check: [Viral post inaccurate in criticism of Democratic women on Cuomo](#)

More Stories



Kilauea volcano in Hawaii erupts for the first time since 2018.
[NEWS](#)



Boy dies at Texas park splash pad from brain-eating amoeba
[NEWS](#)



The Secret Behind Babbel: An

CLOSE X



On-the-ground reporting
with a national perspective

subscribe now
\$4.99 per month
save 50%



AFGHANISTAN

How US strikes killed ci...

CORONAVIRUS NUMBERS

Virus numbers by state

NOT VACCINATED?

Questions + answers

NEWS TO YOUR INBOX

Start the day smarter

SUBSCRIBE NOW

\$4.99 per Month

[News]

Sports

Entertainment

Life

Money

Tech

Travel

Opinion



62°F

Subscribe

Sign In

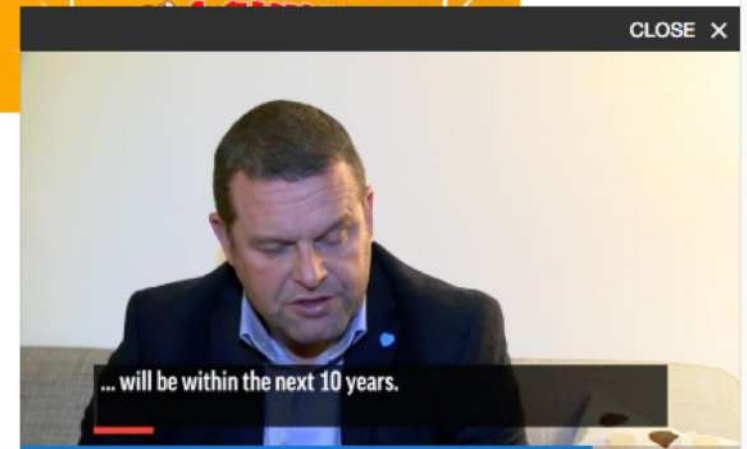
Our fact-check sources:

- Misbar, July 7, 2020, [Nursing Home and Orphanage Were Not Merged](#)
- Karlsruhe, March 5, 2013, ['Alt & Jung' sucht Verstärkung](#)
- LinkedIn, February 2021, [post](#)
- LinkedIn, February 2021, [post](#)
- Vancouver Sun, Oct. 30, 2016, [Inviting community inside: Nursing homes take steps to stop// social isolation of seniors](#)
- The Toronto Star, Feb. 9, 2016, [Magic abounds when daycare, seniors home share roof](#)
- The Conversation, Jan. 4, 2017, [Combining daycare for elderly people benefits all generations](#)

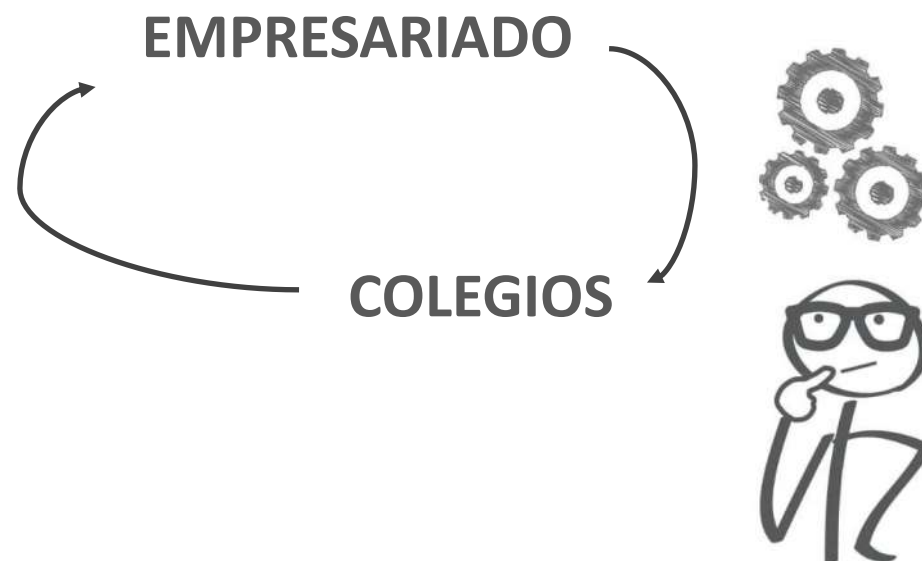
Thank you for supporting our journalism. You can [subscribe to our print edition](#), [ad-free app](#) or [electronic newspaper replica](#) here.

Our fact check work is supported in part by a grant from Facebook.

Advertisement



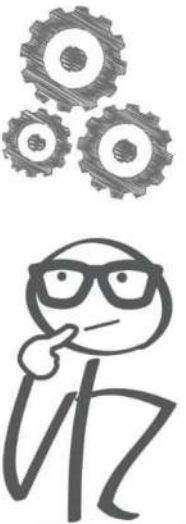
El dilema al que nos enfrentamos



DESAFÍOS CRÍTICOS EN EL PRESENTE Y FUTURO



Según estimaciones del Foro Económico Mundial,
un 65% de los niños que están comenzando su
proceso de educación se desempeñarán en **trabajos que
aún no existen.**



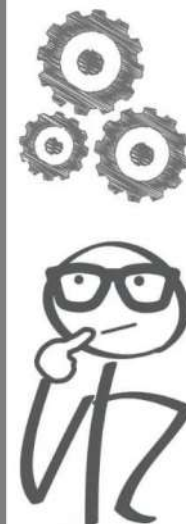
DESAFÍOS CRÍTICOS

EN EL PRESENTE



“El principal problema o brecha entre el estudiante y es sistema educativo es la
MOTIVACIÓN”

“En materia de Innovación el gran desafío para Chile es
CULTURAL”



Fuente: Consejo Nacional de Innovación para la Competitividad (CNIC). Surfeando hacia el futuro, Orientaciones estratégicas para la innovación". ISBN: 978-956-7725-04-5

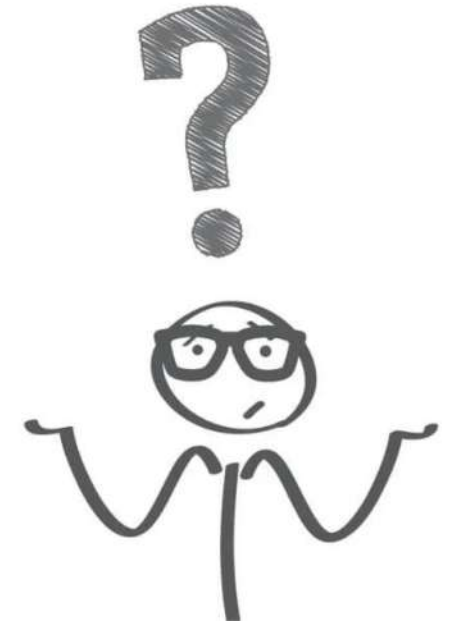
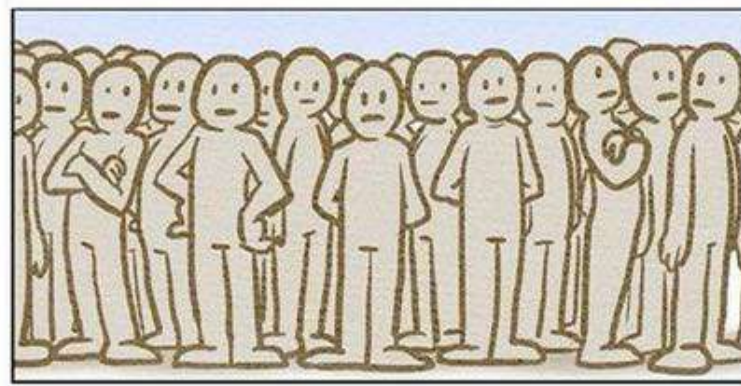
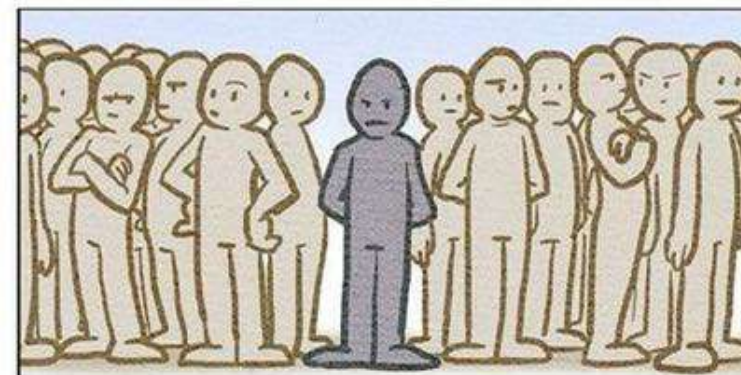
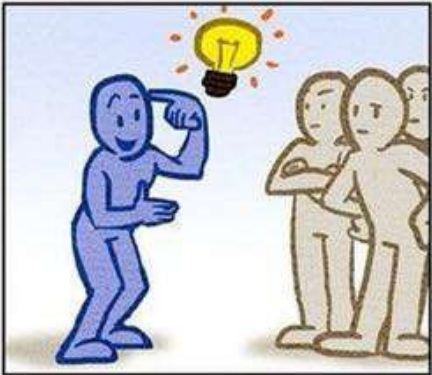
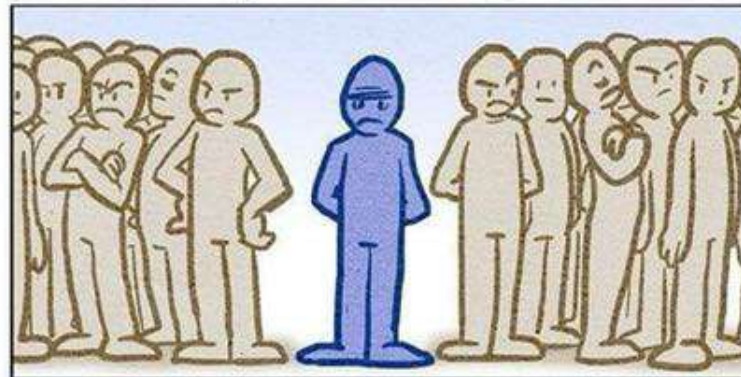
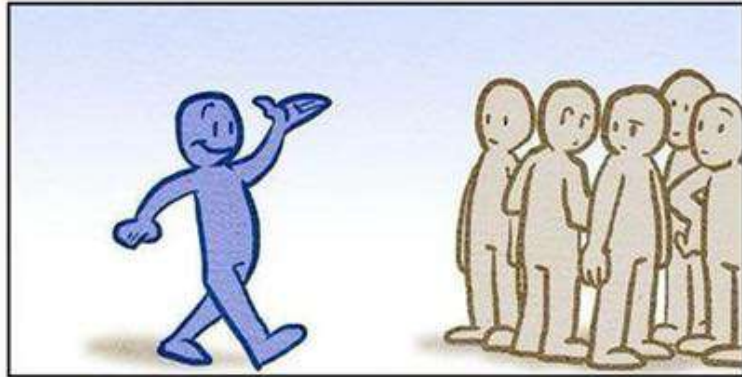
cnic

Mo.0
MOMENTO CERO

 fundación
entrepreneur

**OPEN
BOX**
CONSULTING

¡TENGO UNA IDEA!



EMPRESARIADO

COLEGIOS



2022 Skills Outlook

Growing

- 1 Analytical thinking and innovation
- 2 Active learning and learning strategies
- 3 Creativity, originality and initiative
- 4 Technology design and programming
- 5 Critical thinking and analysis
- 6 Complex problem-solving
- 7 Leadership and social influence
- 8 Emotional intelligence
- 9 Reasoning, problem-solving and ideation
- 10 Systems analysis and evaluation

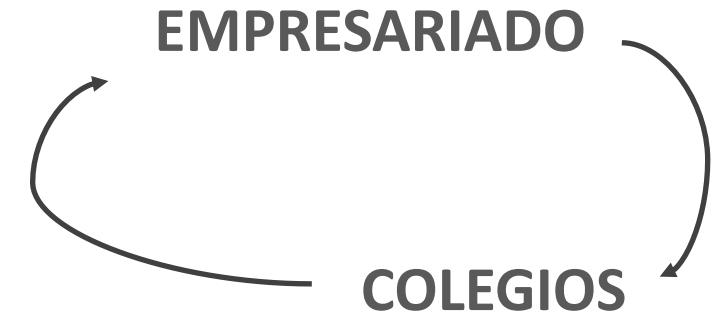
Source: Future of Jobs Report 2018, World Economic Forum



COMMITTED TO
IMPROVING THE STATE
OF THE WORLD

Declining

- 1 Manual dexterity, endurance and precision
- 2 Memory, verbal, auditory and spatial abilities
- 3 Management of financial, material resources
- 4 Technology installation and maintenance
- 5 Reading, writing, math and active listening
- 6 Management of personnel
- 7 Quality control and safety awareness
- 8 Coordination and time management
- 9 Visual, auditory and speech abilities
- 10 Technology use, monitoring and control



Mo.0
MOMENTO CERO

 fundación
entrepreneur

**OPEN
BOX**
CONSULTING



Plan País: Aprendo Jugando

Experiencias de aprendizajes
significativos con impacto en las
personas y el entorno.



LALP de la Universidad
de Georgetown premia
la iniciativa Plan País:
Aprendo Jugando.

[Ver nota premio](#)





EMPRESARIADO

COLEGIOS

Mo.0
MOMENTO CERO®

~~~~~ Somos ~~~~~  
👉 ESPECIALISTAS  
en ENTRETENIMIENTO  
EDUCATIVO ★

OPEN  
**BOX**  
CONSULTING

Te acompañamos en los cambios

que darán sentido de trascendencia

y competitividad a tus colaboradores

y organización.

 fundación  
entrepreneur

Realizamos iniciativas de  
impacto social, por medio  
de la metodología  
Aprender Jugando.

[www.momentocero.cl](http://www.momentocero.cl) - [www.fentrepreneur.org](http://www.fentrepreneur.org) - [www.openboxconsulting.cl](http://www.openboxconsulting.cl)

**Mo.0**  
MOMENTO CERO®

 fundación  
entrepreneur

OPEN  
**BOX**  
CONSULTING

# Acerca de nosotros

## Historia

*Nuestra historia comienza cuando nos propusimos hacer de Chile un país de emprendedores.*

*Animamos a cada uno a cuestionarse quién soy, qué quiero y hacia dónde voy, inspirados por el sueño de que las nuevas generaciones confíen en sí mismas y apuesten por sus talentos para salir adelante.*

## Sitios Web

[www.momentocero.cl](http://www.momentocero.cl)

[www.fentrepreneur.org](http://www.fentrepreneur.org)

[www.openboxconsulting.cl](http://www.openboxconsulting.cl)

[www.aprendojugando.com](http://www.aprendojugando.com)

[www.torneoelplan.cl](http://www.torneoelplan.cl)

[www.oafi.cl](http://www.oafi.cl)

[www.ode.cl](http://www.ode.cl)

<http://academy.ludutech.com/>

Hacemos que  
APRENDER  
~ e ~  
INNOVAR  
sea SIEMPRE  
entretenido

**“Los científicos han determinado recientemente que se necesitan aproximadamente 400 repeticiones para crear una nueva sinapsis en el cerebro, a menos que se haga con el juego, en cuyo caso, ¡toma entre 10 y 20 repeticiones!”**

---

***Fuente:***

***Dra. Karen Purvis***

***PhD en psicología del desarrollo de TCU In Fort Worth, Texas, USA***



# Aprender a través del juego tiene un papel fundamental en la educación. La tecnología puede ayudar.

***"La creación de un entorno de aprendizaje lúdico con tecnología puede aprovechar la capacidad natural de los niños para aprender a través del juego y desarrollar las habilidades de aprendizaje rápido, esenciales hoy en día".***

---

## ***Fuente:***

***Goodwin, J. (2020, enero 24). Aprendiendo a través del juego: cómo las escuelas pueden educar a los estudiantes a través de la tecnología. Recuperado 13 de abril de 2020, de <https://www.weforum.org/agenda/2020/01/technology-education-edtech-play-learning/>***



Llevo catorce años trabajando en una Escuela Municipal, seis de los cuales he ejercido como profesora de matemática, buscando siempre estrategias para integrar el juego en las clases. Cuando me dijeron que la capacitación era acerca de aprender jugando, no lo dudé y acepté el desafío.

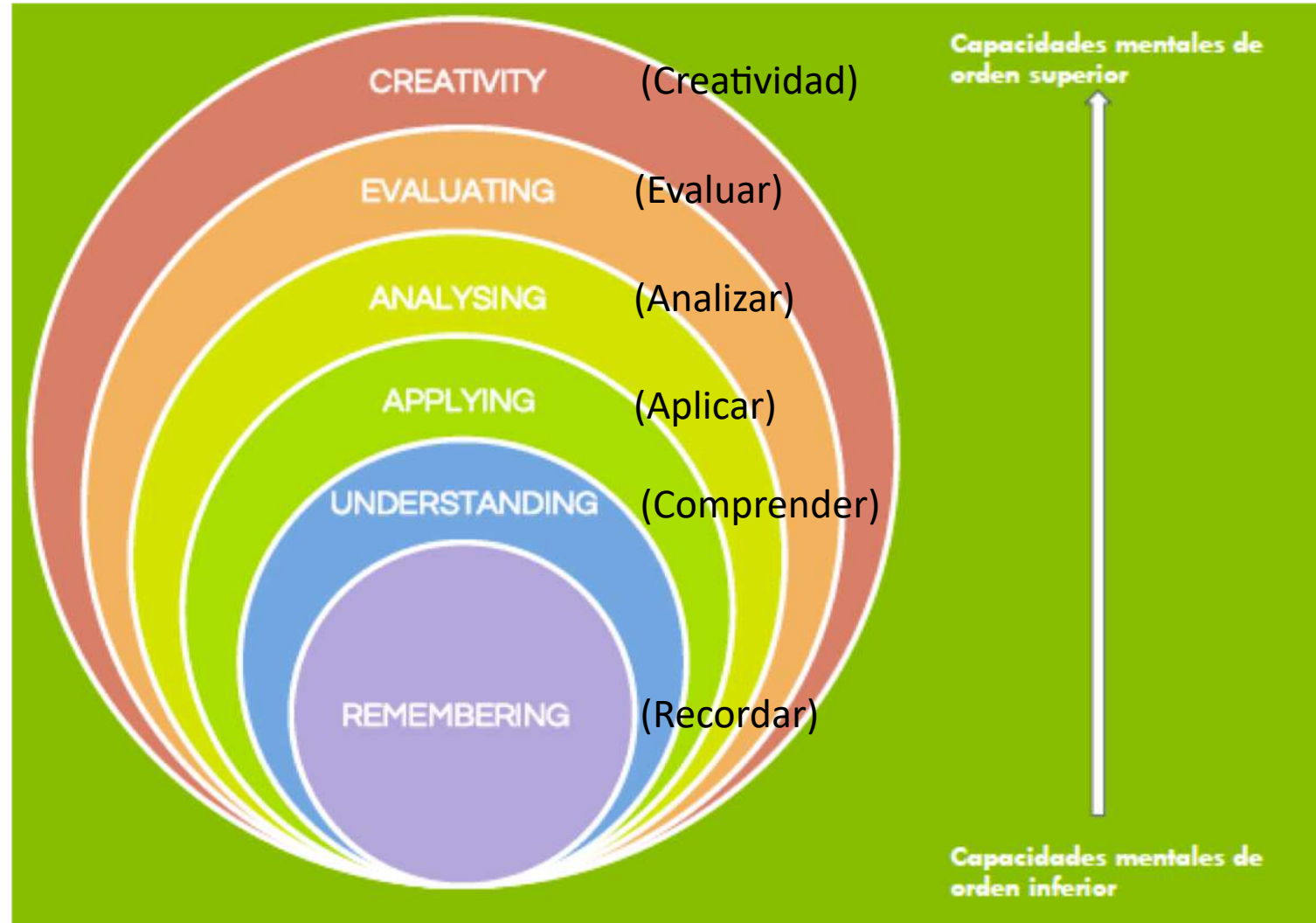
Fue una maravillosa experiencia, volví a ser niña por 2 días, las jornadas fueron de 9 a 18 horas. La actividad principal fue jugar FinanCity, y debo decir que aprendí jugando. El juego en sí propone tomar decisiones que permitan ganar dinero invirtiendo y/o ahorrando, hacer compras que te brinden bienestar, gana quien mantiene un equilibrio y puede pagar todos sus créditos financieros al final del juego, en resumen, es como la vida diaria.

He vuelto a jugar con mis hijos y pude comprobar que es fácil de aprender, divertido, mantiene la concentración durante 1 hora aproximadamente, que es lo que dura el juego. Mi hijo de 7 años estuvo muy entusiasmado. Y los mellizos de 11, pusieron en práctica sus habilidades de cálculo mental, mi hija de 9, practicó el inglés, puesto que el juego es bilingüe. Lo recomiendo 100%. Es un juego transversal, puede ser incorporado en varias asignaturas.

Agradezco a todo el equipo de Momento Cero, están haciendo un gran trabajo por la educación.

---

*Daniela Sánchez Castillo, profesora de matemáticas de la Escuela Nueva República de Hualqui*



FUENTE: Arkki, Finland



# MENTALIDAD *lúdica*

PARA CREAR, EDUCAR,  
EMPRENDER E INNOVAR

CARLA ARELLANO GARRIDO • KENNETH GENT FRANCH

Disponible en  
[www.aprendojugando.com](http://www.aprendojugando.com)  
(sección “Materiales”).

Se vende impreso y se puede  
descargar en PDF de manera  
gratuita.

 No seguro | [aprendojugando.com/materiales/libro-mentalidad-ludica-para-crear-educar-emprender-e-innovar/](https://aprendojugando.com/materiales/libro-mentalidad-ludica-para-crear-educar-emprender-e-innovar/)



Somos Metodología **Materiales** Innovadores Pedagógicos Certificaciones Generaciones

MATERIALES 



## Libro “Mentalidad Lúdica: para crear, educar, emprender e innovar”

Versión digital (PDF) [DESCARGAR LIBRO \[PDF\]](#)

CLP \$15.546 [IR A COMPRAR](#)

Despacho a cualquier parte del mundo

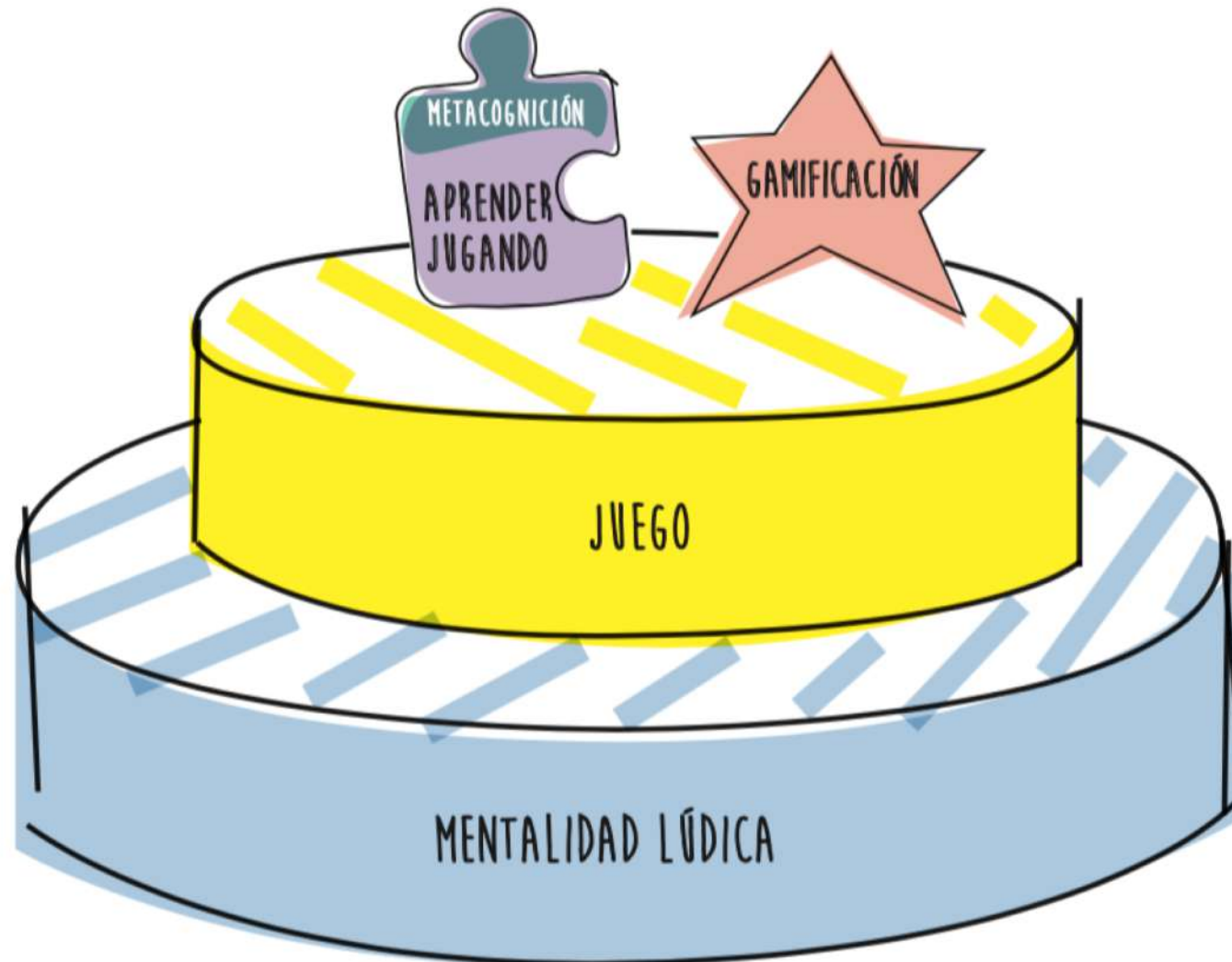
Este libro es una invitación a desarrollar tu mentalidad lúdica, a reconocer el Aprender Jugando como una de las metodologías más efectivas de enseñanza-aprendizaje y a descubrir la gamificación como una alternativa para aplicar a distintos contextos.

### TEMAS ABORDADOS

Qué es y para qué sirve la Mentalidad Lúdica

Aprender jugando y Gamificación

 [Contáctanos](#)



## LA MENTALIDAD LÚDICA

permite vivir la experiencia de jugar. Todos la tenemos, pero con el paso del tiempo y por decisión propia la usamos en mayor o menor medida.

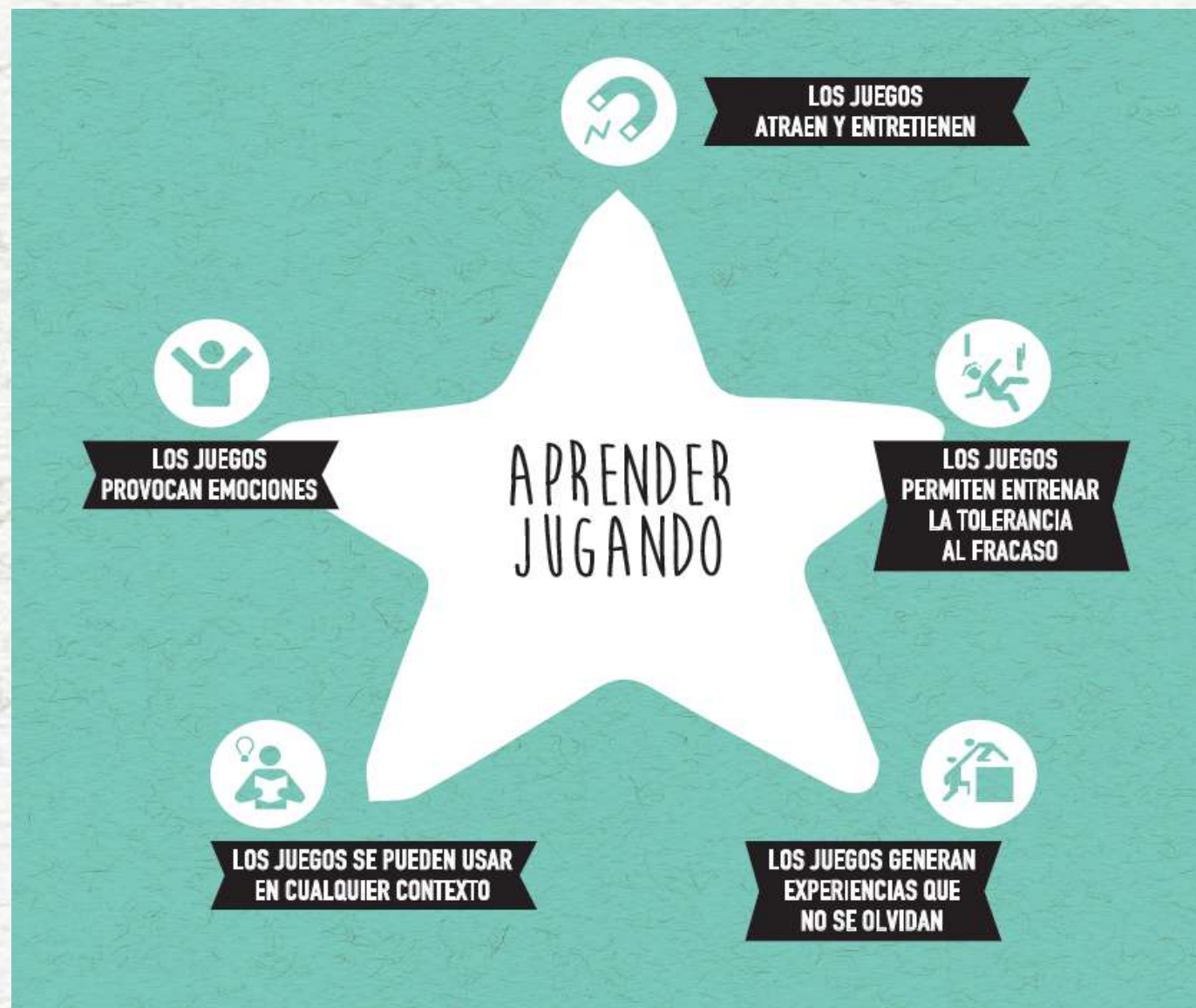
# TEORÍA DE FLUJO

Fuente: Mihály Csíkszentmihályi,  
PhD en psicología (Universidad de  
Chicago), autor de la Teoría del Flujo



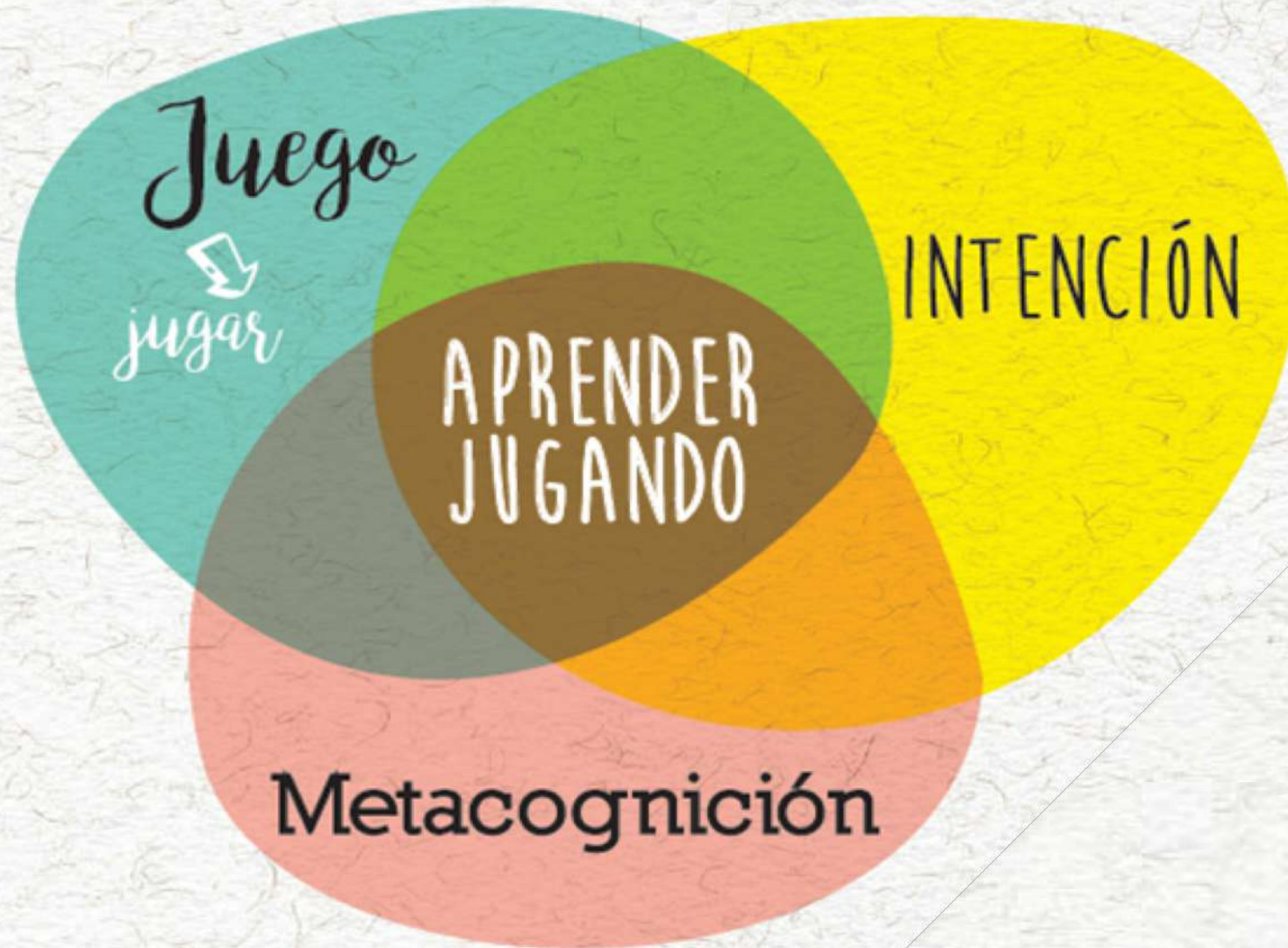
¿ POR QUÉ  
APRENDER JUGANDO ?

ALGUNAS DE LAS PARTICULARIDADES DE LOS JUEGOS QUE APORTAN AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS A CUALQUIER EDAD, EN CUALQUIER GRUPO DE PERSONAS, SON LAS SIGUIENTES:



ENTONCES...

¿ QUÉ SIGNIFICA  
APRENDER JUGANDO ?



ESTO LO VEMOS CADA VEZ QUE JUGAMOS UN JUEGO,  
YA QUE NOS LLEVA A VIVENCIAR UNA SERIE  
DE EXPERIENCIAS Y SENTIMIENTOS EN DONDE  
SIEMPRE VAMOS A VIVIR EL MISMO PROCESO BASE:



INCERTIDUMBRE -  
FRUSTRACIÓN

ANÁLISIS -  
COMPRENSIÓN

EMPODERAMIENTO -  
CONFIANZA

ENTUSIASMO -  
COMPETITIVIDAD

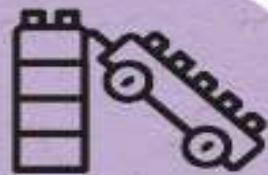
DE INGENIO  
DEPORTIVOS  
CON DADOS  
EN TIEMPO  
PUZZLES  
OUTDOOR  
DE COMPETICIÓN  
EDUCACIONALES  
DE AVENTURA  
DE SIMULACIÓN  
ADIVINANZAS  
VIDEOJUEGOS  
DE TABLERO  
DE PALABRAS  
DE ESTRATEGIA  
DE CARTAS

# SEGÚN LEGO HAY 5 TIPOS DE JUEGOS:



## JUEGOS FÍSICOS

Ejercicio activo del juego. Relación del juego con el desarrollo físico de los niños, coordinación, fuerza y resistencia.



## JUEGOS CON OBJETOS

Niños como exploradores del mundo en el que viven. Desarrollo del pensamiento y solución de problemas.



## JUEGOS SIMBÓLICOS

Juegos y actitudes para expresar ideas, sentimientos, experiencias a través del lenguaje, pintura, dibujo, collage, música, etc.



## JUEGOS SOCIO DRAMÁTICOS

Juegos de roles, vestimenta, teatro, desarrollo social y cognitivo.



## JUEGOS CON REGLAS

Juegos con amigos, hermanos y padres. Desarrollo de habilidades, compartir, tomar turnos, empatía.

# ENTONCES,

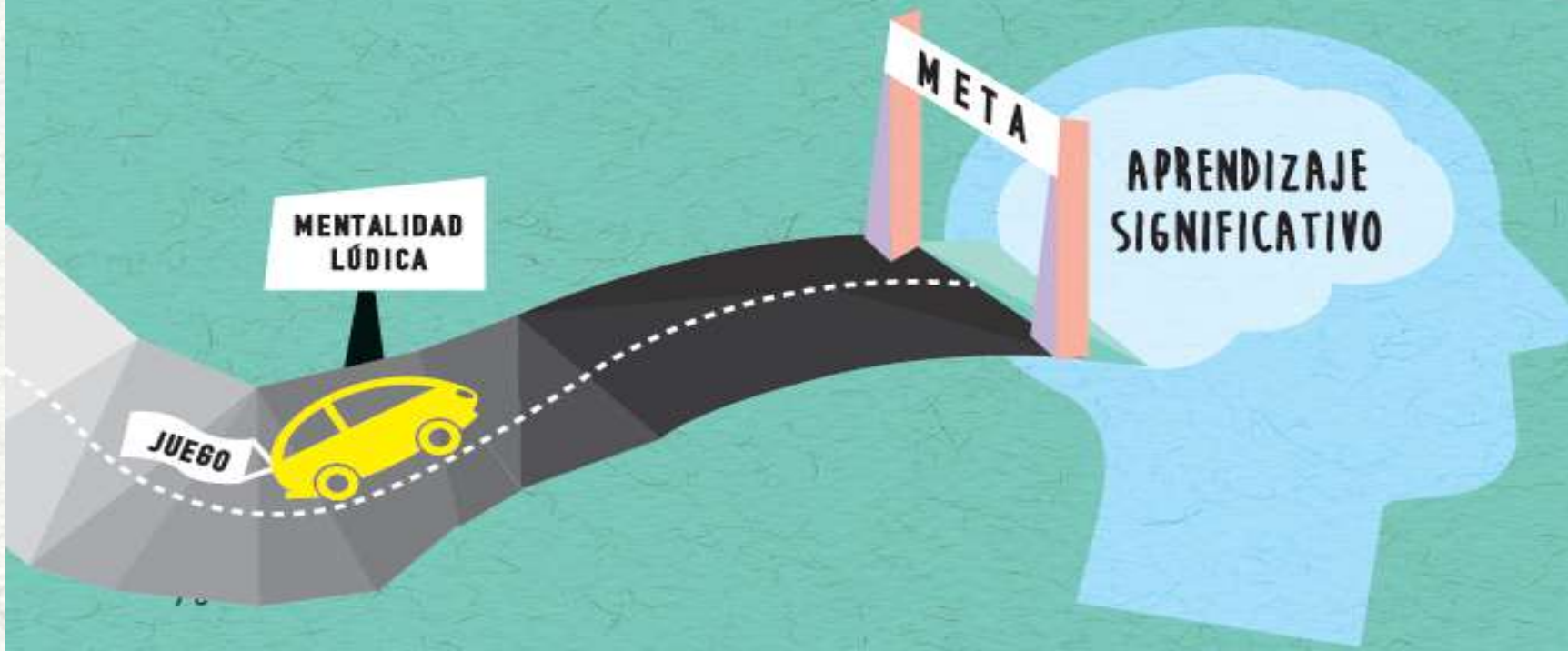
AHORA QUE SABEMOS QUE UN JUEGO PUEDE SER  
UNA PODEROSA HERRAMIENTA PARA APRENDER:

**¿EN QUÉ NOS FIJAMOS  
AL ELEGIR UNO?**

**¿QUÉ ENSEÑA  
EL JUEGO?**

**¿ESTAMOS USANDO JUEGOS  
QUE FOMENTEN EL DESARROLLO  
DE COMPETENCIAS PARA EL SIGLO XXI?**

El aprendizaje significativo  
es la meta. Para llegar a ella  
el camino es la mentalidad lúdica,  
mientras que el vehículo  
es el juego.



# ¿Qué hace posible el aprendizaje?



Energía  
positiva

Sentimiento de  
pertenencia

Sensación de  
seguridad

EMPRESARIADO

COLEGIOS

*Fuente: Pekka Himanen, Universidad de Ciencias Aplicadas de Tampere, TAMK (Finlandia)*

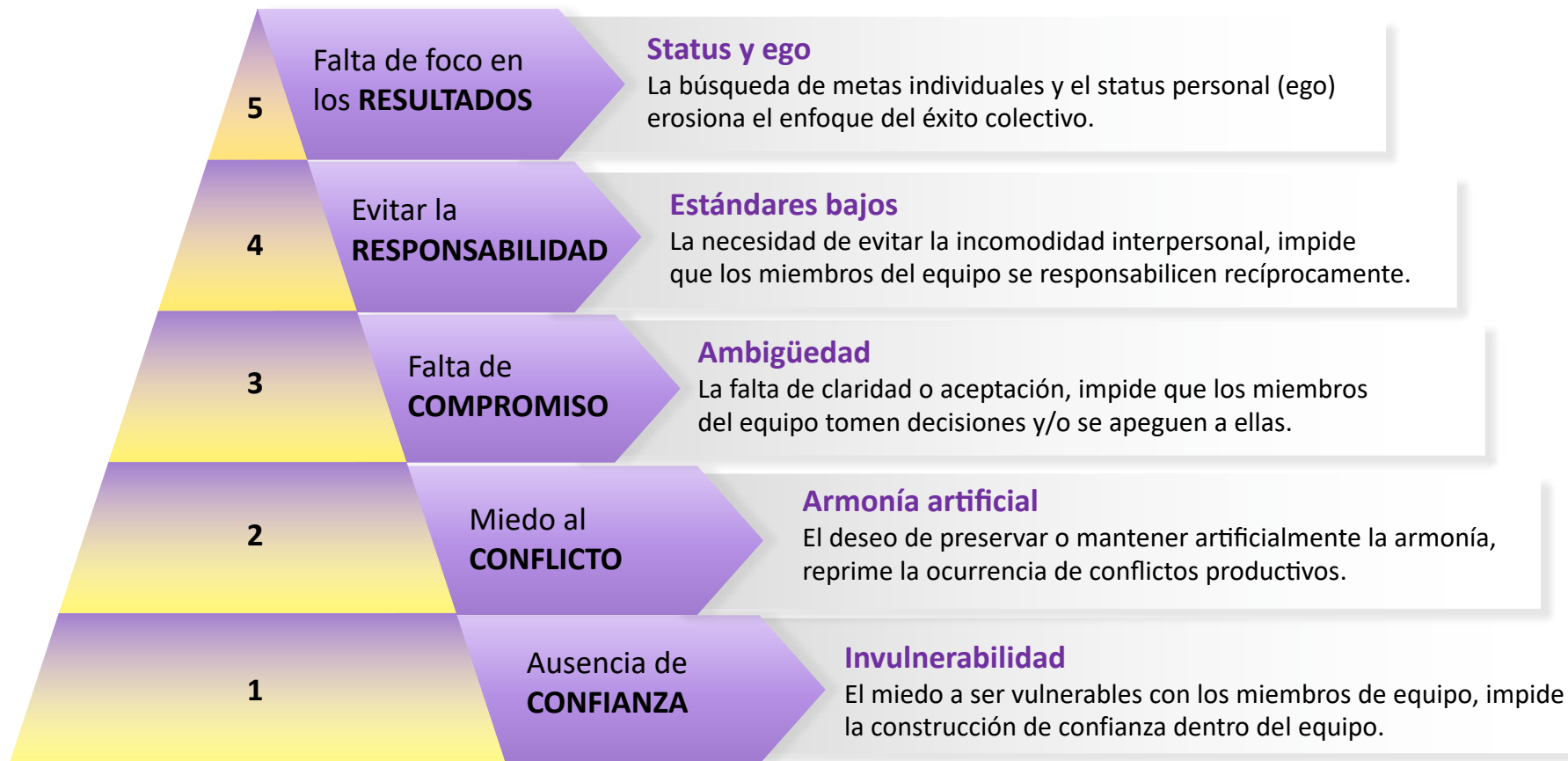
# Trabajar colaborativamente,

no es una virtud, es una elección consciente y voluntaria que surge construyendo lazos de confianza basados en la vulnerabilidad humana que muestran los integrantes del equipo, ante sus errores, temores, y dificultades.



*Patrick Lencioni*

# Ausencia de trabajo colaborativo



**Fuente:** Las 5 disfuncionalidades de un equipo, Patrick Lencioni

# PLAN PAÍS: APRENDO JUGANDO



# Plan País: Aprendo Jugando<sup>1</sup>

Experiencias de aprendizajes significativos con impacto en las personas y el entorno.

## **NUESTRO PROPÓSITO:**

*Desarrollar en nuestros niños y jóvenes las competencias que les permitirán llegar a ser la mejor versión de sí mismos y desenvolverse en el siglo XXI.*

## **ESTRATEGIA:**

*Instalar capacidades permanentes en docentes y formadores a partir de la Metodología Aprender Jugando mediante el uso de herramientas pedagógicas transferibles, replicables y escalables.*

## **BENEFICIARIOS Y PLAN DE ACCIÓN:**

*Generamos vínculos para el trabajo colaborativo con instituciones que concentren gran cantidad de formadores.*



[1] <https://www.fentrepreneur.org/iniciativas/plan-pais-aprendo-jugando/>

## Plan País: Aprendo Jugando

Experiencias de aprendizajes significativos con impacto en las personas y el entorno.

### Focos

Surgen en respuesta a desafíos sociales y educativos que enfrentamos. Hemos elegido concentrarnos en cuatro focos de acción que son fundamentales en el siglo XXI.

#### Finanzas Personales



7 de cada 10 profesores no tiene la seguridad para impartir contenido de educación financiera. 49% de los docentes encuestados se declaran analfabetos financieros.

**Fuente:** Estudio Centro de Políticas Públicas PUC – Banco Santander (2019).

#### Talento Emprendedor



La educación primaria y secundaria es la dimensión peor evaluada del ecosistema de emprendimiento. No se estimula la creatividad, la autosuficiencia y la iniciativa personal. Falta dedicar atención al espíritu empresarial y la creación de empresas.

**Fuente:** GEM – Global Entrepreneurship Monitor. Reporte Nacional de Chile (2019).

#### Ciudadanía y Sentido Social



Los profesores reconocen una falencia conceptual en su labor docente respecto de Formación Ciudadana, y la juzgan como una debilidad.

**Fuente:** Formación Ciudadana en el sistema escolar chileno: una mirada a las prácticas actuales y recomendaciones de mejora. Agencia de Calidad de la Educación de Chile (2016).

#### STEAM



La educación que combina alfabetizaciones básicas y competencias que preparan a los estudiantes para crear nuevas respuestas a problemas desconocidos es la clave para países exitosos en el siglo XXI.

**Fuente:** Preparando a Chile para la sociedad del conocimiento. Hacia una coalición que impulsa la Educación STEAM. CORFO y Fundación Chile (2017).

Bienvenidos/as a "Aprendo Jugando Chile",  
a través de nuestra aplicación



buscamos motivar a los docentes  
a generar un entorno propicio  
para el desarrollo de las competencias  
para el siglo XXI en el país.



Creando comunidades de aprendizaje  
colaborativas y despertando  
su propio espíritu emprendedor.



Además, será por esta vía por la cual  
**ELEGIREMOS AL GANADOR  
DEL PREMIO APRENDO JUGANDO,**  
el que entregará a un docente una beca  
que le permitirá vivir una pasantía  
técnico-pedagógica en Finlandia.



### Mis Instituciones

En esta sección deberás registrar  
el/los establecimientos educacionales  
en los que te desempeñas.



### Comunidad

Aquí podrás realizar todas las acciones  
con las que se pueden trabajar en el proceso  
de Aprender Jugando.



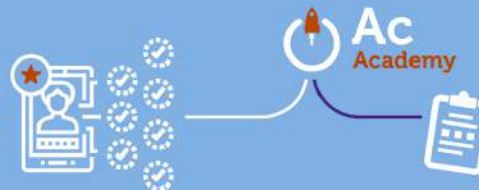
**Recuerda,**  
entre más acciones registres,  
mayores posibilidades tienes de ser  
el ganador del Premio Aprendo Jugando.

**¡Motívate!**



### Aula

En esta sección, podrás registrar  
la implementación de planificaciones  
descargadas de Ludutech Academy  
en tu establecimiento.



**¡Anímate,**  
hay muchas disponibles  
y son gratis!



### Mi progreso

**¿Quieres saber si  
has progresado en el tiempo?**

Aquí quedará registrado  
tu avance.



**Recuerda,**  
puedes ingresar la información  
de las actividades cuantas veces quieras.

**¡Cuéntanos lo que estás haciendo!**



Descarga la app



App AprendoJugando: <https://aprendojugando.com/materiales/app-aprendo-jugando-ios-android/>



¿Con qué herramientas?

¿Quiénes participan?

¿Cómo se hace?

## JUEGO FINANCITY



# JUEGO FINANCITY



- Video FinanCity: <https://www.youtube.com/watch?v=aVe4CLQtREw>
- Web FinanCity: <https://aprendojugando.com/materiales/financity-bilingue/>

# FinanCity

Bilingüe 🇪🇸 🇬🇧

## ¿De qué se trata FinanCity?

Es un juego de finanzas personales en donde gana quien equilibra de mejor manera el bienestar y el dinero, por lo que es parte del juego generar una estrategia para administrar la escasez de recursos y afrontar la toma de decisiones bajo incertidumbre.

## Usuarios

- Niños y jóvenes desde los 12 años
- Estudiantes de educación superior
- Profesores
- Familias
- Trabajadores de empresas
- Microempresarios



## Principales aprendizajes del juego

- Equilibrar el dinero con el bienestar
- Uso responsable del dinero
- Elaboración de presupuesto
- Riesgos del sobreendeudamiento
- Compra responsable
- Relacionamiento con las entidades financieras
- Importancia del ahorro



## Habilidades, actitudes y valores

- Adaptabilidad y flexibilidad • Autonomía
- Comunicación asertiva • Empatía
- Ética • Formulación de estrategias
- Toma de decisiones y proactividad
- Honestidad • Planificación y organización
- Tolerancia a la frustración, resiliencia y perseverancia • Trabajo en equipo

VERSIONES:

Juego físico



Juego online



www.juegofinancity.cl



Semifinalista Mundial 2014

DESAFIO  
REINVENTANDO  
EL APRENDIZAJE.  
JUGAR PARA  
APRENDER  
#Play2Learn

changemakers  
The LEGO Foundation

Desarrollo  
Tecnológico 2013

asexM  
CHILE EXPORTADOR

Juego Oficial

OLIMPIADAS  
DE ALFABETIZACIÓN  
FINANCIERA



## Para el establecimiento

### ¿Dónde puedes aplicarlo?

- En Historia, de I a IV medio
- En Inglés, de 7<sup>mo</sup> a IV medio
- En Lenguaje, de 7<sup>mo</sup> a III medio
- En Matemática, 7<sup>mo</sup>, 8<sup>vo</sup>, I, II, IV medio
- En TP, Emprendimiento IV medio
- En TP, Administración, III y IV medio

### Planificaciones sugeridas disponibles en [academy.ludutech.com](http://academy.ludutech.com)

- II medio** • Formación ciudadana:  
Panorama financiero - Dinero y su uso -  
Planificación y elaboración de presupuestos -  
Sobreendeudamiento - AFP y APV
- III medio** • Economía y finanzas personales
- IV medio** • Decisiones financieras y económicas
- Taller** • Alfabetización financiera
- Acercando conceptos de macroeconomía

- Empatía: juego con roles
- Complejizando la administración de recursos
- Asesorando para una administración adecuada
- Flujo de caja
- Flujo versus stock
- ¿Cuál es la mejor inversión?
- Problemas contextualizados
- Tasa interna de retorno
- Valor actual neto (VAN)
- Empatía internacional
- Bonificaciones en sectores rurales
- Elaboración y cumplimiento de presupuestos
- Cooperativismo y participación
- Porcentajes, tasas de interés e índices económicos en contexto



Tiempo  
de juego  
60 minutos



Jugadores  
3 a 6



Edad  
+ 12



Alfabetización  
Financiera  
Nivel 3



Recurso en  
bibliotecas  
CRA Mineduc



ID Mercado  
Público:  
1400747



JUGAR  
ONLINE

CERTÍFICATE COMO  
FACILITADOR

COMPRAR  
EL JUEGO

SABER  
MÁS



# FinanCity

Second Edition



PLAY HOTSEAT ▾

PLAY ONLINE

Free

10+ 2-6 1h - 1.5h BGG 10 850h

## Credits

### Author

Benjamín Guerrero

### Illustrator

Francisca Munizaga

### Publisher

Momento Cero

## Links

BGG Game on BGG

Official Game Page

This game simulates the processes of managing household resources and everything that implies: • Planning income and expenses • Deciding when and how to invest • Dealing with unforeseen events • Balancing health and wellbeing Over 10 years (rounds) players will have to get jobs, invest, save...

read more...

## Rules

Rules

Reglas

## Setups

2-6 players, Eng

2-6 players, Esp



Mo.O  
MOMENTO CERO

fundación  
entrepreneur

OPEN  
BOX  
CONSULTING



PLAYGROUND WORKSHOP ABOUT HELP



HOME

FIND & PLAY

ALL GAMES

PLAYERS



Go Premium!

Search games, #room or @player



Kenneth  

Online ID: id1615190

@ kgent@momentocero.cl  Chile, Santiago

 19h played (joined 11 months ago)

Co-founder of Momento Cero. Creator of the games El Plan, FinanCity and Toppling.

Manage Account

Player Plan

Apply Coupon Code

#### EXPERIENCE <sup>4</sup>

 13h 34min



FinanCity

 3h 37min



Architects of the West Ki...

 1h 32min



Derribando: los mitos tie...

 9min



Plan: Aventura Emprend...

Mo.0  
MOMENTO CERO

 fundación  
entrepreneur

OPEN  
BOX  
CONSULTING

## JUEGO EL PLAN



# JUEGO EL PLAN



- Video El Plan: <https://www.youtube.com/watch?v=u659snulYrc>
- Web El Plan: <https://aprendojugando.com/materiales/el-plan-la-aventura-de-emprender-bilingue/>

# Plan

Bilingüe  

## ¿De qué se trata Plan?

Es un juego de talento emprendedor en donde gana quien genera más valor. Tiene foco en la toma de decisiones en ambientes de cambio, en la planificación de inversiones a realizar o qué producir para conseguir los mejores resultados.

## Usuarios

- Niños y jóvenes desde los 12 años
- Estudiantes de educación superior
- Profesores
- Familias
- Trabajadores de empresas
- Microempresarios



## Principales aprendizajes del juego

- Formulación de estrategia
- Administrar eficientemente la escasez
- Procesos productivos
- Decisiones de inversión



## Habilidades, actitudes y valores

- Trabajo en equipo
- Planificación y organización
- Comunicación asertiva
- Identificación de nuevas oportunidades
- Liderazgo
- Toma de decisiones
- Flexibilidad ante los cambios
- Motivación por el logro
- Identificación de oportunidades
- Capacidad de asumir riesgos
- Responsabilizarse por la toma de decisiones

VERSIONES:

Juego físico



Juego online



www.juegoelplan.cl



Capital Semilla  
2008  
CORFO

Premio Innovación  
2008

Finalistas  
2010  
6  
avanti

Premio Pyme  
2012  
PREMIO  
PYME  
2012

Desarrollo  
Tecnológico 2013  
asecma

Juego  
Oficial  
Tercer  
EL PLAN



## Para el establecimiento

### ¿Dónde puedes aplicarlo?

- En Historia, de 7<sup>mo</sup> a IV medio
- En Inglés, de 7<sup>mo</sup> a IV medio
- En Tecnología, II medio
- En TP, Emprendimiento IV medio
- En TP, Administración, III y IV medio

### Planificaciones sugeridas

disponibles en [academy.ludutech.com](http://academy.ludutech.com)

- Trabajo colaborativo: juego por equipos
- Planificación: toma de decisiones
- Negociación: juego compartido
- Desarrollo Local: juego con acuerdos
- Plan de redacción
- Administración de empresas
- Capital Semilla
- Modelo de negocios
- Modalidad líder
- Cuestión de incentivos



Tiempo  
de juego  
75 minutos



Jugadores  
3 a 6



Edad  
+12



Recurso en  
bibliotecas  
CRA Mineduc



ID Mercado  
Público:  
1595717



JUGAR  
ONLINE

CERTIFÍCATE COMO  
FACILITADOR

COMPRAR  
EL JUEGO

SABER  
MÁS



# Plan: Aventura Emprendedora



PLAY HOTSEAT ▾

PLAY ONLINE

Free

10+ 3-6 1h - 2h BGG 7.8 373h

## Credits

### Illustrator

Jorge Verdugo

Carlos Eulefi

Karla Díaz

### Designer

Camilo Potocnjak-Oxman

Benjamín Guerrero

### Publisher

Mo.0 (Momento Cero)

The objective of game is to be the player with most innovate business ideas after twelve rounds (1 year). In the game there are: 3 resources: money, energy, workforce 3 processes: logistics, production and marketing 3 goods: raw material, consumer goods and services Every player will receive...

[read more...](#)

## Rules

 Rules

 Rules

## Setups

3-6 players, Eng



## Links

 [Game on BGG](#)

 [Official Game Page](#)

**Mo.0**  
MOMENTO CERO

 fundación  
entrepreneur

**OPEN  
BOX**  
CONSULTING

## JUEGO DERRIBANDO



# JUEGO DERRIBANDO



- Video Derribando: [https://www.youtube.com/watch?v=Uaur\\_04\\_Lq0](https://www.youtube.com/watch?v=Uaur_04_Lq0)
- Web Derribando: <https://aprendojugando.com/materiales/derribando-los-mitos-tienen-muchas-formas/>

# Derribando

Los mitos tienen muchas formas

VERSIONES:

Juego físico



Juego online



[www.juegoderribando.cl](http://www.juegoderribando.cl)

**DERRIBANDO**  
LOS MITOS TIENEN MUCHAS FORMAS

MoO

Fundación  
empresarial

te

AJ Aprendo  
jugando

## ¿De qué se trata Derribando?

Derribando profundiza e invita a hacernos conscientes de la problemática que conllevan los mitos, que son la base de la exclusión social en nuestra sociedad, a través de:

- Evidenciar algunos mitos comunes
- Decidir cuándo y qué mitos derribar
- Reflexionar sobre los mitos propios

## Usuarios

- Niños y jóvenes desde los 12 años
- Estudiantes de educación superior
- Profesores
- Familias
- Trabajadores de empresas
- Microempresarios
- Público en general



## Principales aprendizajes del juego

- Identificar los mitos que existen en muchos ámbitos de la sociedad
- Cuestionar y reflexionar sobre algunos mitos presentes en los siguientes ámbitos: social, género, aspecto/salud, etario y educación/trabajo
- Tomar conciencia de la responsabilidad individual y grupal para optar a un mundo mejor



## Habilidades, actitudes y valores

- Comunicación asertiva
- Empatía
- Ética
- Honestidad
- Tolerancia a la frustración, resiliencia y perseverancia
- Trabajo en equipo



## Para el establecimiento

### ¿Dónde puedes aplicarlo?

- En Convivencia Escolar
- En Historia, de 7<sup>mo</sup> a IV medio
- En Inglés, de 7<sup>mo</sup> a IV medio
- En Lenguaje, de 7<sup>mo</sup> a IV medio
- En TP Administración, III medio

### Planificaciones sugeridas

disponibles en [academy.ludutech.com](http://academy.ludutech.com)

- Pobreza y exclusión
- Discapacidad
- Hombres y mujeres merecen las mismas oportunidades y derechos
- Inmigrantes, una oportunidad para crecer
- La democracia nos invita a conversar



Tiempo de juego  
90 minutos



Jugadores  
3 a 6



Edad  
+ 12



Mercado Público

Id Mercado Público:  
1591882



JUGAR  
ONLINE

CERTÍFICATE COMO  
FACILITADOR

COMPRAR  
EL JUEGO

SABER  
MÁS



# Derribando: los mitos tienen muchas formas ☆

Toppling: Myths Come in Many Shapes

Free

PLAY HOTSEAT ▾

PLAY ONLINE

## Credits

Publisher

Mo.0 (Momento Cero)

## Links

 [Game on BGG](#)

 10+  2-5  30m - 1.5h  BGG  9  53h

Derribando: los mitos tienen muchas formas, profundiza e invita a hacernos conscientes de la problemática que conllevan los mitos, que son la base de la exclusión social en nuestra sociedad, a través de: - Evidenciar algunos mitos comunes - Decidir cuándo y qué mitos derribar - Reflexionar sobr...

[read more...](#)

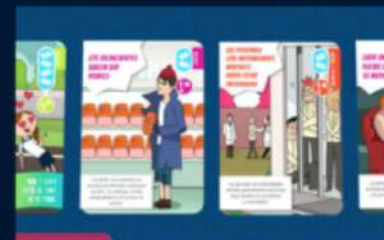
## Rules

 [Rules](#)

## Setups

2-5 players, Esp

2-5 players, Esp - Extensión



**Mo.0**  
MOMENTO CERO

 fundación  
entrepreneur

**OPEN  
BOX**  
CONSULTING

# CURSOS DE CERTIFICACIÓN PARA EL USO Y APLICACIÓN DE NUESTROS JUEGOS

# Curso de certificación facilitadores (para profesores)

SomosMetodologíaMaterialesInnovadores PedagógicosCursosGeneraciones

Curso y certificación online  
Facilitadores juegos

+ METODOLOGÍA APRENDER JUGANDO

- FACILITADORES JUEGOS

+ MONITORES JUEGOS

Disponemos de 3 juegos para que elijas el curso a realizar



Plan, aventura emprendedora

Descargar ficha Plan



FinanCity

Descargar ficha FinanCity



Derribando, los mitos tienen muchas formas

Descargar ficha Derribando

Metodología

¿Cómo desarrollar competencias para el siglo XXI en las personas, en el menor tiempo posible y con emociones positivas que generen aprendizajes significativos? "Los científicos han determinado recientemente que se necesitan aproximadamente 400 repeticiones para crear

A través de la metodología Aprender Jugando y la Mentalidad Lúdica buscamos formar personas con las capacidades necesarias para tomar las oportunidades del siglo XXI, adaptándose a nuevos desafíos, lidiando con la incertidumbre respetando a las personas

Contáctanos

Descripción de la oferta formativa del curso de certificación para facilitadores:

<https://aprendojugando.com/certificaciones/curso-de-certificacion-online-facilitadores-juegos/>

# Curso de certificación monitores (otros diferentes de profesores)

The screenshot shows a web browser at the URL [aprendojugando.com/certificaciones/curso-de-certificacion-online-monitores-juegos/](http://aprendojugando.com/certificaciones/curso-de-certificacion-online-monitores-juegos/). The website has a dark header with the logo 'APRENDER JUGANDO' and navigation links: Somos, Metodología, Materiales, Innovadores Pedagógicos, Cursos, and Generaciones. A teal banner on the right side of the page reads 'Curso y certificación online Monitores juegos'. On the left, a sidebar under the heading 'CURSOS' lists three categories: 'METODOLOGÍA APRENDER JUGANDO', 'FACILITADORES JUEGOS - ONLINE', and 'MONITORES JUEGOS - ONLINE', with the last one highlighted in teal. The main content area features the text 'Disponemos de 3 juegos para que elijas el curso a realizar' followed by three game options: 1. 'PLAN' (aventura emprendedora) with a 'Descargar ficha Plan' button. 2. 'FinanCity' with a 'Descargar ficha FinanCity' button. 3. 'DERRIBANDO' (LOS MITOS TIENEN MUCHAS FORMAS) with a 'Descargar ficha' button and a 'Contáctanos' button. A small 'Privacy - Terms' link is also visible.

Descripción de la oferta formativa del curso de certificación para monitores:

<https://aprendojugando.com/certificaciones/curso-de-certificacion-online-monitores-juegos/>

# Proyecto de Educación Financiera en GlobalGiving



GlobalGiving EXPLORE

About Learn Corporate Disasters Gifts Login

Education | Chile | Project #47182

## Sponsor a teacher: play & learn financial literacy

by Fundacion para el Emprendimiento Entrepreneur



**\$6,952** raised of \$15,000 goal

113 donations \$8,048 to go

**DONATE NOW**

Donate once Donate monthly

- \$10 USD** A teacher has access to books, materials, and platforms.
- \$15 USD** A teacher has access to capsules with tips.
- \$60 USD** A teacher receives at home the financial education board game.
- \$150 USD** A teacher receives mentoring and personalized follow-up during a semester.
- \$500 USD** 6 teachers receive online group mentoring for one semester.

**Summary**

How could the lives of million of people change if they learned to save or to differentiate between necessary and discretionary expenses? This project provides tools and training to teachers so that they can teach these topics in the classroom in an entertaining way by incorporating elements

Descripción del proyecto:

<https://www.globalgiving.org/projects/financial-education-teacher-learning-by-playing-chile/>



# Implementación de curso de certificación con profesores

RED FUNDACIÓN ENTREPRENEUR



Pilares

Iniciativas

¿Qué hemos hecho?

Colabora

Nosotros

Certificación Juega y Aprende Educación Financiera



DESCRIPCIÓN

El Curso de Certificación "Juega y Aprende Educación Financiera" versión online, es una actividad parte del [Plan País: Aprendo Jugando](#) y su objetivo es que los participantes sean capaces de replicar, crear e implementar actividades para desarrollar y potenciar habilidades, actitudes y conocimientos específicos de finanzas personales a través del juego "FinanCity Bilingüe" en el contexto que deseen.

La iniciativa tuvo varias etapas entre las que destacan:

- **Institución:** Fundación Entrepreneur
- **Año implementación:** 2020 - 2021
- **Tipo proyecto:** Certificación online en finanzas personales con juego FinanCity



Descripción detallada de la implementación del proyecto junto a los resultados tanto cualitativos como cuantitativos que se obtuvieron:

<https://www.fentrepreneur.org/project/certificacion-juega-y-aprende-educacion-financiera/>

# Ayudemos a que los profesores aprendan jugando educación financiera

¿Te gustaría que los profesores pongan en su mesa familiar un juego de finanzas personales para generar bienestar entre los suyos por medio de aprender jugando?

Este tipo de experiencia (inédita) para que los profesores aprendan jugando con su familia, les otorga la confianza y las competencias necesarias para trasladar con entusiasmo este tipo de innovaciones pedagógicas y buenas prácticas educativas a sus aulas en las escuelas, colegios y liceos donde trabajan (tanto en modalidad online y/o presencial).



# Generemos bienestar alfabetizando en finanzas personales

¿Estaría bien que las personas aprendan finanzas personales jugando?

¿Y que en la casa de los colaboradores de las empresas hubiera un juego de finanzas personales para contribuir al bienestar familiar por medio de aprender jugando?



Empresa: Aguas del Valle



Empresa: ESVAL



Empresa: Kitchen Center

- *Curso gestión financiera básica (alfabetización en finanzas personales) a partir del juego FinanCity:*  
<https://momentocero.cl/project/curso-de-alfabetizacion-financiera-con-codigo-sence/>



Proyecto:

# “MI REGIÓN APRENDE JUGANDO”

**DESARROLLO DE COMPETENCIAS  
PARA EL SIGLO XXI EN ESCOLARES  
Y PROFESORES DE LA REGIÓN DEL BIOBÍO  
POR MEDIO DE APRENDER JUGANDO  
2019-2020**

PRESENTACIÓN MESA DE INNOVACIÓN  
EN EDUCACIÓN DE BIOBÍO  
septiembre 2020

Proyecto apoyado por

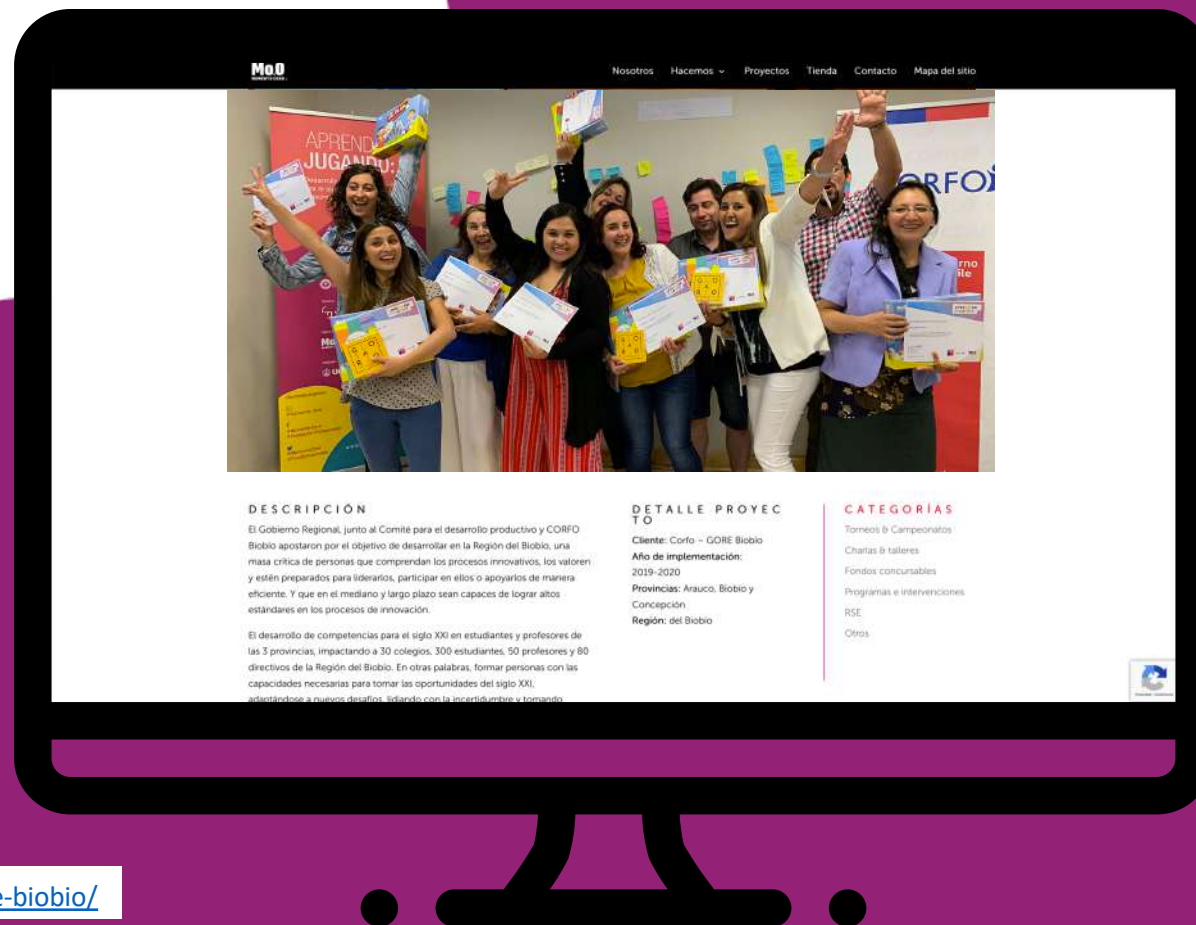


# REGISTRO PÚBLICO

DE TODAS LAS ACTIVIDADES QUE SON PARTE DEL PROYECTO

Toda la información de las actividades se registran periódicamente en la web de Momento Cero.

<http://momentocero.cl/project/mi-region-aprende-jugando-corfo-gore-biobio/>



# BIOBÍO

PROYECTOS  
DESARROLLADOS

2013

2014

2015

2016



# ¿Qué son los torneos y campeonatos?



[www.torneoelplan.cl](http://www.torneoelplan.cl)



SCAN ME

*Son una experiencia educativa basada en la metodología Aprender Jugando diseñada para desarrollar habilidades y competencias para el siglo XXI entre los jugadores.*

# ¿Dónde hemos estado?

## Más de 10 países desde el año 2010 a la fecha



[www.torneoelplan.cl](http://www.torneoelplan.cl)



SCAN ME

 Colombia



 Chile



 Ecuador



 El Salvador



 España



 Honduras



 República Dominicana



 Perú



 Uruguay



 Bolivia



 Guatemala



¿Qué implica un torneo?



# ¿QUÉ IMPLICA UN TORNEO?

*(Secuencia total de actividades para Torneo Escolar)*



Biobío - 2014



Biobío - 2016

torneo  
EL PLAN



Valpo - 2016

torneo  
EL PLAN



ODE - 2018



Inst. Nacional - 2013



OAFi - 2013



OAFi - 2015



Arica - 2015



Biobío - 2015



Biobío - 2016



Valpo - 2012



Arica - 2015



## FINANCITY

### Unidad 1: Aprendiendo a Jugar "FinanCity"

1. Descubriendo
2. Desarrollando
3. Potenciando

### Unidad 2: Aprender Jugando con "FinanCity"

1. Acercando conceptos de macroeconomía
2. Empatía: juego con roles
3. Complejizando la administración de recursos
4. Asesorando para una administración adecuada
5. Flujo de caja
6. Valor actual neto
7. Tasa interna de retorno
8. Problemas matemáticos contextualizados
9. ¿Cuál es la mejor inversión?
10. Flujo versus stock
11. Trabajo colaborativo
12. AFP y APV
13. Sobreendeudamiento
14. Cultura económica de los continentes



# EL PLAN: LA AVENTURA DE EMPRENDER BILINGÜE



## EL PLAN: LA AVENTURA DE EMPRENDER EL PLAN: TÚ DECIDES

### Unidad 1: Aprendiendo a Jugar "El Plan"

1. Descubriendo
2. Desarrollando
3. Potenciando

### Unidad 2: Aprender Jugando con "El Plan"

1. Trabajo Colaborativo: juego por equipos
2. Planificación: toma de decisiones
3. Negociación: juego compartido
4. Desarrollo Local: juego con acuerdos
5. Plan de redacción
6. Capital Semilla
7. Modelo de negocios
8. Modalidad Líder
9. Cuestión de Incentivo
10. Administración de empresas

Proyecto:

# “MI REGIÓN APRENDE JUGANDO”

Proyecto apoyado por



CORFO



Ejecuta

**Mo.0**  
MOMENTO CERO

 fundación  
entrepreneur

18-0

# SEMINARIO CANCELADO

Programa  
e invitación  
para la primera  
versión

## SEMINARIO INTERNACIONAL APRENDER JUGANDO:

Desarrollando competencias para el siglo XXI  
en la comunidad educativa de la región del Biobío

Martes 22 octubre  
• U. San Sebastián  
Auditorio Marta Montory  
Lientur 1457, Concepción  
• INSCRIPCIÓN GRATUITA  
• CUPOS LIMITADOS

|            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10:30 hrs. | Acreditación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 11:00 hrs. | Palabras de bienvenida autoridades CORFO - U. San Sebastián                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 11:15 hrs. | Aprendizaje basado en juego                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|            |  <b>Cecilia Mena</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Directora de Carrera de Pedagogía en Educación Básica</li><li>• Universidad San Sebastián</li><li>• <b>Temática:</b> Desafíos del aprendizaje basado en el juego. Experiencia significativa y relevante.</li></ul>                                                                                                                            |
| 11:35 hrs. | Impulsando el mejoramiento educativo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|            |  <b>Cristian Celedón</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Asesor en Educación // Centro de Enseñanza y Aprendizaje</li><li>• FAU Escuela de Pregrado. Universidad de Chile (UCH)</li><li>• <b>Temática:</b> Impulsando el mejoramiento educativo desde la vinculación público, privada y académica: ejemplos exitosos desde la Región de Antofagasta.</li></ul>                                     |
| 11:55 hrs. | Coffee                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 12:15 hrs. | Focos estratégicos de la educación finlandesa                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|            |  <b>Virpi Heinonen</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Customer Relationship Manager - Global Education</li><li>• Universidad de Ciencias Aplicadas de Tampere (TAMK)</li><li>• <b>Temática:</b> Focos estratégicos de la educación finlandesa que marcan la diferencia en los aprendizajes de profesores y estudiantes en el siglo XXI. Los casos que han funcionado en Brasil y Chile.</li></ul> |
| 12:35 hrs. | Aprender jugando en la región del Biobío                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|            |  <b>Kenneth Gent</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Co-fundador y Gerente General</li><li>• Momento Cero (Mo0)</li><li>• <b>Temática:</b> Aprender Jugando en la región del Biobío. Contexto e invitación a ser parte del proyecto que se inicia hoy.</li></ul>                                                                                                                                   |
| 12:55 hrs. | Desarrollo de competencias docentes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|            |  <b>Rogelio Pincheira</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Consultor y Docente en Innovación Educativa</li><li>• Facultad de Gobierno - Universidad del Desarrollo (UDD)</li><li>• <b>Temática:</b> Desarrollo de competencias docentes e incorporación de tecnologías en el aula, en el contexto de los nuevos escenarios educativos.</li></ul>                                                  |
| 13:15 hrs. | Plenario de preguntas y conversación entre los expositores y asistentes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |



Martes 22 octubre

- Inicio 10:30 hrs.
- Término 13:30 hrs. + café de cierre
- U. San Sebastián / Aula Magna Lientur 1457, Concepción
- INSCRIPCIÓN GRATUITA
- CUPOS LIMITADOS

Proyecto apoyado por



CORFO



Invita



30 años

Patrocina



Organizan



Colaboran



SEMINARIO

## APRENDER JUGANDO:

Desarrollando Competencias para el siglo XXI  
en escolares y profesores de la región del Biobío

Macarena Vera Messer, Directora Regional del Comité de Desarrollo Productivo, CORFO Biobío y Fernando Quiroga Dubournais, Vicerrector Universidad San Sebastián, Concepción, tienen el agrado de saludarle y extenderle la invitación al seminario internacional "Aprender Jugando: Desarrollando competencias para el siglo XXI en la comunidad educativa de la región del Biobío". El evento se realizará el día martes 22 de octubre a las 10:30 horas, en el Aula Magna de la Universidad San Sebastián, ubicada en Lientur 1457, Concepción. En esta actividad se contará con la exposición de la Sra. Virpi Heinonen, Máster en Ciencias de la Universidad de Ciencias Aplicadas de Tampere, Finlandia.

Además contaremos con las exposiciones de: Sr. Cristian Celedón, Máster en educación de la Universidad de Edimburgo, Sr. Rogelio Pincheira, consultor y docente en innovación educativa, Sr. Kenneth Gent, Cofundador de Momento Cero y experto en metodologías lúdicas.

# SEMINARIO PRENSA

Miércoles 27 de noviembre 2019

SEMINARIO

29/11/2019 Lanzan programa "Mi Colegio Aprende Jugando" en la Región del Bío Bío: iniciativa se basa en el modelo de Finlandia

Viernes 29/11/2019 **TVU** Televisión Universidad de Concepción

Home Prensa Programas La Comunidad del Contenido Estelar Radio UdeC Papel Digital Diario Concepción

Vivo

TVU Noticias

## Lanzan programa "Mi Colegio Aprende Jugando" en la Región del Bío Bío: iniciativa se basa en el modelo de Finlandia

TVU Noticias - Gabriela Maciel | 28 de Noviembre 2019

37

16 EDUCACIÓN

ZuverBus: aplicación móvil notifica en tiempo real

<https://www.tvu.cl/prensa/tvu-noticias/2019/11/28/lanzan-programa-mi-colegio-aprende-jugando-en-la-region-del-bio-bio-iniciativa-se-basa-en-el-mode...>

24 HORAS REGIONES SEÑALES EN VIVO

Biobío

### Buscan potenciar emprendimiento a través del juego

30 colegios de la Región del Biobío están trabajando en base a un modelo que busca potenciar el emprendimiento y la innovación a través del juego... Se trata de un modelo importado desde Finlandia.

KENNETH GENT • GERENTE GRAL. MOMENTO CERO

24 HORAS REGIONES SEÑALES EN VIVO

Biobío

### Buscan potenciar emprendimiento a través del juego

30 colegios de la Región del Biobío están trabajando en base a un modelo que busca potenciar el emprendimiento y la innovación a través del juego... Se trata de un modelo importado desde Finlandia.

BUSCAN POTENCIAR EMPRENDIMIENTO A TRAVÉS DEL JUEGO

29/11/2019 Facultad de Ciencias de la Educación | USS 2019

UNIVERSIDAD SAN SEBASTIÁN 30 años

Admisión Carreras Postgrados

## Temas de Interés

Infórmate sobre lo que está pasando en la Universidad San Sebastián en todo Chile.

### Seminario de USS Concepción y Corfo dio inicio a proyecto educativo

29 de noviembre de 2019

Proyecto "Aprende jugando" se efectuó en dependencias del Campus Las Tres Pascualas, y contó con la asistencia de más de 250 profesores del Biobío.

Expositores junto a las autoridades de Corfo y la USS, Macarena Vera y Francisco Flores (al c

[www.uss.cl/ciencias-educacion/seminario-corfo-proyecto-educativo/](http://www.uss.cl/ciencias-educacion/seminario-corfo-proyecto-educativo/)

1/3

APARICIONES EN PRENSA: 24 HORAS REGIONES / TVU Noticias / Noticias Universidad San Sebastián

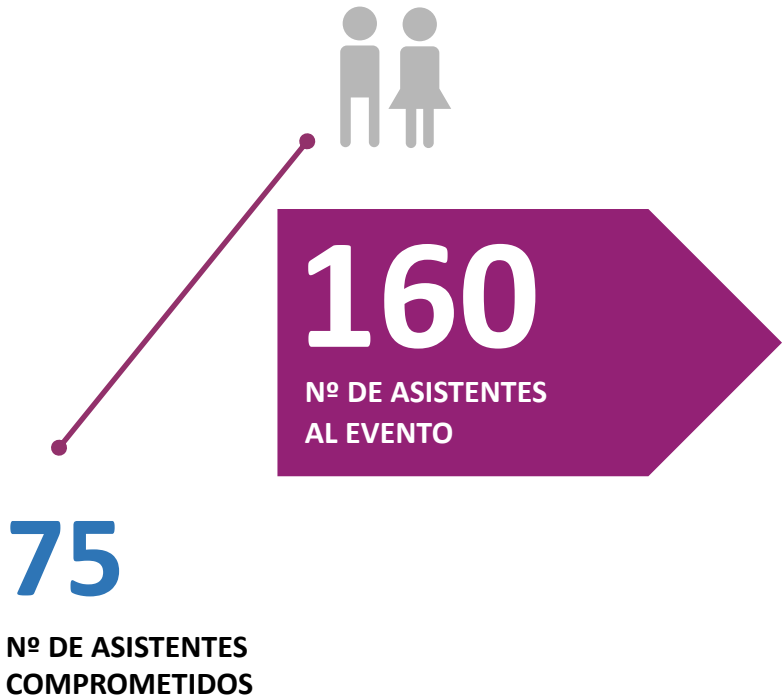




# SEMINARIO

Asistencia  
comprometida

SEMINARIO



213%

MÁS DE LA ASISTENCIA ESPERADA  
EN SEMINARIO REAGENDADO

| DETALLE                                              | TOTAL | ARAUCO | BIOBÍO | CONCEPCIÓN | OTROS |
|------------------------------------------------------|-------|--------|--------|------------|-------|
| Inscritos para el segundo seminario                  | 555   | 38     | 95     | 407        | 15    |
| Asistentes                                           | 160   | 3      | 42     | 112        | 3     |
| Asistencia comprometida                              | 75    | 10     | 25     | 45         | -     |
| Entregaron formulario para participar en el proyecto | 63    | 2      | 29     | 32         | 0     |

Las personas inscritas de Arauco no pudieron llegar por barricadas y cortes de carreteras.

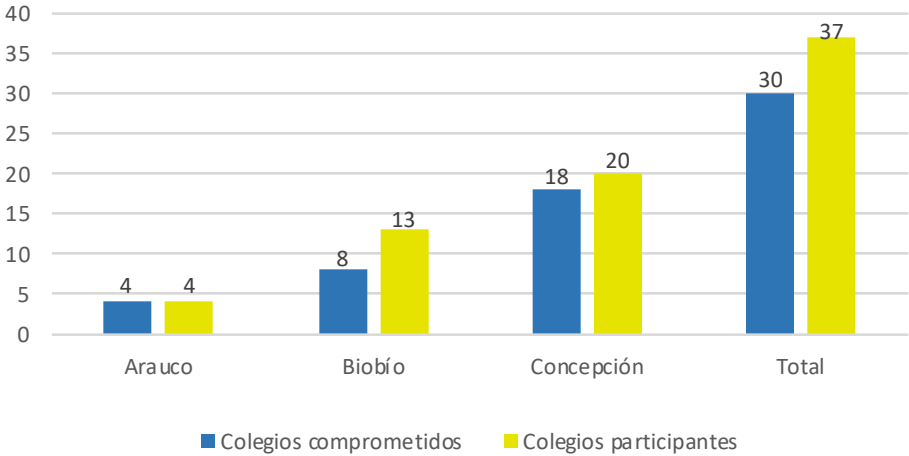


# INSTALACIÓN DE CAPACIDADES

## > CERTIFICACIONES

### INDICADORES COLEGIOS

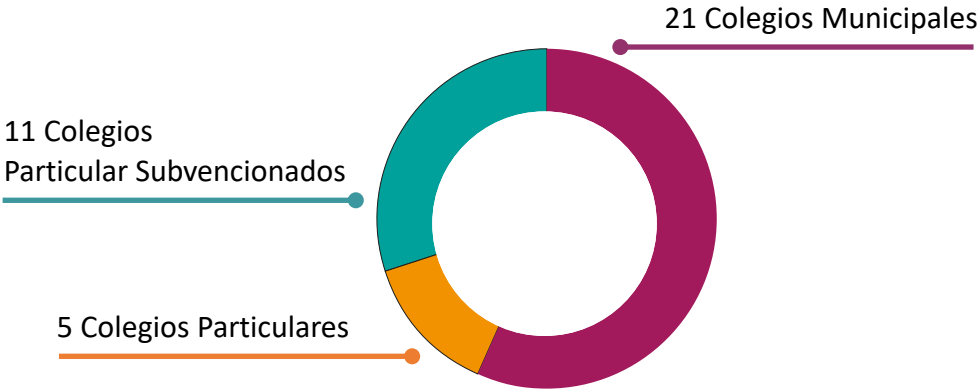
COMPARATIVO DE COLEGIOS COMPROMETIDOS  
VERSUS COLEGIOS PARTICIPANTES



Nº DE COLEGIOS PARTICIPANTES CON UNO,  
DOS O TRES PROFESORES CERTIFICADOS:

|            |  |  |  | TOTAL<br>COLEGIOS |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| ARAUCO     | 1                                                                                   | 2                                                                                   | 1                                                                                   | 4                 |
| BIOBÍO     | 9                                                                                   | 4                                                                                   | 0                                                                                   | 13                |
| CONCEPCIÓN | 14                                                                                  | 3                                                                                   | 3                                                                                   | 20                |

DEPENDENCIA DE COLEGIOS PARTICIPANTES:



# INSTALACIÓN DE CAPACIDADES

## > CERTIFICACIONES

### INDICADORES DOCENTES



CERTIFICACIÓN

ESPECIALIDAD  
DE DOCENTES  
CERTIFICADOS  
EN EL PLAN  
BILINGÜE



PROFESOR

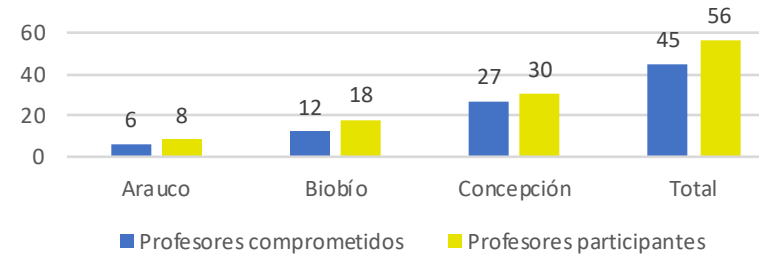


PROFESORA

9 EL PLAN BILINGÜE 21

8 FINANCITY BILINGÜE 22

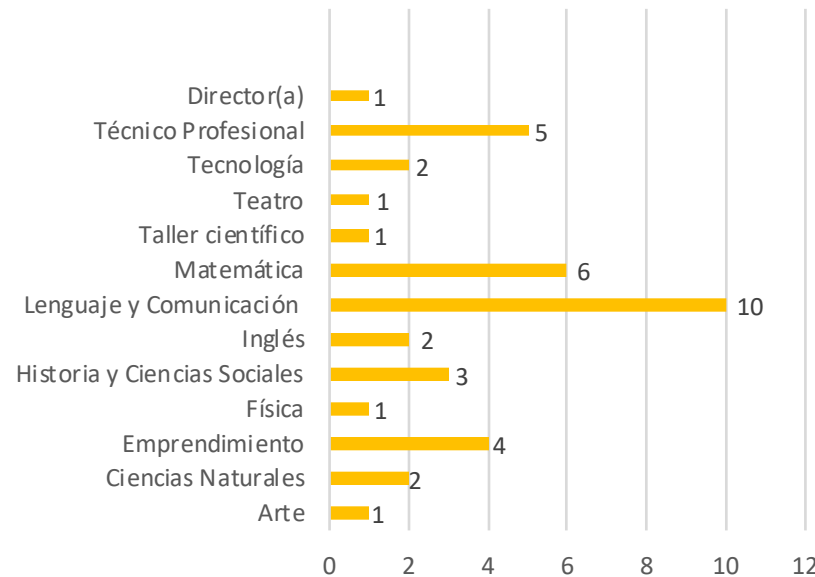
COMPARATIVO Nº DE PROFESORES  
COMPROMETIDOS VERSUS  
Nº DE PROFESORES PARTICIPANTES



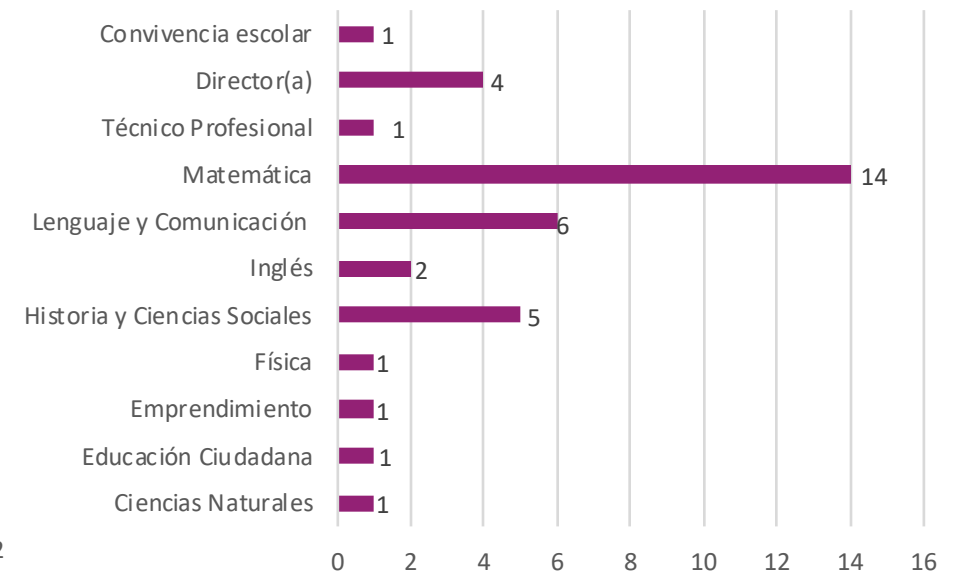
45  
PROFESORES  
COMPROMETIDOS

56  
PROFESORES  
PARTICIPANTES

ESPECIALIDAD DE DOCENTES CERTIFICADOS  
EN EL PLAN BILINGÜE



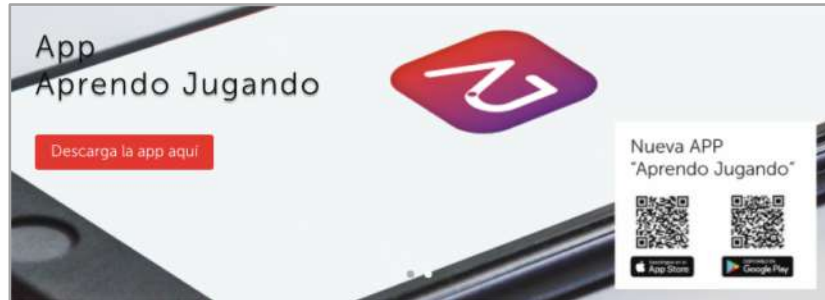
ESPECIALIDAD DE DOCENTES CERTIFICADOS  
EN FINANCITY BILINGÜE



# COVID-19



# TRANSFORMACIÓN DIGITAL



**CALENDARIO WEBINAR**

|                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>27 MAYO</b> 18:00 A 19:00 HRS.<br><b>Caso de éxito 1 (Chile).</b><br>¿Cómo logré que en mi colegio se aprendiera jugando con FinanCity y El Plan?<br>Expositor: <b>Cristián Orrego</b>              | <b>10 JUNIO</b> 18:00 A 19:00 HRS.<br><b>Juego FinanCity.</b> ¿Para qué creamos este juego?<br>Historia y anécdotas de desarrollo.<br>Expositora: <b>Carla Arellano</b>                                       | <b>17 JUNIO</b> 18:00 A 19:00 HRS.<br><b>Juego El Plan.</b> ¿Para qué creamos este juego?<br>Historia y anécdotas de desarrollo.<br>Expositor: <b>Kenneth Gent</b>                        |
| <b>24 JUNIO</b> 18:00 A 19:00 HRS.<br><b>Caso de éxito 2 (República Dominicana).</b> ¿Cómo logré que en mi país se aprendiera jugando con FinanCity y El Plan?<br>Expositora: <b>Rosario Aróstegui</b> | <b>08 JULIO</b> 18:00 A 19:00 HRS.<br><b>Lanzamiento App</b><br>Aprendo Jugando + Premio Aprendo Jugando<br>Expositora: <b>Isidora Rojas</b>                                                                  | <b>15 JULIO</b> 18:00 A 19:00 HRS.<br><b>Actividades a partir del juego FinanCity</b><br>Expositora: <b>Isidora Rojas</b>                                                                 |
| <b>22 JULIO</b> 18:00 A 19:00 HRS.<br><b>Actividades a partir del juego El Plan</b><br>Expositora: <b>Isidora Rojas</b>                                                                                | <b>29 JULIO</b> 18:00 A 19:00 HRS.<br><b>Caso de éxito 3 (Uruguay)</b><br>¿Cómo logramos que en nuestro país se aprendiera jugando con FinanCity y El Plan?<br>Expositora: <b>Ana Maldonado y Elisa Fabre</b> | <b>12 AGOSTO</b> 18:00 A 19:00 HRS.<br><b>¿Cómo organizo un Campeonato de emprendimiento o alfabetización financiera en mi colegio? Parte 1/2</b><br>Expositor: <b>Rodrigo valenzuela</b> |
| <b>19 AGOSTO</b> 18:00 A 19:00 HRS.<br><b>Caso de éxito 4 (Bolivia)</b><br>¿Cómo logré que en mi país se aprendiera jugando con FinanCity y El Plan?<br>Expositor: <b>Andrés Aramayo</b>               | <b>26 AGOSTO</b> 18:00 A 19:00 HRS.<br><b>¿Cómo organizo un Campeonato de emprendimiento o alfabetización financiera en mi colegio? Parte 2/2</b><br>Expositor: <b>Rodrigo valenzuela</b>                     | Proyecto apoyado por:<br><br>Organiza:<br>                                                                                                                                                |

04

WEBINAR

Mi región Aprende Jugando

4

WEBINAR

**Juego El Plan,**  
¿Para qué creamos este juego?  
Historia y anécdotas de desarrollo

18:00 A 19:00 HRS.  
MIÉRCOLES 17 JUNIO

WEBINAR 04  
MIÉRCOLES 17 JUNIO

EXPOSITOR:  
**Kenneth Gent**

Co-fundador de Momento Cero, Fundación Entrepreneur y Open Box Consulting

Proyecto apoyado por

Organizan

**PRÓXIMO WEBINAR >>**

**24 JUNIO**  
18:00 A 19:00 HRS.

**Caso de éxito 2 (República Dominicana).** ¿Cómo logré que en mi país se aprendiera jugando con FinanCity y El Plan?

Expositora: **Rosario Aróstegui**

05

WEBINAR

Mi región Aprende Jugando

5

WEBINAR

**Caso de éxito 2**  
(República Dominicana).  
¿Cómo logré que en mi país se aprendiera jugando con FinanCity y El Plan?

18:00 A 19:00 HRS.  
MIÉRCOLES 24 JUNIO

WEBINAR 05  
MIÉRCOLES 24 JUNIO

EXPOSITORA:  
**Rosario Aróstegui**

Emprendedora apasionada en la consultoría de jóvenes para el empoderamiento de su futuro. Certificada Metodología Aprender Jugando año 2016.

Proyecto apoyado por

Organizan

**PRÓXIMO WEBINAR >>**

**08 JULIO**  
18:00 A 19:00 HRS.

**Lanzamiento App**  
Aprendo Jugando + Premio Aprendo Jugando

Expositora: **Isidora Rojas**

06

WEBINAR

Mi región Aprende Jugando

6

WEBINAR

**Lanzamiento APP**  
**Aprendo Jugando + Premio Aprendo Jugando**

18:00 A 19:00 HRS.  
MIÉRCOLES 08 JULIO

WEBINAR 06  
MIÉRCOLES 08 JULIO

EXPOSITORA:  
**Isidora Rojas**

Directora Ejecutiva Fundación Entrepreneur. Coordinadora Ejecutiva proyecto "Mi Región (Biobío) Aprende Jugando".

Proyecto apoyado por

Organizan

**PRÓXIMO WEBINAR >>**

**15 JULIO**  
18:00 A 19:00 HRS.

**Actividades a partir del juego FinanCity**

Expositora: **Isidora Rojas**

# COMUNIDAD DE APRENDIZAJE

EVOLUCIÓN  
E IMPACTO  
EN EL ENTORNO



**Profesora:**

Rocsana Jarpa.

**Establecimiento:**

Escuela España

**Herramienta:**

Plataforma Zoom

**Actividad:**

Taller remoto de el juego  
El Plan: la aventura de  
emprender para sus  
alumnos.

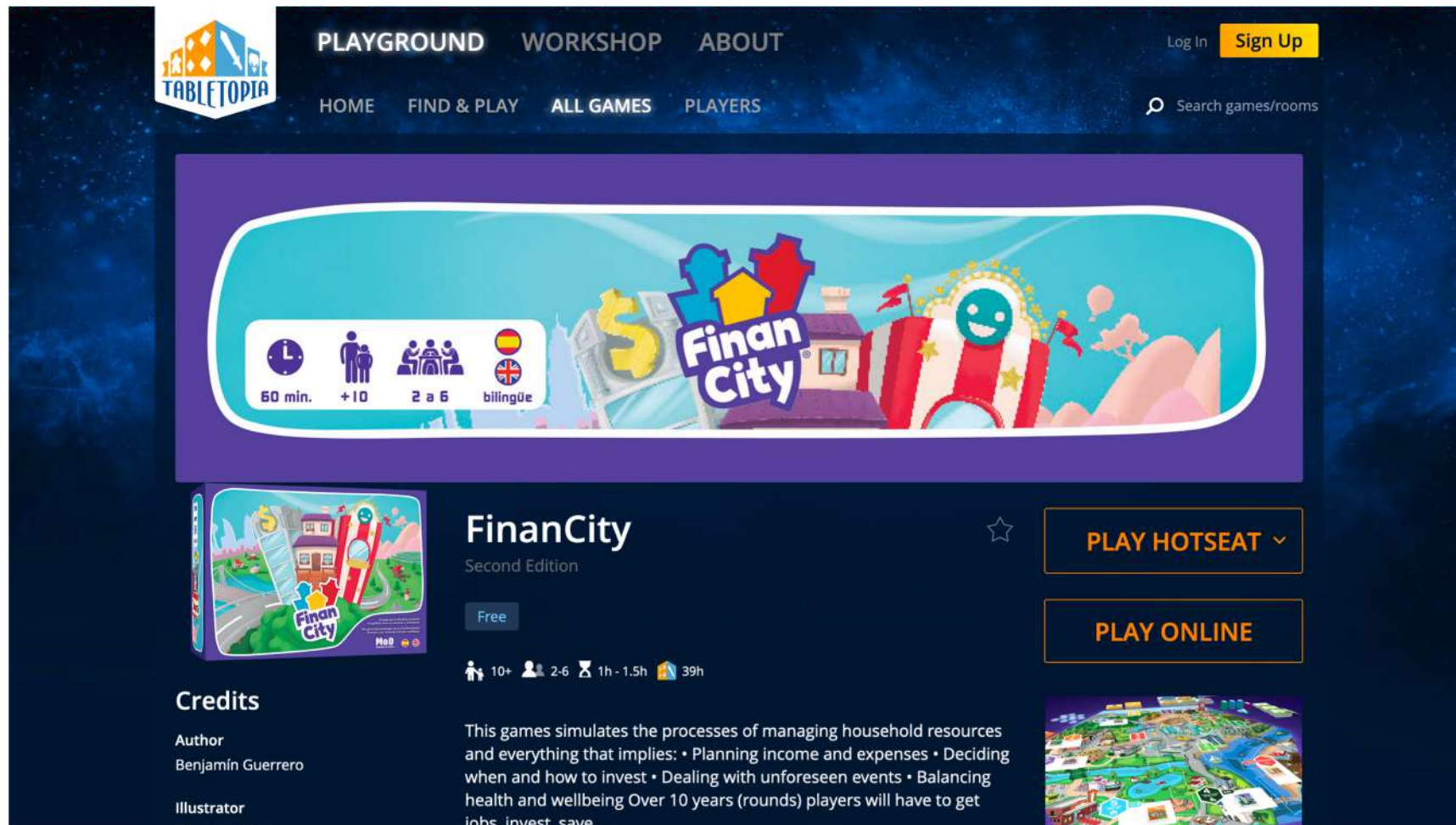


# Primer piloto de torneo online



<https://tabletopia.com/games/financity>

TAMBIÉN YA  
ESTÁN DISPONIBLES  
EN TABLETOPIA:

A screenshot of the Tabletopia website's game page for 'Financity'. The page has a dark blue background with a starry pattern. At the top, there's a navigation bar with 'PLAYGROUND', 'WORKSHOP', and 'ABOUT' in white, and 'HOME', 'FIND & PLAY', 'ALL GAMES', and 'PLAYERS' in yellow. A search bar is on the right. The main banner for 'Financity' shows a colorful illustration of a city with a large yellow dollar sign and a red and white striped tower. Below the banner, there's a box with game details: '60 min.', '+10', '2 a 6', and 'bilingüe'. To the right of the box are buttons for 'PLAY HOTSEAT' and 'PLAY ONLINE'. Below the box, there's a section for 'Credits' listing the author 'Benjamín Guerrero' and the illustrator. A description of the game is also present, mentioning it simulates managing household resources and includes planning, investing, and dealing with unforeseen events.

## MEDIDAS ADICIONALES

### ¡Juega! Torneo Online FinanCity

¡Junto a tus compañeros juega y practica FinanCity Online!  
El mejor jugador los representará en el 1º Torneo Online FinanCity!

**IMPORTANTE:**

Tres estudiantes que practicaron FinanCity Online,  
recibirán de regalo tres juegos físicos del Juego FinanCity Bilingüe, los que serán entregados por su profesor guía.

🕒 15:00 hrs

📅 25 septiembre 2020



<https://tabletopia.com/games/financity>



Proyecto apoyado por



Organizan



Fecha:  
25/09/2020

1ª versión del Torneo FinanCity Online dado que no se podrá realizar el Torneo Regional por motivo de COVID-19.



Ahora se encuentra en una sesión para grupos pequeños

Presione ESC o pulse dos veces para salir del modo de pantalla completa.

8 participantes no asignados

Hay a...  
¿Rein...  
esta m...

Rosario Aróstegui

Emerson Quin

Ayleen: si  
Ayleen: si  
14:51: Emerson Quinteros has entered the game  
15:06: Ayleen went offline  
15:07: Ayleen has entered the game  
15:12: Ayleen went offline  
15:32: Ayleen has entered the game

Press Enter to chat

jaeldblc  
Martin Vasque  
Chiaralabriola  
Ayleen

Rarostegui

Damaris Colil Gatica, Liceo Politécnico Cañete  
Profesora: Nitza Medina



Proyecto:

# “MI REGIÓN APRENDE JUGANDO”

DESARROLLO DE COMPETENCIAS PARA EL SIGLO XXI  
EN ESCOLARES Y PROFESORES DE LA REGIÓN DEL BIOBÍO  
POR MEDIO DE APRENDER JUGANDO 2019-2020

---

09 DE SEPTIEMBRE DE 2020

## CONTACTO:

*Director Proyecto:*

*Kenneth Gent*

[kgent@momentocero.cl](mailto:kgent@momentocero.cl)

*Coordinadora Proyecto:*

*Isidora Rojas*

[irojas@fentrepreneur.org](mailto:irojas@fentrepreneur.org)

Proyecto apoyado por



## REPRESENTACIONES EDUCATIVAS DE FINLANDIA



# Somos aliados en Chile y Latinoamérica (excepto México y Brasil)



## Educador multidisciplinario de Finlandia

TAMK es una institución de educación superior finlandesa orientada hacia la vida laboral y la cooperación en I + D + i. Nuestras fortalezas son la educación multidisciplinaria, la creatividad y un fuerte perfil internacional. Ponemos especial énfasis en la educación, tecnología, los servicios de bienestar, la administración de empresas y la cultura.

El sistema de calidad de TAMK ha sido auditado por el Centro de Evaluación de la Educación de Finlandia. Desde 2019, TAMK es miembro de pleno derecho de la comunidad de universidades de Tampere, junto con la Universidad de Tampere.

Página de TAMK en sitio Web de Momento Cero en construcción. Sitio oficial de TAMK:  
<https://www.tuni.fi/en/about-us/tamk>



# Somos representantes exclusivos en Latinoamérica (excepto México y Brasil)



**PREMIO  
UNESCO  
2020**

LA PLATAFORMA EDUTEN, CONOCIDA COMO VILLE EN FINLANDIA, ganó el Premio UNESCO 2020 Rey Hamad Bin Isa Al-Khalifa por el uso de tecnologías de la información y la comunicación en la educación.

Ver página de Eduten Finland Math en sitio Web de Momento Cero:

<https://momentocero.cl/eduten-finland-math-plataforma-matematica/#pestanas-eduten/2>

**Mo.0**  
MOMENTO CERO®

 fundación  
entrepreneur

**OPEN  
BOX**  
CONSULTING

# Somos representantes exclusivos en Latinoamérica (excepto México y Brasil)



The image shows a collage of four photographs. The top photo is a close-up of a young man and woman looking at a screen. The bottom-left photo shows a computer monitor displaying the Workseed platform's dashboard with various charts and graphs. The bottom-middle photo shows three students in blue uniforms looking at a tablet. The bottom-right photo shows a hand holding a tablet displaying the Workseed platform's interface.

**workseed®**

CARACTERÍSTICAS VENTAJAS TESTIMONIOS NUESTRO EQUIPO 🇪🇸 Español [INICIAR SESIÓN](#)

**PLATAFORMA FINLANDESA PARA LA EDUCACIÓN TÉCNICO-PROFESIONAL**  
Facilita la gestión de los procesos de aprendizaje y el desarrollo de competencias comprometidas en el perfil de egreso.

La página de Workseed en sitio Web de Momento Cero:

<https://momentocero.cl/workseed-plataforma-para-la-educacion-tecnico-profesional/>

**Mo.0**  
MOMENTO CERO®

 fundación  
entrepreneur

**OPEN  
BOX**  
CONSULTING

# Somos representantes exclusivos en Chile (se ampliará a Latam excepto México y Brasil)



**Programas premiados y aprobados  
por el Ministerio de Educación de Finlandia**



Ministry of  
Education  
and Culture



**Educación creativa  
para los futuros  
innovadores**



Ver página de Arkki en sitio Web de Momento Cero:

<https://momentocero.cl/arkki-educacion-creativa-con-metodologia-steam-desde-finlandia/>





Este programa busca generar impacto a nivel comunitario a través de la entrega de soluciones pertinentes al escenario actual y se ha llevado a cabo con la colaboración de distintas organizaciones que tienen un enfoque social y académico. El trabajo colaborativo entre Red Megacentro, Fundación Cerro Navia Joven, Corporación Municipal de Renca, Momento Cero y Fundación Entrepreneur ha permitido que cerca de 900 estudiantes puedan acceder a la calidad y excelencia de la pedagogía finlandesa, que a través de los juegos y la gamificación permiten que para los estudiantes su tiempo de ejercitación sea más ameno y entretenido.

**Institución:** Red Megacentro

**Período implementación:** segundo semestre 2021

**Comunas:** Cerro Navia, Renca y Ñuñoa

**Instituciones beneficiadas:** 5 establecimientos

**Estudiantes beneficiados:** 875

**Co-ejecutado con:** Fundación Cerro Navia Joven, Corporación Municipal de Renca y Momento Cero

<https://www.redmegacentro.cl/>



#EstoyConRenca #RencaCrece

Estoy con Renca: Empresa Red Megacentro dona de 20 tablets para estudiantes de la educación pública.

31 vistas • 24 ago. 2021

👍 0 💬 0 ➦ COMPARTIR ➦ GUARDAR ...



**Municipalidad de Renca**

792 suscriptores

<https://www.youtube.com/watch?v=HU5F1Vy3Fs8>

En el marco de la campaña **#EstoyConRenca**, la empresa Red Megacentro y sus trabajadores acudieron al llamado con la donación de 20 tablets con un semestre de internet gratis para estudiantes de la educación pública de nuestra comuna.



eduten.com



[Eduten Playground](#) [Services](#) [Partners](#) [About Eduten](#) [Contact](#)

[Login](#) →

# #1 Digital Learning Platform. From Finland.

Combining Finnish educational excellence with gamification and AI.

[Sign up for a pilot](#)



Proven Impact on  
Learning Results



The Best Learning  
Analytics In The World



Maximised Teacher  
Efficiency

**Mo.0**  
MOMENTO CERO

 fundación  
entrepreneur

**OPEN  
BOX**  
CONSULTING



**UNIVERSIDAD DE TURKU**

Centro para la Analítica del  
Aprendizaje

# Transformación digital y cultural ¿con Eduten Finland Math?



**Estamos iniciando una nueva iniciativa orientada al liderazgo de equipos directivos en educación**

CONTEXTO

TALLER PRÁCTICO



LALP de la Universidad de Georgetown premia la iniciativa Plan País: Aprendo Jugando.

[Ver nota premio](#)

## Plan País: Aprendo Jugando

Experiencias de aprendizajes significativos con impacto en las personas y el entorno.

Finanzas  
Personales

Talento  
Emprendedor

Ciudadanía y  
Sentido Social

STEAM



Estamos iniciando una nueva iniciativa orientada al liderazgo de equipos directivos en educación...



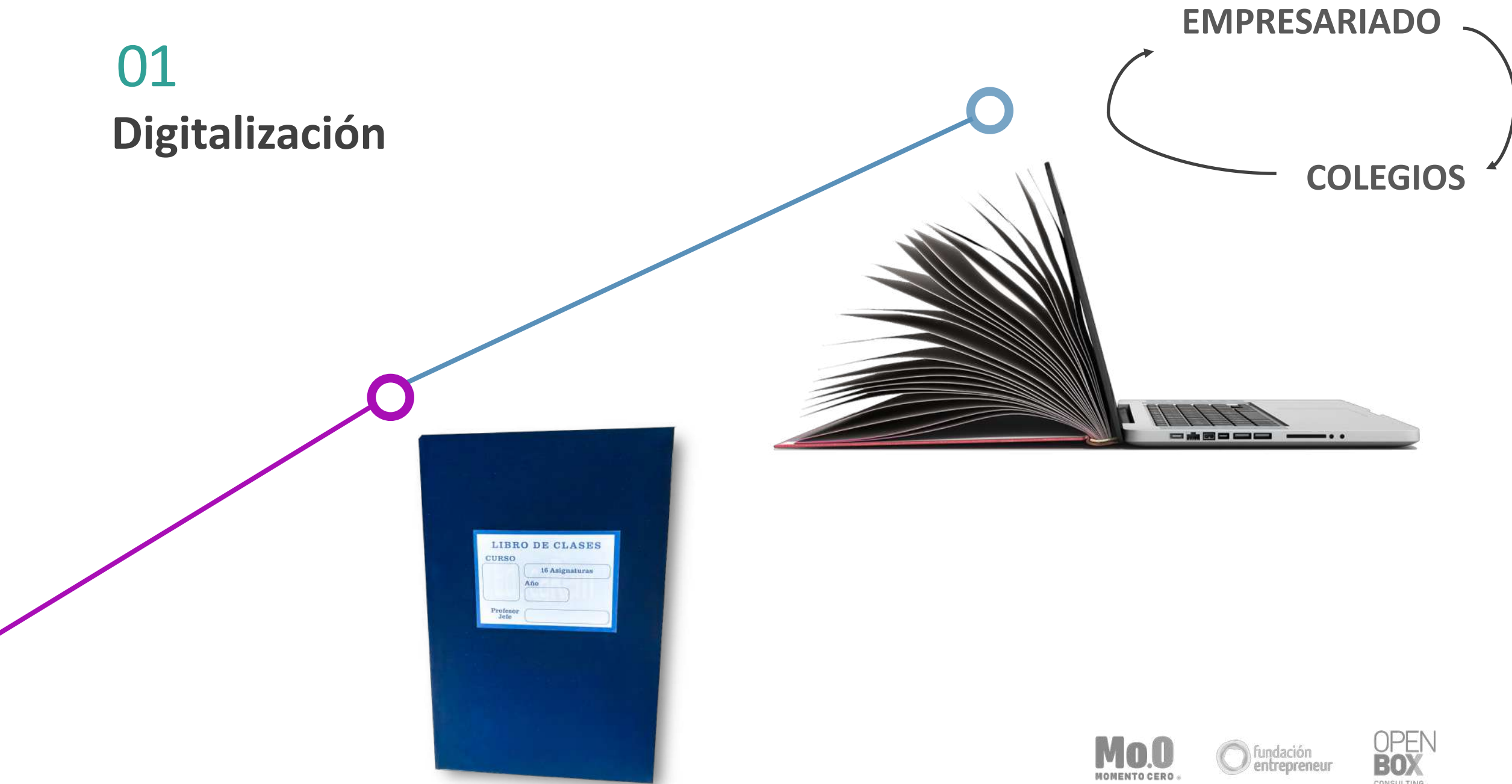
# 01

## Digitalización



01

# Digitalización



EMPRESARIADO

COLEGIOS

# 01

## Digitalización

### Con Eduten Finland Math



**Docentes**

- ✓ Selecciona ejercicios
- ✓ Crea evaluaciones
- ✓ Corrige evaluaciones
- ✓ Califica
- ✓ Apoya a los estudiantes que lo requieren
- ✓ Retroalimenta
- ✓ Reconoce el esfuerzo y trabajo de los estudiantes



**Estudiantes**

- ✓ Ejercita
- ✓ Hace preguntas
- ✓ Hace evaluaciones
- ✓ Recibe retroalimentación
- ✓ Recibe calificaciones
- ✓ Recibe reconocimiento

## BENEFICIOS

- Gran cantidad de ejercicios disponibles
- Ahorro de tiempo
- Más herramientas disponibles

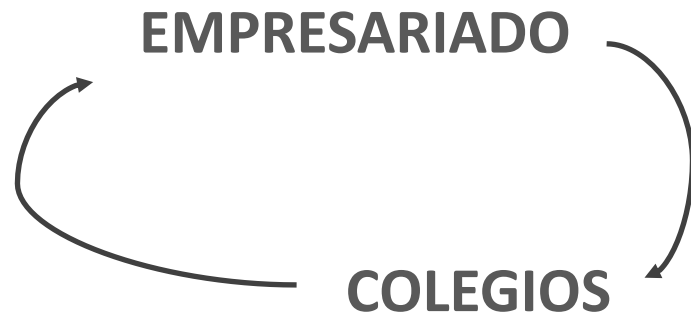
- Más atractivo
- Mayor tiempo de ejercitación

## Mejoran los aprendizajes

# 01

## Digitalización

¿En qué se diferencia la digitalización de la transformación digital?



## Digitalización

- ✓ Uso de tecnologías digitales
- ✓ Mejorar procesos



## Transformación digital

- ✓ Explotación de tecnologías digitales para crear un nuevo modelo
- ✓ Cada herramienta aporta nuevos elementos
- ✓ Cambio cultural

¿Cómo **avanzo** hacia  
la transformación  
digital?

¿Qué podemos hacer  
**con Eduten** que antes  
no podíamos hacer?

Tenemos información  
que antes no teníamos,  
pero ¿cuál es la  
**información valiosa**?

La que nos permite  
**tomar decisiones**



02

¿Qué información  
tenemos?

Docentes

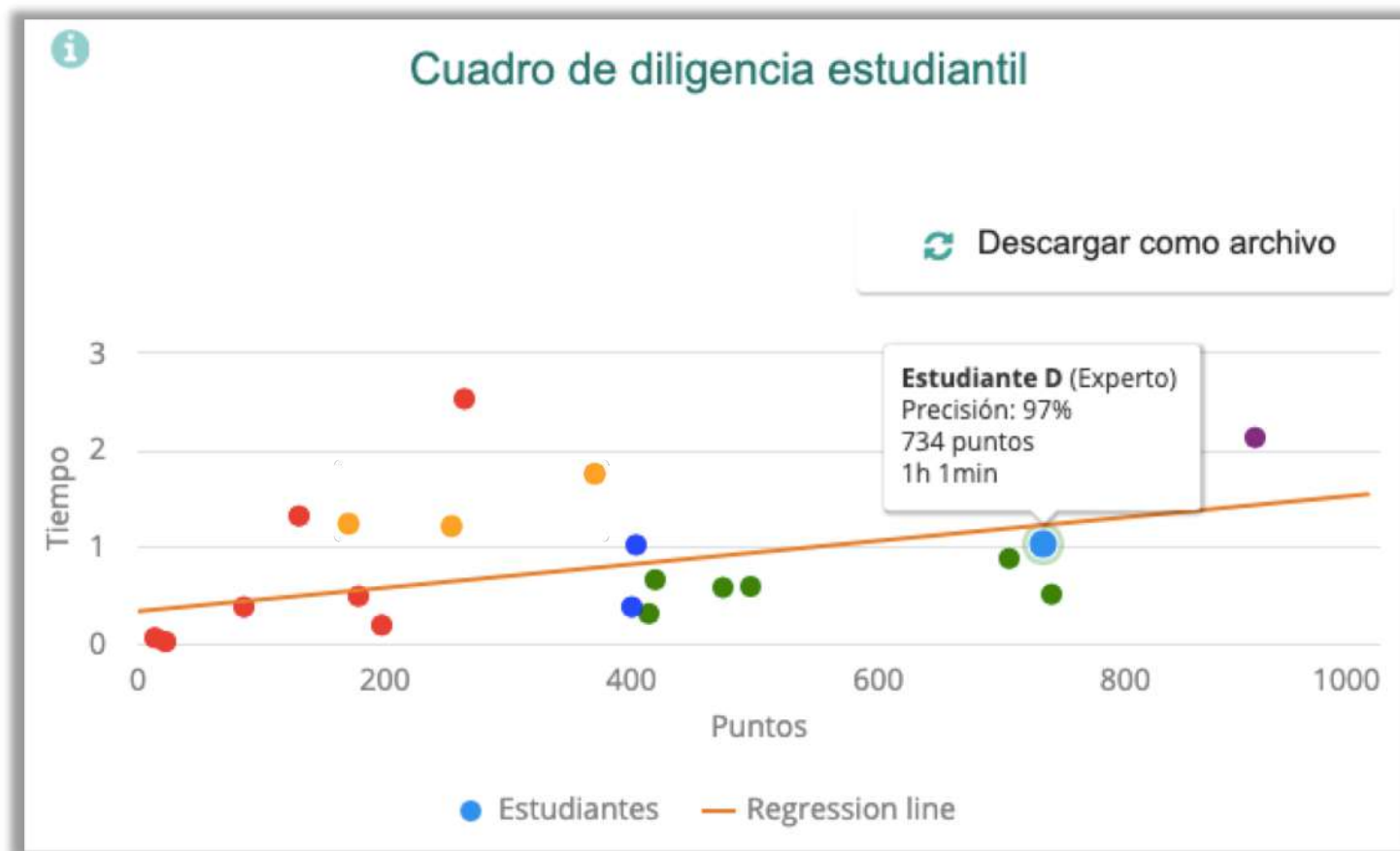
Trabajando duro

Rendimiento  
Excelente

Buen  
rendimiento

Necesita guía  
y apoyo

Baja actividad



02

¿Qué información  
tenemos?

Docentes

Progreso de la lección

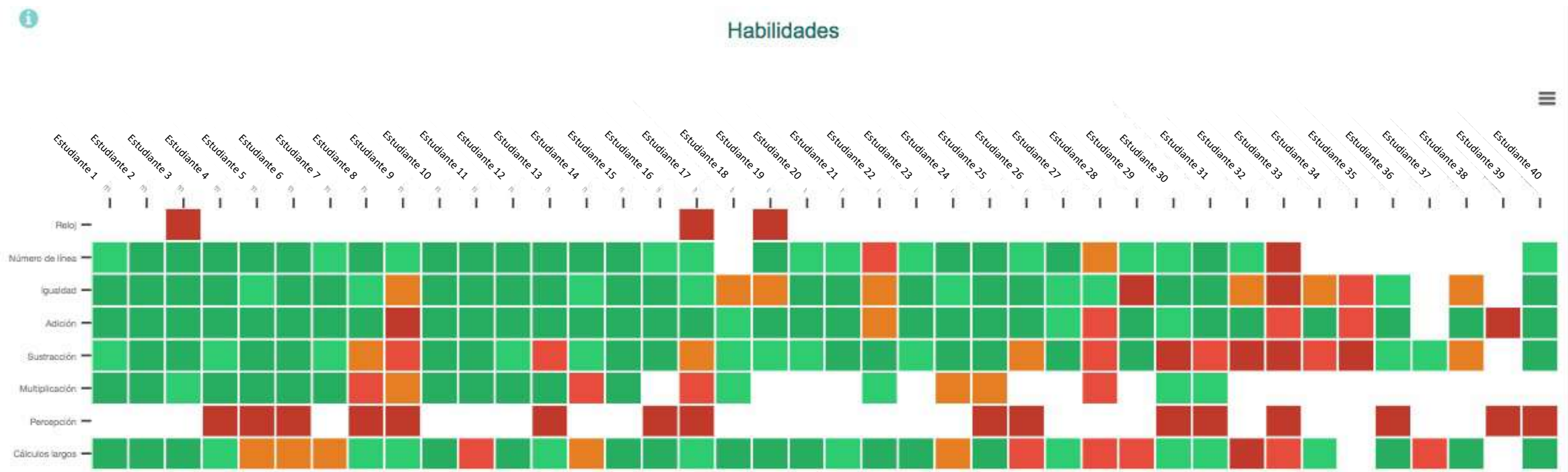

 Descargar como archivo

| Nombre     | Apellido | Precisión              | Puntos                 | Grado de dificultad                                                                                | Tiempo   | Facil                                                                                     | Intermedio                                                                              | Difícil                                                                                   | Fecha de la última |
|------------|----------|------------------------|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| Search     | Search   | Search                 | Search                 | Search                                                                                             | Search   | Search                                                                                    | Search                                                                                  | Search                                                                                    | Search             |
| Estudiante | A        | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | 104 %  Diamante | 2h 0min  | 0                                                                                         | 7 x  | 4 x    | 08.04.2021 11:20   |
| Estudiante | L        | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | 104 %  Diamante | 1h 54min | 1 x    | 4 x  | 4 x    | 08.04.2021 15:13   |
| Estudiante | O        | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | 98 %  Oro       | 0h 30min | 9 x    | 0                                                                                       | 0                                                                                         | 12.04.2021 07:41   |
| Estudiante | D        | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | 94 %  Oro ★     | 1h 1min  | 0                                                                                         | 8 x  | 0                                                                                         | 10.04.2021 14:43   |
| Estudiante | I        | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | 89 %  Plata ★   | 0h 52min | 8 x    | 0                                                                                       | 0                                                                                         | 09.04.2021 04:05   |
| Estudiante | F        | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | 65 %  Bronce    | 0h 34min | 0                                                                                         | 6 x  | 0                                                                                         | 10.04.2021 14:53   |
| Estudiante | B        | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | 55 %  Bronce    | 0h 27min | 0                                                                                         | 5 x  | 0                                                                                         | 12.04.2021 09:24   |
| Estudiante | E        | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | 53 %  Bronce  | 0h 39min | 0                                                                                         | 0                                                                                       | 2 x  | 10.04.2021 14:33   |
| Estudiante | N        | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | 51 % ...                                                                                           | 0h 18min | 4 x  | 0                                                                                       | 0                                                                                         | 12.04.2021 07:01   |
| Estudiante | M        | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | 50 %  Bronce  | 1h 1min  | 5 x  | 0                                                                                       | 0                                                                                         | 12.04.2021 06:2    |

02

# ¿Qué información tenemos?

Docentes



# ¿Qué información tenemos?

## Docentes



02

# ¿Qué información tenemos?

## Docentes

| Progreso de la lección |                                             |             |                        |                        |                        |                    |                           |
|------------------------|---------------------------------------------|-------------|------------------------|------------------------|------------------------|--------------------|---------------------------|
| Mostrar                | Ejercicios                                  | Etiqueta    | Precisión              | Puntos                 | Grado de dificultad    | Número de ingresos | Fecha de la última vuelta |
| Buscar                 | Buscar                                      | Buscar      | Buscar                 | Buscar                 | Buscar                 | Buscar             | Buscar                    |
| Mostrar                | 1. Adición vertical, 0-9999                 | Fácil       | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | 3                  | 07.04.2021 14:50          |
| Mostrar                | 2. Escalera: Adición y sustracción, 0-100   | Intermedio  | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> |                        | 3                  | 07.04.2021 14:51          |
| Mostrar                | 3. Sustracción vertical con reagrupaci...   | Intermedio  | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | 4                  | 07.04.2021 14:55          |
| Mostrar                | 4. Composición: Suma números hasta...       | Intermedio  | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> |                        | 2                  | 07.04.2021 14:37          |
| Mostrar                | 5. Burbujas matemáticas: Adición, 0-20      | Intermedio  | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> |                        | 2                  | 07.04.2021 14:40          |
| Mostrar                | 6. Adición y sustracción vertical, 0-30 ... | Intermedio  | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | 2                  | 07.04.2021 14:43          |
| Mostrar                | 7. Adición y sustracción vertical, 0-30 ... | Intermedio  | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | 2                  | 07.04.2021 14:45          |
| Mostrar                | 8. Composición: Números sumados q...        | Intermedio  | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> |                        | 2                  | 07.04.2021 14:47          |
| Mostrar                | 9. Encuentra los pares: Problemas ma...     | Intermedio  | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> |                        | 2                  | 07.04.2021 14:47          |
| Mostrar                | 10. ¿Cuál es diferente? (extraterrestres)   | Programming | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> |                        | 1                  | 07.04.2021 14:27          |
| Mostrar                | 11. Carreras: ¿Verdadero o falso? (adi...   | Programming | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> |                        | 1                  | 07.04.2021 14:56          |
| Mostrar                | 12. Buhos                                   | Programming | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> |                        | 5                  | 08.04.2021 19:12          |

03

¿Qué información  
tenemos?

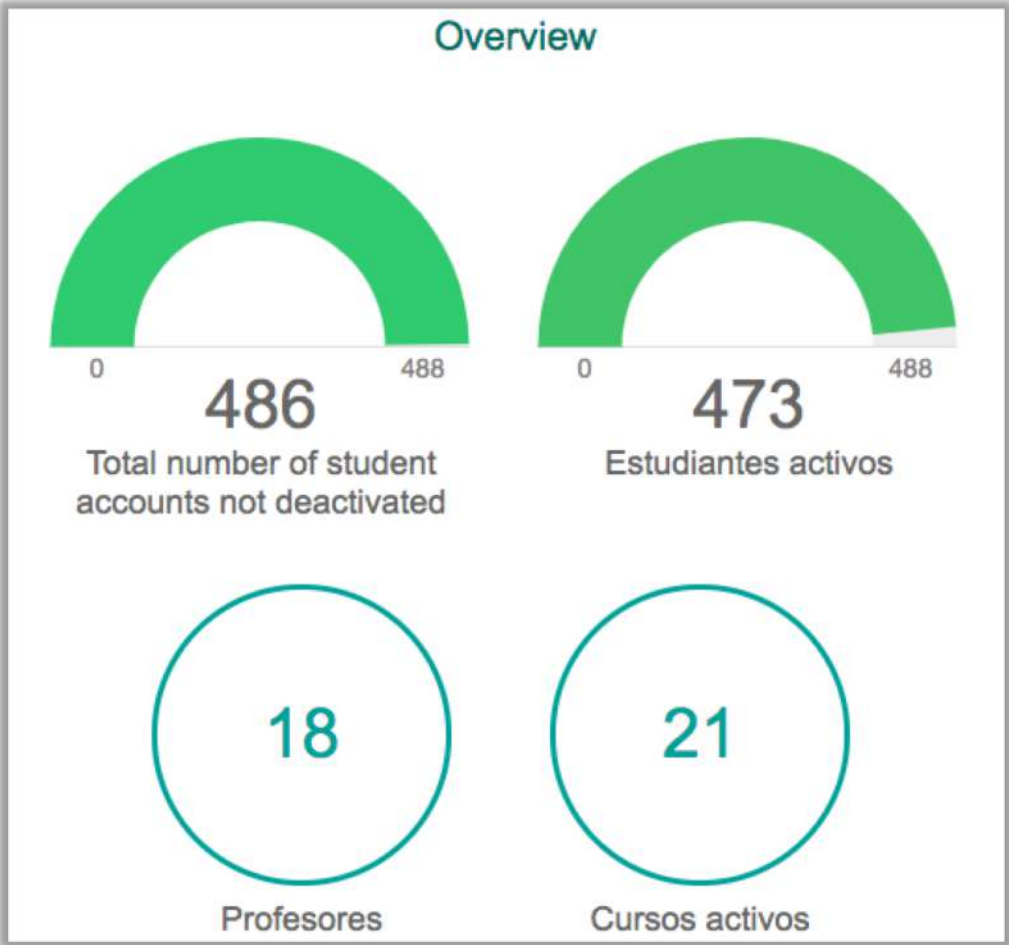
Directivos



03

¿Qué información  
tenemos?

Directivos



03

# ¿Qué información tenemos?

## Directivos



03

# ¿Qué información tenemos?

## Directivos



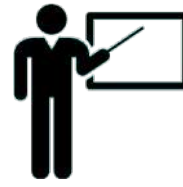
03

# ¿Qué información tenemos?

## Directivos

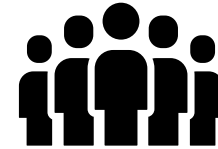
| Owner Name | Course Name      | Active/Total users     | Active/Total users | Accuracy               | Average Time |
|------------|------------------|------------------------|--------------------|------------------------|--------------|
|            |                  |                        |                    |                        |              |
| Docente 1  | Séptimo básico A | <div><div></div></div> | 33/32              | <div><div></div></div> | 2h 46min     |
| Docente 1  | Séptimo básico B | <div><div></div></div> | 34/36              | <div><div></div></div> | 2h 22min     |
| Docente 2  | Tercero básico A | <div><div></div></div> | 33/37              | <div><div></div></div> | 2h 10min     |
| Docente 3  | Cuarto básico A  | <div><div></div></div> | 28/33              | <div><div></div></div> | 2h 58min     |
| Docente 4  | Primero básico B | <div><div></div></div> | 19/35              | <div><div></div></div> | 0h 43min     |
| Docente 4  | Primero básico A | <div><div></div></div> | 16/36              | <div><div></div></div> | 1h 2min      |
| Docente 5  | Primero medio    | <div><div></div></div> | 13/35              | <div><div></div></div> | 0h 52min     |

# ¿Qué decisiones y acciones podemos ejecutar?



## Docentes

- Diferenciar
- Motivar
- Fomentar la autonomía y responsabilidad
- Incorporar a los padres



## Directivos

- Apoyar a docentes
- Trabajo colaborativo
- Comunicar
- Liderar y sostener el cambio cultural

# 04

## Transformación digital con Eduten Finland Math

### DIGITALIZACIÓN



#### Docentes

- Selecciona ejercicios
- Crea evaluaciones
- Corrige evaluaciones
- Califica
- Apoya a los estudiantes que lo requieren
- Retroalimenta
- Reconoce el esfuerzo y trabajo de los estudiantes



#### Estudiantes

- Ejercita
- Hace preguntas
- Hace evaluaciones
- Recibe retroalimentación
- Recibe calificaciones
- Recibe reconocimiento

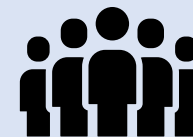


### TRANSFORMACIÓN DIGITAL



#### Docentes

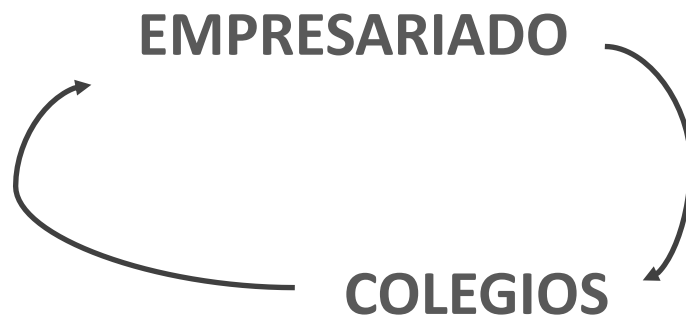
- Diferenciar
- Motivar
- Fomentar la autonomía y responsabilidad
- Incorporar a los padres



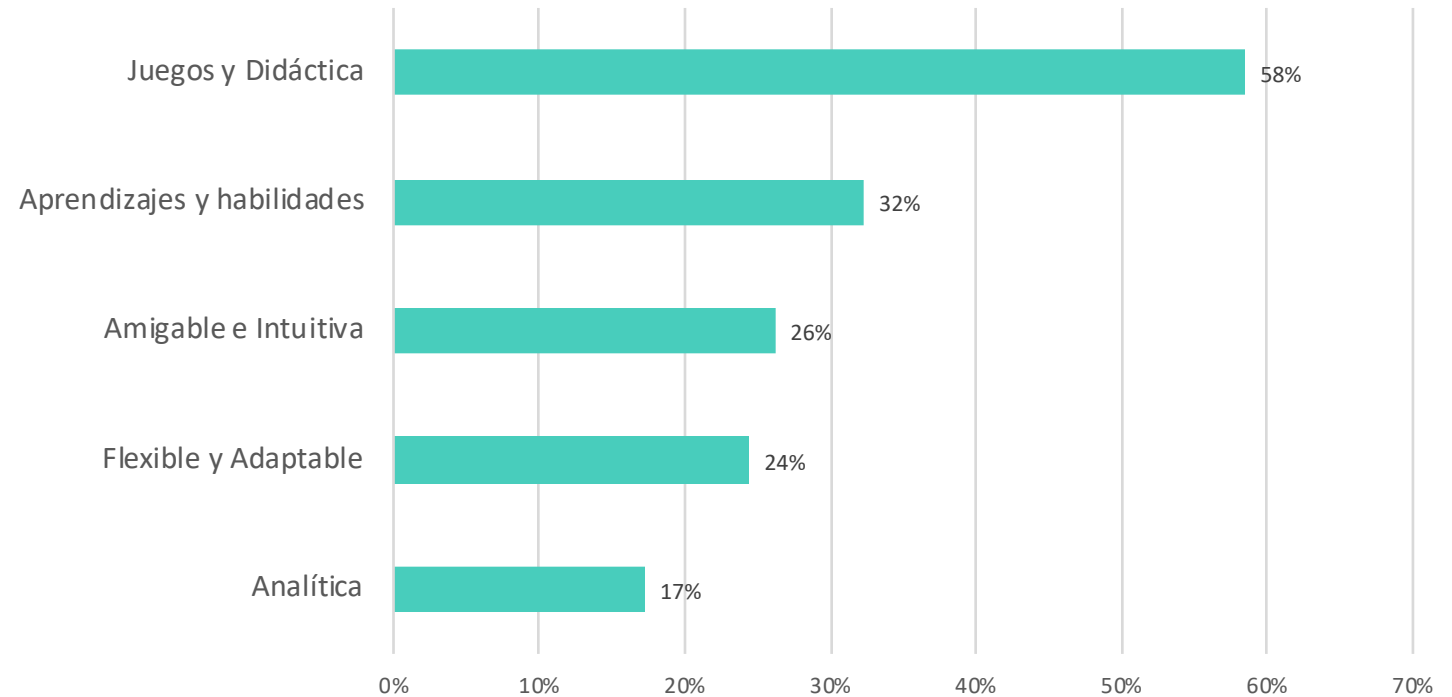
#### Directivos

- Apoyar a docentes
- Trabajo colaborativo
- Comunicar
- Liderar y sostener el cambio cultural

# ¿Qué es lo que más te gusta de la plataforma?



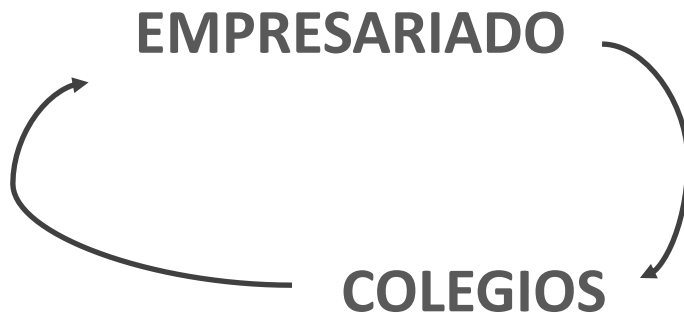
Fortalezas de la Plataforma



Encuesta de finalización de piloto: 279 respuestas

**“Un proceso triunfante  
tiene mucho más que ver con  
cómo se lidera a los equipos,  
que con la cantidad de dinero que se invierte.”**

Transformación digital y experiencia de usuario: Cuando los avances dejan atrás a las personas



## ¿Qué hizo Finlandia?



### Importancia del docente

- Es el que toma las decisiones en la sala de clases.
- Es el responsable de que ningún estudiante se quede atrás



### Importancia del equipo directivo

- Líder de la transformación digital y cultural
- Es el responsable de que ningún docente se quede atrás

Es un proceso complejo que requiere tiempo, constancia y planificación, ¿cómo lo hacemos?



# 06

## Planificación Estratégica



|                              |  |                                                                                                                      |  |
|------------------------------|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Propósito                    |  |                                                                                                                      |  |
| Visión                       |  |                                                                                                                      |  |
| Valores                      |  |                                                                                                                      |  |
| FINANCIERO                   |  |                                                                                                                      |  |
| ESTUDIANTES<br>(CLIENTES)    |  |                                                                                                                      |  |
| PROCESOS<br>INTERNOS         |  | <b>OBJETIVO 4</b><br>Transformar digitalmente el establecimiento poniendo foco en el aprendizaje de los estudiantes. |  |
| APRENDIZAJE Y<br>CRECIMIENTO |  |                                                                                                                      |  |

# 06 Planificación Estratégica

LÍDER:

RESPONSABLE EJECUCIÓN:

PERSPECTIVA: Procesos internos

1. OBJETIVO ESTRATÉGICO

2. META

3. INDICADOR

Transformar digitalmente el establecimiento poniendo foco en el aprendizaje de los estudiantes.

4. DESCRIPCIÓN DEL OBJETIVO, META, INDICADOR (SMART)



## Directivos

- Apoyar a docentes
- Trabajo colaborativo
- Comunicar
- Liderar y sostener el cambio cultural

# SMART



# 06 Planificación Estratégica



LÍDER:  
RESPONSABLE EJECUCIÓN:

PERSPECTIVA: Procesos internos

1. OBJETIVO ESTRATÉGICO

2. META

3. INDICADOR

|                                                                                                 |  |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
| Transformar digitalmente el establecimiento poniendo foco en el aprendizaje de los estudiantes. |  |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|

4. DESCRIPCIÓN DEL OBJETIVO, META, INDICADOR (SMART)

5. IMPLANTACIÓN DEL OBJETIVO

| ACCIONES | RESPONSABLE | FECHA DE INICIO | FECHA DE TÉRMINO | % AVANCE |
|----------|-------------|-----------------|------------------|----------|
|          |             |                 |                  |          |
|          |             |                 |                  |          |
|          |             |                 |                  |          |
|          |             |                 |                  |          |
|          |             |                 |                  |          |
|          |             |                 | % CUMPLIMIENTO   |          |

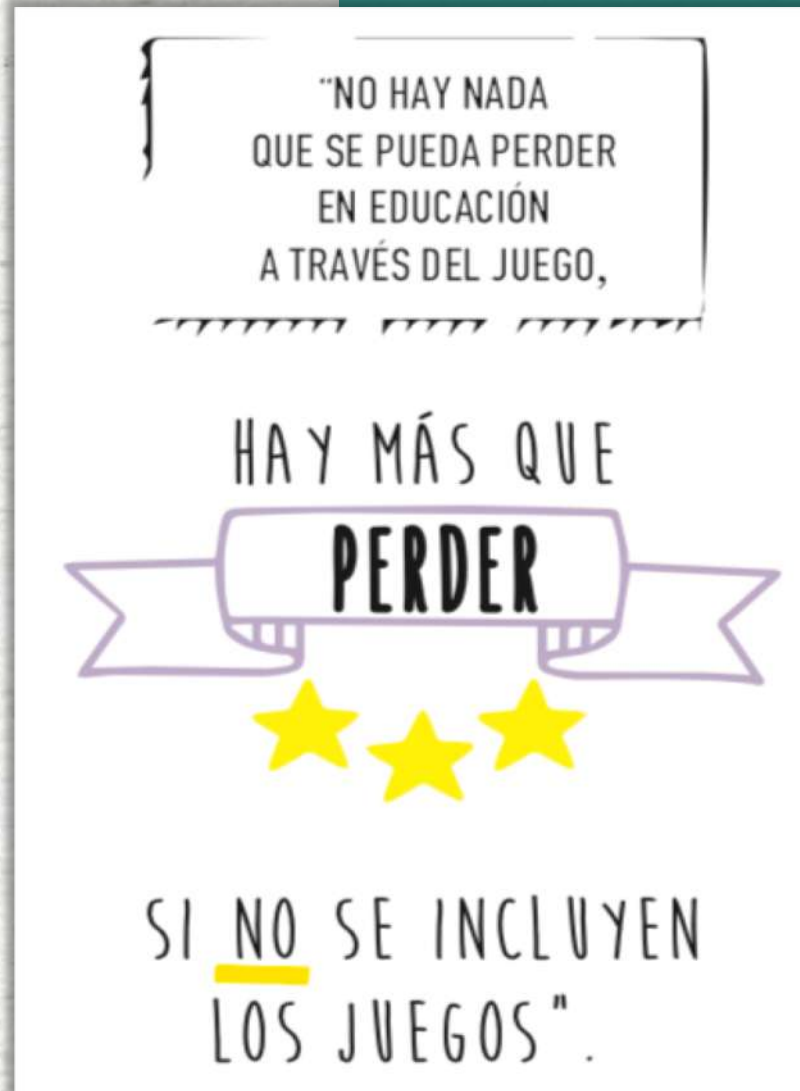
06

¿Qué viene?



**UNIVERSITY OF TURKU**  
Centre for Learning Analytics







POSTGRADOS  
UCSC  
**CAFÉ  
INFOR  
MATIVO**



## Economía

Viernes 10 septiembre de 2021 | 14:02

# Santander recibe premio de Euromoney como el "mejor banco del mundo en inclusión financiera"

Publicado por [Francisca Rivas](#)

La información es de [Comunicado de Prensa](#)



NOTICIA PATROCINADA

patrocinado por:



Centro de Estudios  
ESTRATÉGICOS Y DE NEGOCIOS



«Gestionamos el presente para crear el futuro»

📞 96 192 1571

\* Asesoría de innovación  
a Gerencia División Comercial 2015-2016



← → ↻ Es seguro | <https://www.santander.cl/planes/santander-life.asp> ☆ ⋮

 **Personas** Select Pymes Empresas Private Banking GCB Universidades  Beneficios

 Hazte Cliente Nuestro Banco Nuestros Productos Crédito Personal Tarjetas ▼ Seguros Inversiones Mundo Hipotecario



## PRESENTAMOS SANTANDER LIFE

POR PRIMERA VEZ UN BANCO EN CHILE VALORA  
TUS MÉRITOS, ESFUERZOS Y LOGROS CON  
RECONOCIMIENTOS EXCLUSIVOS.

### Obtén en línea tu Tarjeta de Crédito Life y/o el Plan Santander Life

**Obtener en línea**

**Quiero que me contacten >**

Si ya eres cliente Santander, solicítalo [aquí](#)  
o con tu Ejecutivo de cuentas



# Santander

> life

Te  
reconoce.



Santander

Los beneficios destacados son parte del programa Meritoflife, conócelo en [www.santander.cl](http://www.santander.cl). La apertura, contratación y los requisitos definitivos de los productos, se encuentran condicionadas a la solicitud del Cliente y al resultado de la evaluación comercial conforme a las políticas del Banco.

# > life

## Reconoce tus méritos.



 **Santander®**

Banco Santander Chile. Infórmese sobre la garantía estatal de los depósitos en su banco o en [www.sbf.cl](http://www.sbf.cl)

Los beneficios destacados son parte del programa Meritolife, conócelo en [www.santander.cl](http://www.santander.cl). La apertura, contratación y los requisitos definitivos de los productos, se encuentran condicionadas a la solicitud del Cliente y al resultado de la evaluación comercial conforme a las políticas del Banco.



Personas

Select

Pymes

Empresas

Private Banking

CIB

Universidades



Beneficios

👤 Hazte Cliente

Nuestro Banco

Nuestros Productos

Crédito Personal

Tarjetas ▾

Seguros

Inversiones

Mundo Hipotecario



## Cuenta | Santander life

Una cuenta para todos, donde no piden sueldo mínimo.

Te presentamos la nueva

### — CUENTA LIFE —

Hazte cliente ahora y comienza a disfrutar de sus beneficios.

Tu cuenta life en solo 4 pasos.

[Pídela aquí](#)



Conoce Santander Life

<https://www.youtube.com/watch?v=mPuhN7aD6Vo>

46,337 vistas

👍 117 💬 85 ➦ COMPARTIR ➦+ GUARDAR ⋮



**SantanderChile**

Publicado el 17 dic. 2017

SUSCRIBIRSE 40 K

OPEN  
BOX  
CONSULTING

**Mi región Aprende Jugando**

05 WEBINAR

**5 WEBINAR** Caso de éxito 2 (República Dominicana).  
¿Cómo logré que en mi país se aprendiera jugando con FinanCity y ElPlan?

18:00 A 19:00 HRS.  
MIÉRCOLES 24 JUNIO

WEBINAR 05  
MIÉRCOLES 24 JUNIO



**EXPOSITORA:**  
**Rosario Aróstegui**

Emprendedora apasionada en la consultoría de jóvenes para el empoderamiento de su futuro. Certificada Metodología Aprender Jugando año 2016.

Proyecto apoyado por



Organizan



**PRÓXIMO WEBINAR >>**

**08 JULIO**  
18:00 A 19:00 HRS.

**Lanzamiento App**  
Aprendo Jugando +  
Premio Aprender Jugando

Expositora: Isidora Rojas

# Aprendo Jugando

República Dominicana  
PLAN PAÍS

**Certificación Aprender Jugando MOMENTO CERO**

METODOLOGÍA APRENDER JUGANDO NIVEL II  
GENERACIÓN 2016

  
REPÚBLICA DOMINICANA  
Rosario Aróstegui
   
CHILE  
Pablo Becerra
   
COLOMBIA  
Carolina Escallón
   
ECUADOR  
Diego López

Wbr#4 - "Caso2 - RD - ¿Cómo logré que en mi país se aprendiera jugando con FinanCity y El Plan?"

60 vistas · 26 jun. 2020

2 0 COMPARTIR GUARDAR

[https://www.youtube.com/watch?v=3IRf\\_Kj9lxc](https://www.youtube.com/watch?v=3IRf_Kj9lxc)

¿Quieres saber más?  
¿Te motiva participar?  
¡Hablemos! ;=)



[kgent@momentocero.cl](mailto:kgent@momentocero.cl)

# ¡Muchas gracias!



República  
Dominicana  
PLAN PAÍS