

INFORME DE AVANCE ETAPA 1: RUTA DE APRENDIZAJE TRANSVERSAL MENTALIDAD LÚDICA Y APRENDER JUGANDO

Sistema Integral de Recursos Educativos para Corporación Municipal de La Florida

Fecha: Julio 2026

Preparado para: Corporación Municipal de La Florida (COMUDEF)

Preparado por: Momento Cero SpA

www.momentocero.cl

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

Índice

Índice.....	2
1. Resumen Ejecutivo.....	3
2. Marco Metodológico Sistema Integral de Recursos Educativo (SIRE).....	4
3. Contexto del Proyecto SIRE - COMUDEF.....	7
4. Análisis de Resultados (Etapas 1).....	9
5. Síntesis Cualitativa y Percepción del Participante.....	13
6. Conclusiones.....	14
7. Anexos.....	15

1. Resumen Ejecutivo

El presente informe da cuenta del cumplimiento de la Etapa 1 (de 3) del proyecto de implementación del Sistema Integral de Recursos Educativos para la Corporación Municipal de La Florida, correspondiente a la Ruta de Aprendizaje Transversal (RAT). En el marco de la implementación del ecosistema SIRE, esta etapa constituye el pilar fundacional, cuyo objetivo principal es la instalación de la Mentalidad Lúdica y el marco metodológico del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como fundamento común para los equipos directivos y docentes de la Corporación Municipal de La Florida (COMUDEF).

La RAT representa la infraestructura habilitante para la integración efectiva de los componentes especializados del ecosistema (Mentalidad Lúdica, Educación para el Emprendimiento: Emprender como Actitud de Vida, Facilitadores ABJ FinanCity, FinanCity). Durante esta primera etapa, se habilitó el acceso al entorno digital SIRE para 60 participantes de la Red de Liceos Técnico-Profesionales de COMUDEF (Liceo Cardenal Antonio Samore, Liceo Nuevo Amanecer, Liceo Polivalente Municipal), permitiendo la comprensión del juego, la gamificación y la mentalidad de crecimiento como ejes transformadores de la práctica pedagógica.

Los resultados muestran una tasa de aprobación del 81.7% con un NPS que llega a 70, esto confirma un alto nivel de apropiación, satisfacción y disposición hacia la innovación. Los indicadores ratifican que el modelo SIRE funciona como un predictor efectivo del compromiso y la capacidad de los participantes para los siguientes hitos de implementación del Ecosistema Lúdico.

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

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

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

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

3.1 Fundamentos Científicos y Marcos Teóricos

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

- **Bases Neuroeducativas del ABJ:** El sistema aprovecha los principios de la neuroeducación sobre el aprendizaje mediado por emociones positivas. La experiencia lúdica estimula la activación del sistema límbico, favoreciendo la liberación de neurotransmisores asociados al placer y la atención, lo que optimiza la consolidación de la memoria a largo plazo y la transferencia de aprendizajes a situaciones reales.
- **Teoría del Flujo (Flow) y Motivación Intrínseca:** Basado en los postulados de Csikszentmihalyi, el diseño de las dinámicas busca equilibrar de manera continua el nivel de desafío con las habilidades del estudiante. Esto genera estados de alta concentración, motivación intrínseca y aprendizaje activo y situado.
- **Mentalidad Lúdica:** Es un constructo original de Momento Cero que integra principios de la Mentalidad de Crecimiento (Dweck, 2006) y la Educación Positiva. Se instala como una actitud pedagógica previa donde el error se concibe como parte natural e indispensable del proceso de aprendizaje y el estudiante asume un rol protagónico en su formación.
- **Criterio de Diseño TREs:** Principio articulador que exige que todo componente del ecosistema sea simultáneamente Transferible (apropiación autónoma por parte del docente), Replicable (reproducible en distintos niveles sin perder calidad) y Escalable (capaz de expandirse desde un grupo piloto hacia toda la institución o red).

3.2 Modelo de Implementación: Rutas de Aprendizaje (RA)

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

● 3.2.1 Ruta de Aprendizaje Transversal (RAT)

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

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

● 3.2.2 Rutas de Aprendizaje Específicas (RAE)

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

Cada RAE se despliega en cuatro etapas estandarizadas y secuenciales:

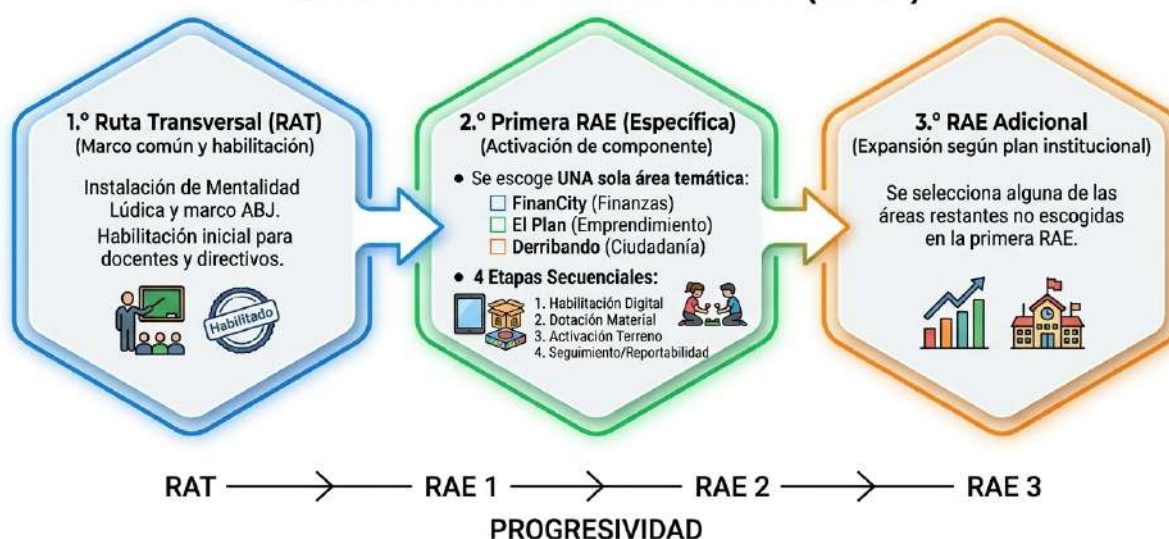
1. Habilidad digital: El docente accede al módulo específico del componente en el entorno digital SIRE y completa la capacitación asincrónica sobre el recurso.
2. Dotación de material didáctico: Entrega física del equipamiento pedagógico (juegos de mesa, insumos bibliográficos y suministros) en el establecimiento.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

• 3.2.3 Principios del Modelo de Implementación

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

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

SECUENCIA DE IMPLEMENTACIÓN: RUTAS DE APRENDIZAJE (SIRE)



3. Contexto del Proyecto SIRE - COMUDEF

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

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

La Ruta de Aprendizaje Transversal representa la infraestructura habilitante para la integración efectiva de los componentes especializados del ecosistema (como FinanCity, entre otros). Durante esta primera etapa, se habilitó el acceso al entorno digital SIRE para 60 participantes de la Red de Liceos Técnico-Profesionales de COMUDEF (Coordinadores Técnicos COMUDEF, Liceo Cardenal Antonio Samoré, Liceo Nuevo Amanecer, Liceo Polivalente Municipal y Colegio Maestra Elsa Santibáñez, invitado con tres cupos), permitiendo la comprensión del juego, la gamificación y la mentalidad de crecimiento como ejes transformadores de la práctica pedagógica.

Alcance de la etapa 1:

- Destinatarios: 60 docentes y directivos pertenecientes a los establecimientos; Complejo Educacional Cardenal Antonio Samoré, Liceo Politécnico Municipal, Liceo Nuevo Amanecer, Colegio Maestra Elsa Santibáñez. Además de parte del equipo de educación de la Corporación Municipal de La Florida.
- Foco: Habilitación de la Mentalidad Lúdica y competencias básicas en ABJ.
- Formato: Habilitación de acceso al entorno digital y desarrollo de experiencias guiadas que permiten comprender el uso pedagógico del juego como eje metodológico.

Nº de inscritos	Nº de docentes inscritos	Nº de directivos inscritos	Nº de coordinadores técnicos inscritos	Mujeres	Hombres
60	37	15	8	31	29
100%	62%	25%	13%	52%	48%

Inscritos por establecimiento

→ Liceo Cardenal Antonio Samoré

Nº de inscritos	Nº de docentes inscritos	Nº de directivos inscritos	Mujeres	Hombres
20	14	6	10	10

→ Liceo Nuevo Amanecer

Nº de inscritos	Nº de docentes inscritos	Nº de directivos inscritos	Mujeres	Hombres
18	13	5	7	11

→ Liceo Polivalente Municipal

Nº de inscritos	Nº de docentes inscritos	Nº de directivos inscritos	Mujeres	Hombres
11	7	4	9	2

→ Colegio Maestra Elsa Santibañez

Nº de inscritos	Nº de docentes inscritos	Nº de directivos inscritos	Mujeres	Hombres
3	3	0	2	1

→ Corporación Municipal de La Florida

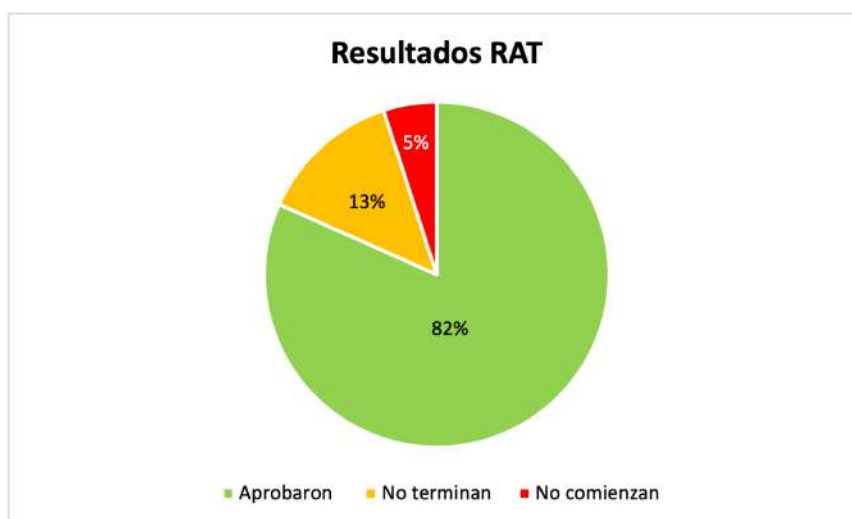
Nº de inscritos	Nº de coordinadores técnicos inscritos	Mujeres	Hombres
8	8	2	8

4. Análisis de Resultados (Etapa 1)

La implementación de la RAT en los docentes de COMUDEF registró resultados altamente positivos tanto en dimensiones cuantitativas como cualitativas.

4.1 Aprobación

El curso Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando presentó una alta tasa de aprobación (81.7%), lo que indica que la mayoría de los participantes lograron alcanzar los aprendizajes esperados y cumplir con los requisitos mínimos de evaluación. Por otro lado, un 13,3% de los participantes no aprobaron el curso, y el 5% restante de los participantes no comenzaron el curso asincrónico.



4.1.1 Resultados docentes:

Nº de docentes que realizaron el curso	Nº de docentes que aprobaron el curso	% de docentes que aprueba
35	31	88,6%

4.1.2 Resultados directivos:

Nº de directivos que realizaron el curso	Nº de directivos que aprobaron el curso	% de directivos que aprueba
15	13	86,7%

4.1.3 Resultados coordinadores técnicos:

Nº de coordinadores técnicos que realizaron el curso	Nº de coordinadores técnicos que aprobaron el curso	% de coordinadores técnicos que aprueba
7	5	71,4%

4.2 Evaluación NPS (Net Promoter Score)

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

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

Categorización de respuestas

Las respuestas se clasifican en tres categorías:

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

Procedimiento de cálculo y beneficios del NPS

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

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

Rangos de evaluación e interpretación del NPS

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

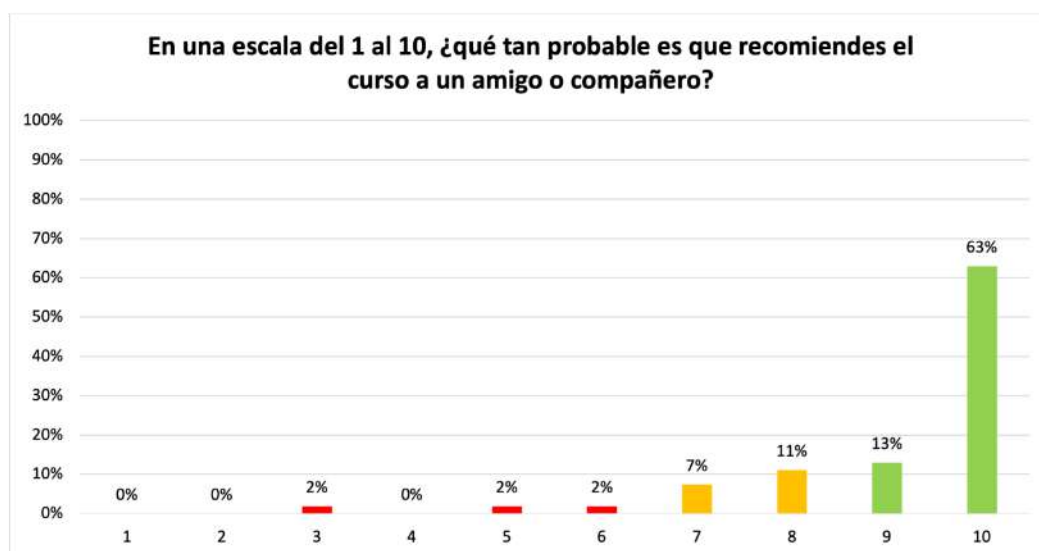
- **Por debajo de 0. Negativo;** indica que hay más detractores que promotores y es motivo de preocupación, señalando que más clientes podrían abandonar el negocio.
- **De 0 a 29. Aceptable;** pero con margen de mejora. Significa que tienes más promotores que detractores, pero se puede potenciar la satisfacción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

Evaluación NPS de la RAT (curso Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando)

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

La disposición a recomendar este curso de capacitación a otro docente/amigo es sobresaliente (NPS = 70 = 76 - 6), reflejando confianza y valoración positiva de su impacto en el aprendizaje:

- **Promotores:** 9 y 10, en este caso 76% (se suman 13% + 63%)
- **Pasivos:** 7 y 8, en este caso 18% (no se consideran 7% + 11%)
- **Detractores:** 0 a 6, en este caso 6% (se restan -0% - 0% - 2% - 0% - 2% - 2%)



Este indicador ratifica que los docentes y directivos de COMUDEF perciben el ecosistema SIRE como una herramienta de alto valor institucional, con capacidad de generar un impacto real en la cultura escolar.

4.3 Aporte RAT a los participantes

Al evaluar el impacto de la Ruta de Aprendizaje Transversal en el crecimiento personal y profesional, los resultados reflejan una valoración abrumadoramente positiva: el 80% de los participantes asignó la máxima calificación (notas 9 y 10) en una escala de 1 a 10. Por su parte, un 11% reportó una percepción intermedia (notas 7 y 8), mientras que sólo un 9% evaluó la experiencia con una nota igual o inferior a 6. Estas cifras consolidan el alto valor percibido de esta etapa como un motor clave para el desarrollo de los participantes.



5. Síntesis Cualitativa y Percepción del Participante

Los comentarios de los docentes reflejan una transición clara hacia una mentalidad lúdica. Destacan la utilidad del "paso a paso" para diseñar experiencias pedagógicas, la valoración del error como instancia de aprendizaje y el interés por profundizar en el uso de los juegos específicos en las rutas venideras.

Reflexión recurrente: "Jugar con intención es lo que hace la diferencia", evidenciando que el objetivo de instalar la Metodología TREs (Transferible, Replicable, Escalable) ha comenzado a permear la visión de los participantes desde esta primera etapa.

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

David Calderon, Liceo Cardenal Antonio Samoré: "Destaco principalmente la claridad y fluidez en las explicaciones teóricas y prácticas a lo largo de los capítulos. El curso no solo entrega contenido, sino que se convierte en un aporte real para la práctica docente al inspirar nuevas ideas y dinámicas metodológicas que rompen con la enseñanza tradicional y que son perfectamente viables de implementar en nuestras aulas."

Patricia Gloria Díaz Medina, Liceo Nuevo Amanecer: "Fue una experiencia positiva, me divertí mientras aprendía. Lo que me gusta es la aplicabilidad inmediata del curso."

Sharom Said, Liceo Polivalente Municipal: "Me ayudó a generar ideas para mis clases y darme cuenta que ya usaba la gamificación hace años, sin saberlo."

Francisca Soto, Liceo Polivalente Municipal: "Me gustó la idea de implementar el juego dentro de la clase y acercar este concepto al aprendizaje profundo."

Víctor Leal, Liceo Cardenal Antonio Samoré: "El enfoque innovador y transversal de la idea de aprender jugando."

Nicole Alejandra Caviedes González, Liceo Nuevo Amanecer: "La parte teórica actualizada sobre la importancia del juego y la vinculación con la gamificación."

Alejandro Guillermo Cifuentes Esquivel, Colegio Maestra Elsa Santibañez: "La conexión que había de video tras video, era dinámico y claras las explicaciones."

Fernando Manuel Rosales Donoso, Corporación Municipal de La Florida: "Metodología de aprendizaje y alcance del curso. Lo breve de cada cápsula, concreta y con ejemplos prácticos. Buen material de apoyo y adicional. Plantear la mentalidad lúdica y de crecimiento para aprender más y mejor."

6. Conclusiones

Consolidación de la Base Metodológica y Proyección Estratégica

La culminación de la Ruta de Aprendizaje Transversal (RAT) marca un hito determinante en la implementación del Ecosistema SIRE para la Corporación Municipal de La Florida. La tasa de aprobación del 81.7% y el NPS sobresaliente de 70 no solo validan el cumplimiento técnico y temporal del cronograma, sino que confirman la alta receptividad del cuerpo docente y directivo frente a la innovación pedagógica.

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

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

7. Anexos

Ficha Técnica de la Ruta de Aprendizaje Transversal (RAT)

La RAT integra una serie de contenidos audiovisuales y documentos diseñados para potenciar el enfoque lúdico en el aula.

Categoría	Especificación
Componente	Ruta de Aprendizaje Transversal (RAT)
Enfoque	Mentalidad Lúdica® y Aprender Jugando
Modalidad	Entorno digital SIRE (Asincrónico)
Alcance	60 docentes y directivos de la Red de Liceos TP COMUDEF
Aprendizajes esperados	Conocer bases de Mentalidad Lúdica, distinguir metodologías lúdicas, identificar pasos para implementar ABJ, relacionar con mentalidad de crecimiento

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

Aprendizajes esperados

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

Contenido audiovisual del curso

Sección	Contenido	Tipo	Duración (minutos)
Presentación	00. Tráiler del curso	Video	2:09
Introducción	01. Introducción al curso	Video	5:15
Capítulo 1: <i>Evidencia y sustento</i>	02. Mentalidad lúdica	Video	2:21
	03. Mentalidad de crecimiento	Video	3:25
	04. Patrones mentales	Video	5:27
	05. Emociones y aprendizajes significativos	Video	8:21
	06. Estado de flujo	Video	5:41
	E1. Evaluación Capítulo 1	Preguntas	3:00
Capítulo 2: <i>¿Jugar y aprender?</i>	07. Aprender jugando	Video	4:39
	08. Tipos de juegos	Video	5:22

	09. Gamificación – Parte 1	Video	5:04
	10. Gamificación – Parte 2	Video	3:42
	11. Material didáctico	Video	5:34
	E2. Evaluación Capítulo 2	Preguntas	3:00
Capítulo 3: <i>¡A emprender e innovar en nuestras aulas!</i>	12. Recomendaciones para elegir un juego y aprender jugando	Video	5:32
	13. Educadores que juegan a emprender e innovar	Video	4:34
	14. Proyecto final	Video	2:47
	15. Resumen y cierre	Video	2:59
	E3. Evaluación Capítulo 3	Preguntas	3:00
Cierre	E4. Encuesta de satisfacción	Preguntas	3:00
Tiempo total directo (videos y evaluaciones)			84:52 minutos
			1:24:52 horas

Documentos complementarios del curso

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