



VICERRECTORÍA
ACADÉMICA

DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS

9 AL 11 DE DICIEMBRE 2020


Comisión Nacional
de Acreditación
CNA-Chile

Universidad acreditada

5 Años
• Gestión institucional
• Docencia de pregrado
• Investigación
• Vinculación con el medio
• Hasta agosto 2022



WEBINAR:

“Gamificación: ¿Es posible Aprender Jugando?”

KENNETH GENT FRANCH
Co-fundador OBC, Mo.0 y FE

OPEN
BOX
CONSULTING

Mo.0
MOMENTO CERO

fundación
entrepreneur



VICERRECTORÍA
ACADÉMICA

DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

Semana de la
Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS





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/>



“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



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



VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS



OPEN
BOX
CONSULTING

Mo.O
MOMENTO CERO

fundación
entrepreneur

1. ¿JUGUEMOS?



COMENCEMOS...

¡VAMOS A JUGAR!

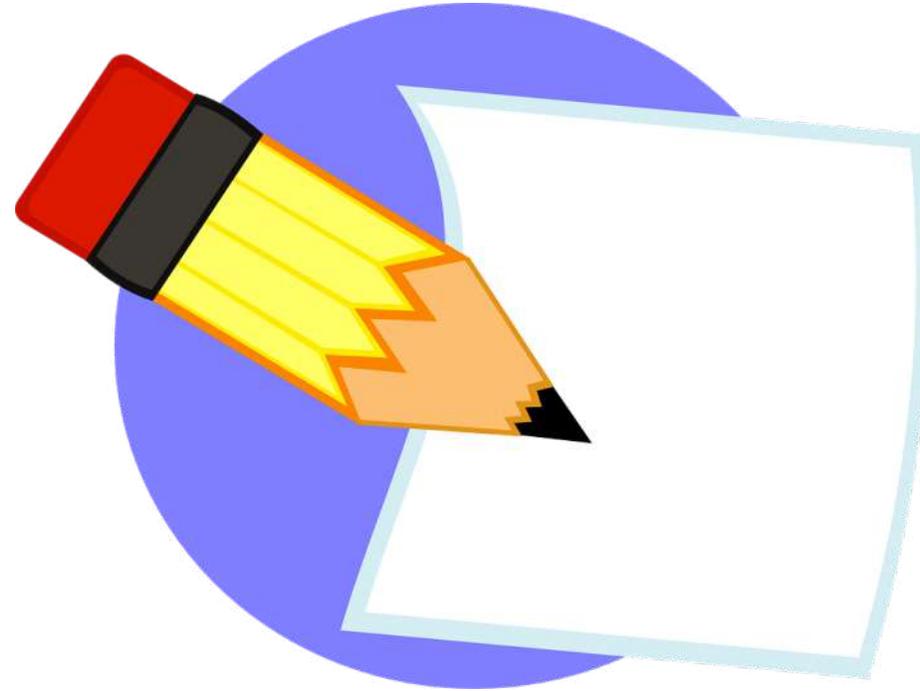




VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS





Necesito una persona que se
ofrezca de voluntaria.

Elije un número
entre 1 y 100 (sin decirlo)



Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS



1 - 3 - 5 - 7 - 9 - 11 - 13 - 15

16 - 17 - 19 - 21 - 23 - 25 - 27 - 29

30 - 31 - 33 - 35 - 37 - 39 - 41 - 43

44 - 45 - 47 - 49 - 51 - 53 - 55 - 57

58 - 59 - 61 - 63 - 65 - 67 - 69 - 71

72 - 73 - 75 - 77 - 79 - 81 - 83 - 85

86 - 87 - 89 - 91 - 93 - 95 - 97 - 99.

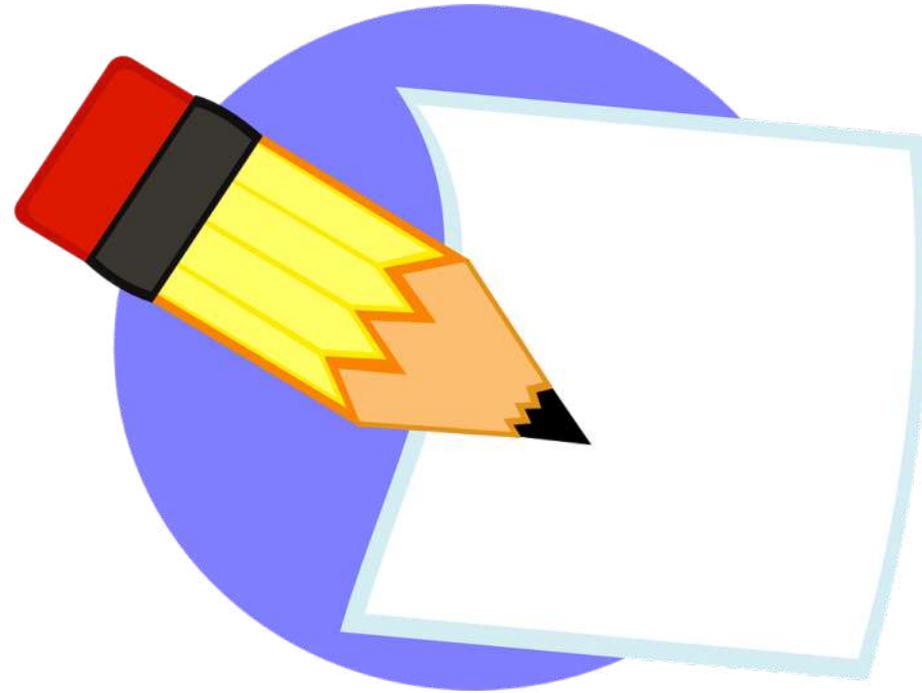
100 - 101 - 102 - 103 - 104 - 105.



VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS





Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS



1 - 3 - 5 - 7 - 9 - 11 - 13 - 15

2 1 - 17 - 19 - 21 - 23 - 25 - 27 - 29

1 - 2 - 31 - 33 - 35 - 37 - 39 - 41 - 43

- 3 - 45 - 47 - 49 - 51 - 53 - 55 - 57

- 5 - 59 - 61 - 63 - 65 - 67 - 69 - 71

- 6 - 73 - 75 - 77 - 79 - 81 - 83 - 85

- 8 - 87 - 89 - 91 - 93 - 95 - 97 - 99.

- 9 - 91 - 93 - 95 - 97 - 99.



RESPONDAMOS POR EL CHAT ALGUNAS PREGUNTAS

- ¿En qué estás pensando ahora?
- ¿Sientes más ganas que al principio de seguir aquí, participando del webinar?
- ¿Cómo ayuda a la **motivación y autogestión** una dinámica como esta?



VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS



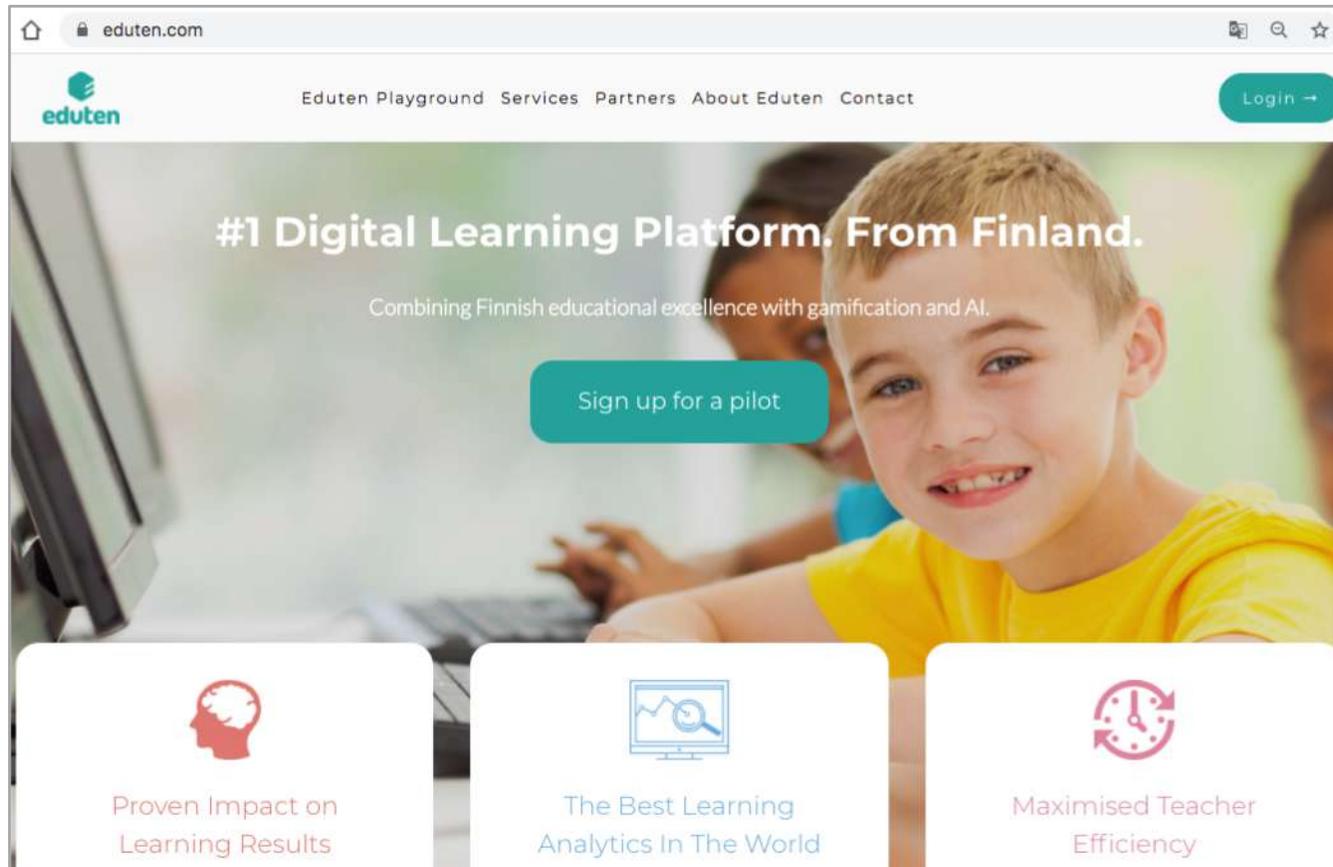
OPEN
BOX
CONSULTING

Mo.0
MOMENTO CERO

fundación
entrepreneur

2. EDUTEN FINLAND MATH

WEBINAR: “Gamificación: ¿Es posible Aprender Jugando?”



The screenshot shows the Eduten website homepage. The browser address bar displays "eduten.com". The navigation menu includes "Eduten Playground", "Services", "Partners", "About Eduten", and "Contact", along with a "Login" button. The main headline reads "#1 Digital Learning Platform. From Finland." with the subtext "Combining Finnish educational excellence with gamification and AI." A prominent teal button says "Sign up for a pilot". Below the main content are three feature cards: "Proven Impact on Learning Results" (with a brain icon), "The Best Learning Analytics In The World" (with a magnifying glass over a chart icon), and "Maximised Teacher Efficiency" (with a clock icon).

Sobre Eduten Finland Math

Eduten fue desarrollado por la Universidad de Turku, en Finlandia, que está clasificada entre el 1% como las mejores universidades del mundo. Eduten provee de aprendizaje digital e innovaciones educativas para estudiantes alrededor del mundo.

Eduten es una plataforma de ejercicios gamificada y basada en inteligencia artificial que proporciona una mejora, científicamente probada, en los **resultados de aprendizaje**, el **bienestar de los maestros** y la **motivación de los estudiantes**.

Eduten Playground es la herramienta matemática digital más popular en Finlandia, usada en el 47% de los colegios. Sus beneficios son disfrutados por más de **500,000 estudiantes y docentes** en todo el mundo.



UNIVERSITY
OF TURKU

Centre for Learning Analytics





VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS



UNIVERSIDAD DE TURKU
Centro para la Analítica del
Aprendizaje



Eduten Finland Math entrega los beneficios del sistema de educación de Finlandia.



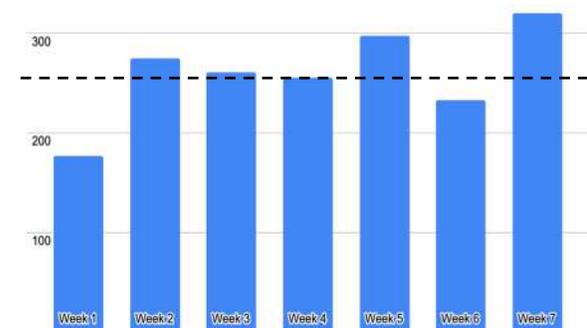
“El aprendizaje es 5%
talento y 95% trabajo
duro”

*Catedrático Universitario. Mikko-Jussi Laakso,
Director del Centro de Análítica del aprendizaje
Universidad de Turku, Finland*

El impacto educativo de Eduten Playground se basa en más de 15 años de investigación universitaria. Las investigaciones han demostrado que los estudiantes completan hasta

8 veces

más ejercicios con Eduten Playground comparado con los métodos tradicionales de papel y lápiz



259 tareas
por estudiante
por semana
en promedio



9º ENCUENTRO
EDUCATIVO



**18
DIC**
11:00-13:00

EDUCACIÓN STEM Y APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS: TRANSFORMANDO LA ESCUELA DESDE DENTRO



MIKKO-JUSSI LAAKSO (FINLANDIA)

Profesor Asociado y Director del Centro para la Analítica del Aprendizaje de la Universidad de Turku (Finlandia). Doctorado (Tech) en Ingeniería de Software, Informática y Educación. Durante 20 años ha sido promotor de estudios para medir el impacto y los resultados en el aprendizaje de diferentes herramientas y tecnologías educativas. Integrante del equipo gestor de la plataforma Eduten Finland Math.



BARBARA ESCALONA (CHILE)

Docente y Tutora Académica del Programa de Investigación Científica para la Educación en Ciencias (ICEC Ministerio de Educación de Chile) en la Universidad de Talca. Es profesora de Educación General Básica, Licenciada en Educación con Mención en Comprensión del Medio Natural y Magister en Didáctica de las Ciencias Experimentales.



CAROLINA PLASENCIA (MÉXICO)

Directora de Proyectos en AB Labs (Guadalajara, México). Fue Directora de Calidad Educativa (Nivel Educación Primaria) para proyectos de innovación en la Autoridad Educativa Federal de la Ciudad de México y, anteriormente, Directora General de Programas Estratégicos en la Secretaría de Educación de Jalisco (México). Experta en Innovación Educativa, ABP y enseñanza con perspectiva de género.



MIKKO-JUSSI LAAKSO (FINLANDIA)

Profesor Asociado y Director del Centro para la Analítica del Aprendizaje de la Universidad de Turku (Finlandia). Doctorado (Tech) en Ingeniería de Software, Informática y Educación. Durante 20 años ha sido promotor de estudios para medir el impacto y los resultados en el aprendizaje de diferentes herramientas y tecnologías educativas. Integrante del equipo gestor de la plataforma Eduten Finland Math.

JUL
17

18/dic. - 11:00 a 13:00 hrs. Inscripciones en

[https://us02web.zoom.us/meeting/register/tZEKfuqsrT
MtGNYZ6yqq9JKERD7C3HYOiMM-](https://us02web.zoom.us/meeting/register/tZEKfuqsrTMtGNYZ6yqq9JKERD7C3HYOiMM-)





VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

Semana de la
Docencia e Innovación UA 2020
SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS



OPEN
BOX
CONSULTING

Mo.O
MOMENTO CERO

fundación
entrepreneur

3. ¿QUÉ HACEMOS?



VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS



Hacemos que
APRENDER
~ e ~
INNOVAR
sea SIEMPRE
entretenido



VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS



olivetti



LEHMAN BROTHERS



BlackBerry

NOKIA



WORLD
ECONOMIC
FORUM

COMMITTED TO
IMPROVING THE STATE
OF THE WORLD

Executive Summary

The Future of Jobs

Employment, Skills and
Workforce Strategy for the
Fourth Industrial Revolution

January 2016





VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS



WORLD
ECONOMIC
FORUM

COMMITTED TO
IMPROVING THE STATE
OF THE WORLD

Executive Summary

The Future of Jobs

Employment, Skills and
Workforce Strategy for the
Fourth Industrial Revolution

January 2016



Las 10 habilidades principales

En 2020

1. Resolución de problemas complejos
2. Pensamiento crítico
3. Creatividad
4. Gestión de personas
5. Coordinación con otros
6. Inteligencia emocional
7. Juicio y toma de decisiones
8. Orientación al servicio
9. Negociación
10. Flexibilidad cognitiva

En 2015

1. Resolución de problemas complejos
2. Coordinación con otros
3. Gestión de personas
4. Pensamiento crítico
5. Negociación
6. Control de calidad
7. Orientación al servicio
8. Juicio y toma de decisiones
9. Escucha activa
10. Creatividad

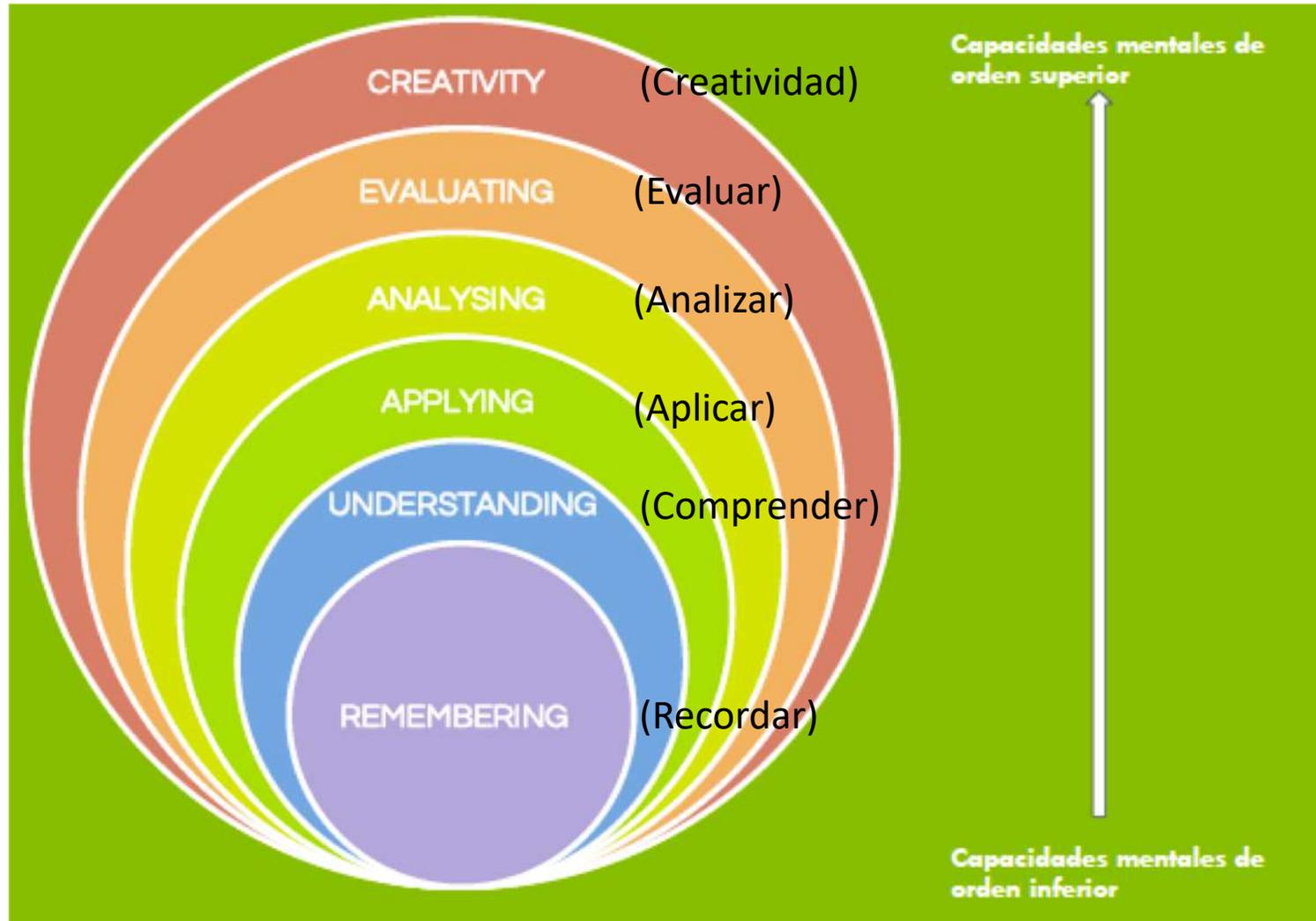


FUENTE:

El Futuro de los Trabajos

Estrategia de empleo, habilidades y fuerza laboral para la Cuarta Revolución Industrial

Foro Económico Mundial (2016)







VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS

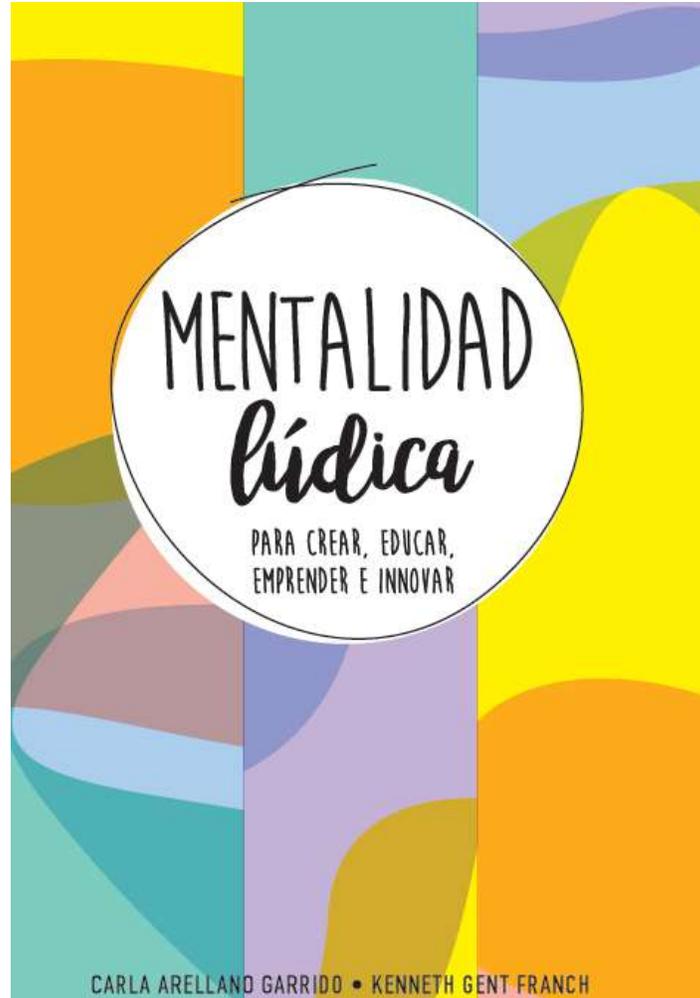


OPEN
BOX
CONSULTING

Mo.0
MOMENTO CERO

fundación
entrepreneur

4. MENTALIDAD LÚDICA



Disponible en www.aprendojugando.com
(sección “Materiales”).

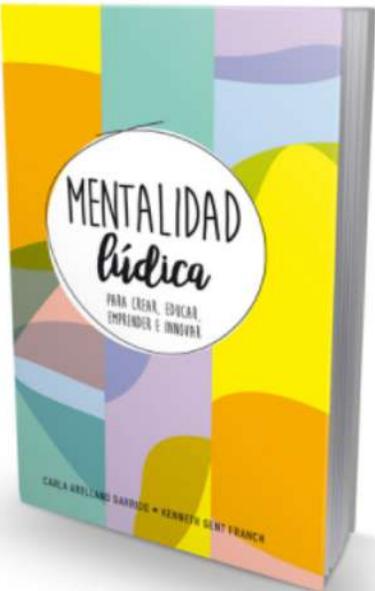
Se vende impreso y se puede
descargar en PDF de manera gratuita.



🏠 No seguro | aprendojugando.com/materiales/libro-mentalidad-ludica-para-crear-educar-emprender-e-innovar/

APRENDER JUGANDO | 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](#)



VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS





HAZ MEMORIA,
¿RECUERDAS LA ÚLTIMA VEZ
que jugaste?



ESCRIBE LAS TRES EMOCIONES QUE SE TE VIENEN
A LA MENTE AL RECORDAR ESE MOMENTO:

1.-

2.-

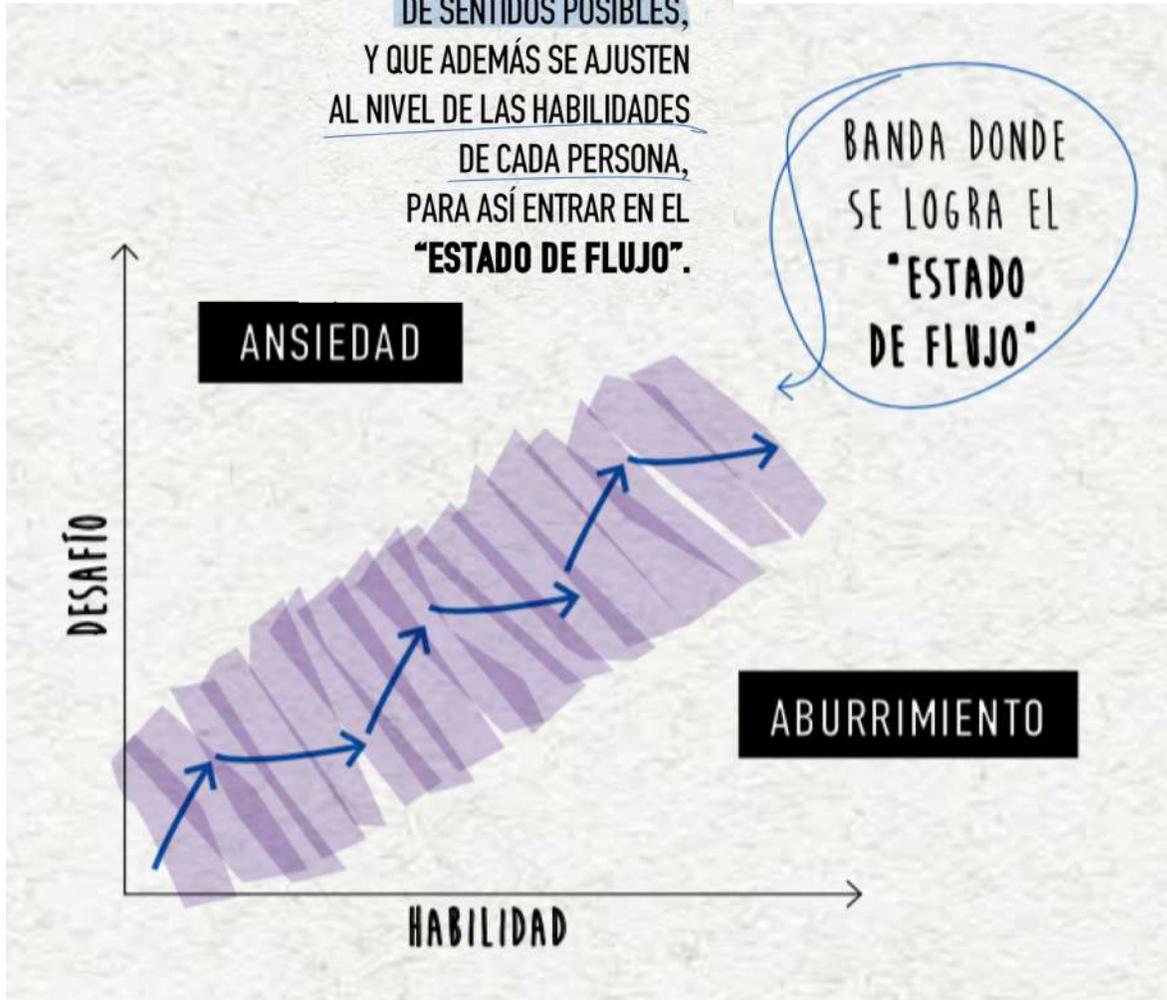
3.-



LA MENTALIDAD LÚDICA

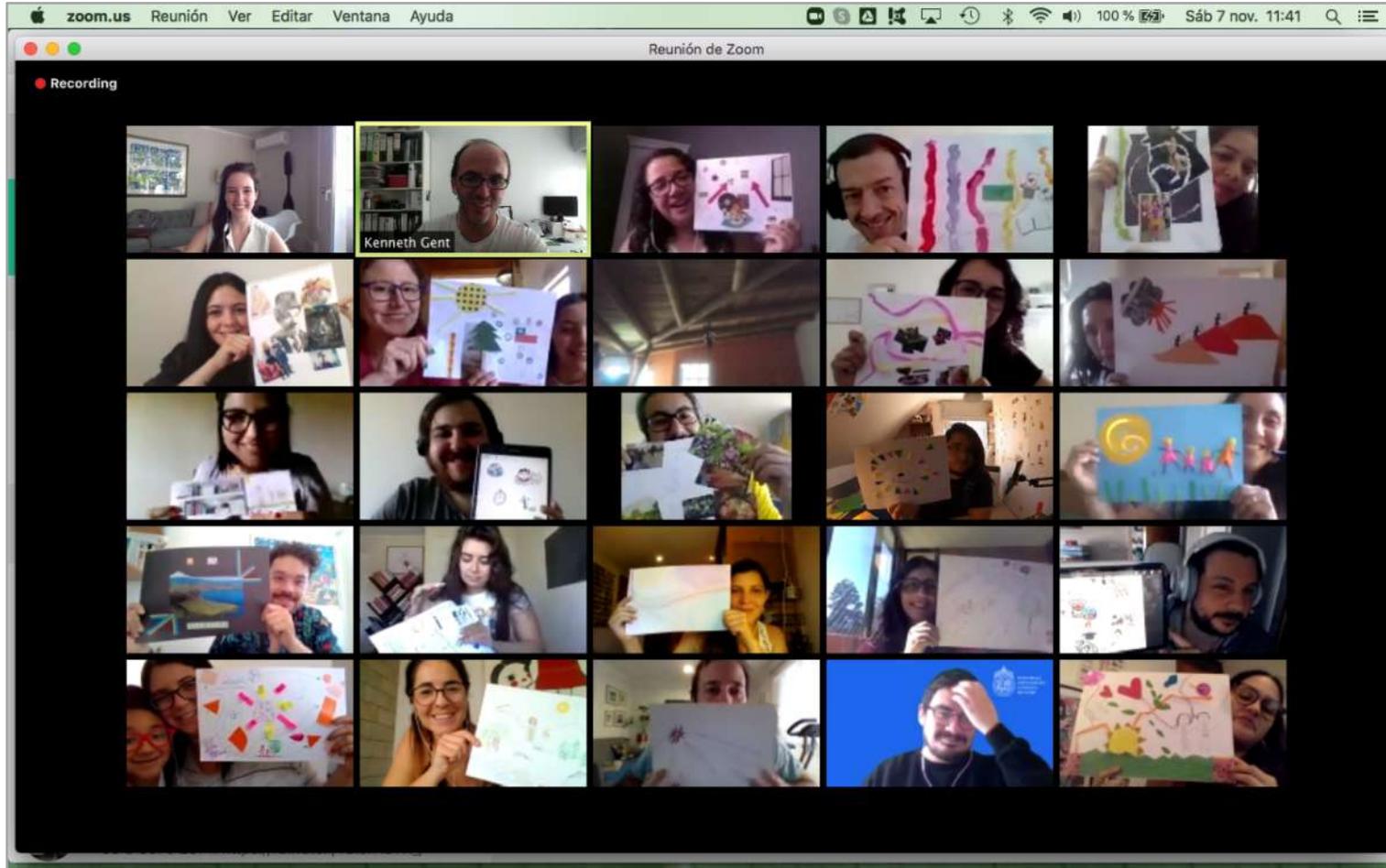
permite vivir la experiencia de jugar. Todos la tenemos, pero con el paso del tiempo y por decisión propia la usamos en mayor o menor medida.

ACTIVIDADES DINÁMICAS
Y ACTIVAS QUE ESTIMULEN
LA MAYOR CANTIDAD
DE SENTIDOS POSIBLES,
Y QUE ADEMÁS SE AJUSTEN
AL NIVEL DE LAS HABILIDADES
DE CADA PERSONA,
PARA ASÍ ENTRAR EN EL
"ESTADO DE FLUJO".



TEORÍA DE FLUJO

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



NOVIEMBRE – DICIEMBRE 2020

**CURSO DE CERTIFICACIÓN EN LA
METODOLOGÍA APRENDER JUGANDO**

**24 ASESORES PEDAGÓGICOS DEL
CENTRO DE DESARROLLO DOCENTE
PUC**





VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS



OPEN
BOX
CONSULTING

Mo.0
MOMENTO CERO

fundación
entrepreneur

5. MOTIVACIÓN Y AUTOGESTIÓN



DESAFÍOS

CRÍTICOS

cnic

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

MOTIVACIÓN”

“En materia de Innovación,
el gran desafío para Chile es

CULTURAL”



¿Por qué

Aprender Jugando?

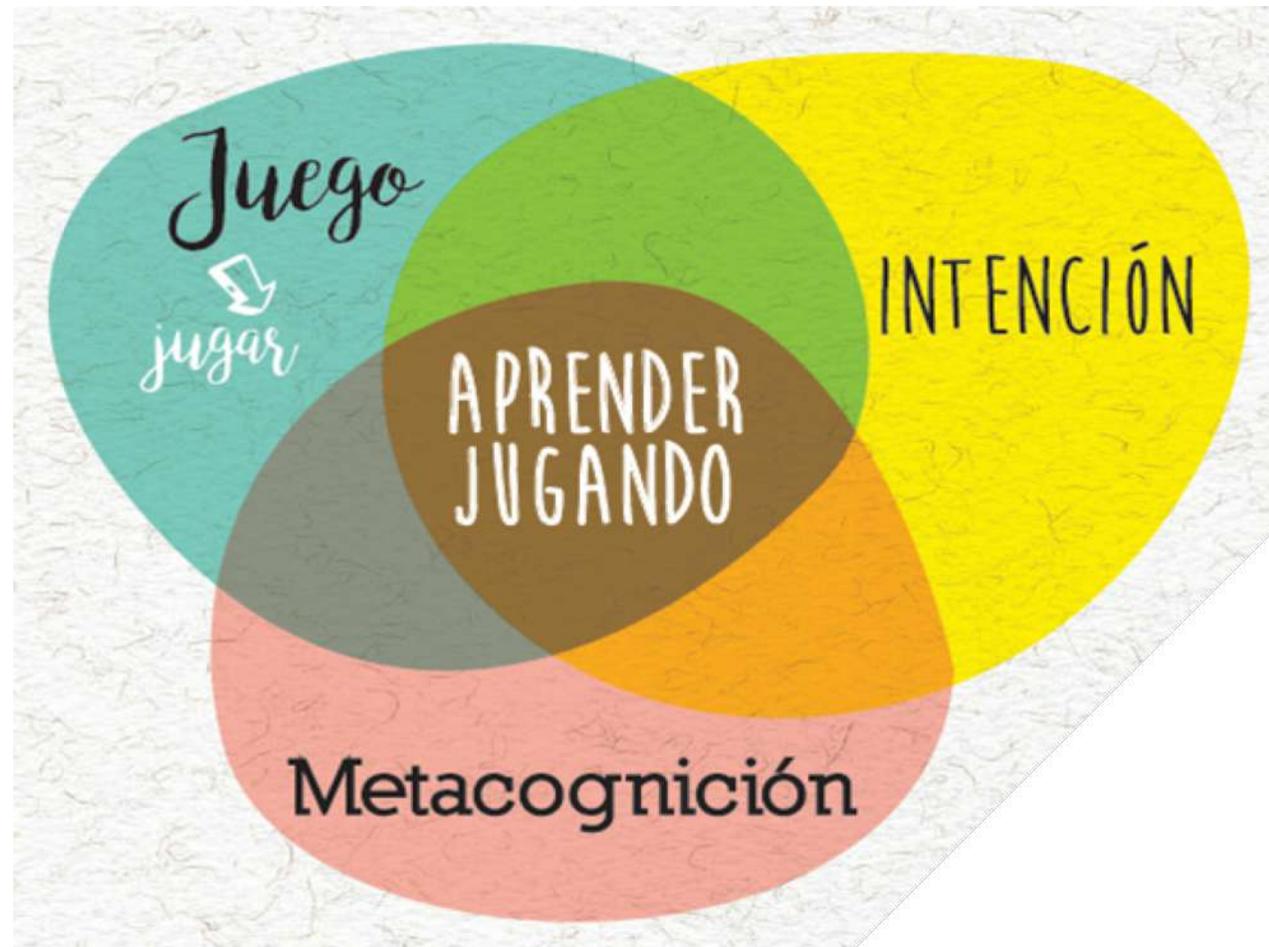
ALGUNAS DE LAS PARTICULARIDADES DE LOS JUEGOS QUE APORTAN AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS A CUALQUIER EDAD, EN CUALQUIER GRUPO DE PERSONAS, SON LAS SIGUIENTES:





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 -
COMPRESIÓN

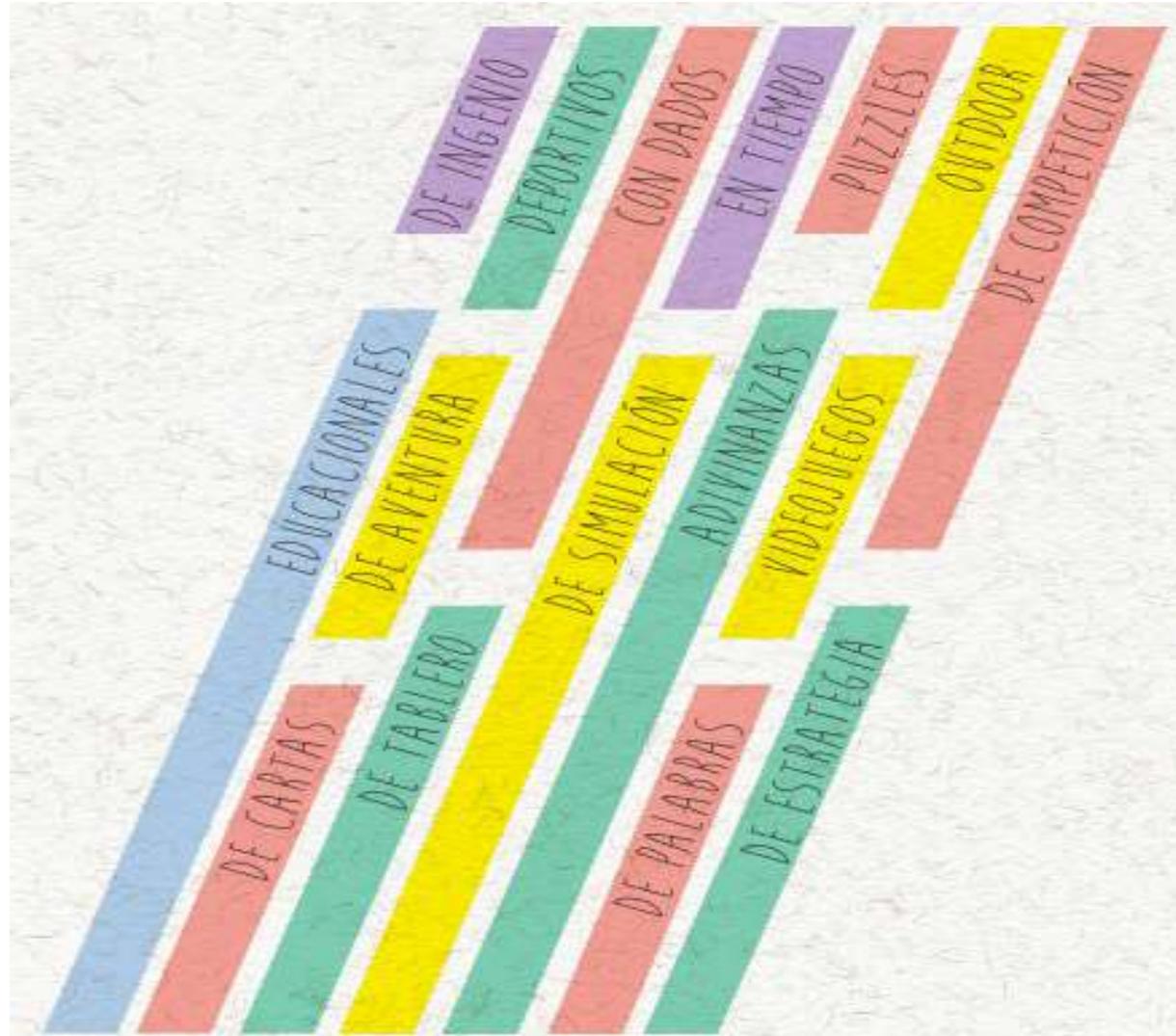
EMPODERAMIENTO -
CONFIANZA

ENTUSIASMO -
COMPETITIVIDAD



Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS

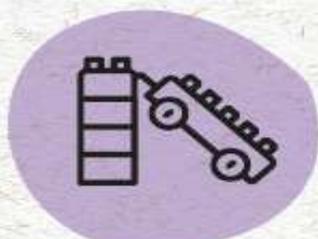


SEGÚN LEGO HAY 5 TIPOS DE JUEGOS:



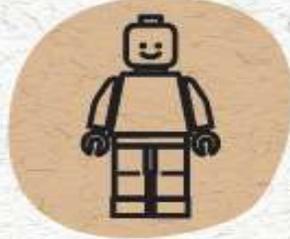
JUEGOS FÍSICOS

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, her-
manos 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?**



Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS

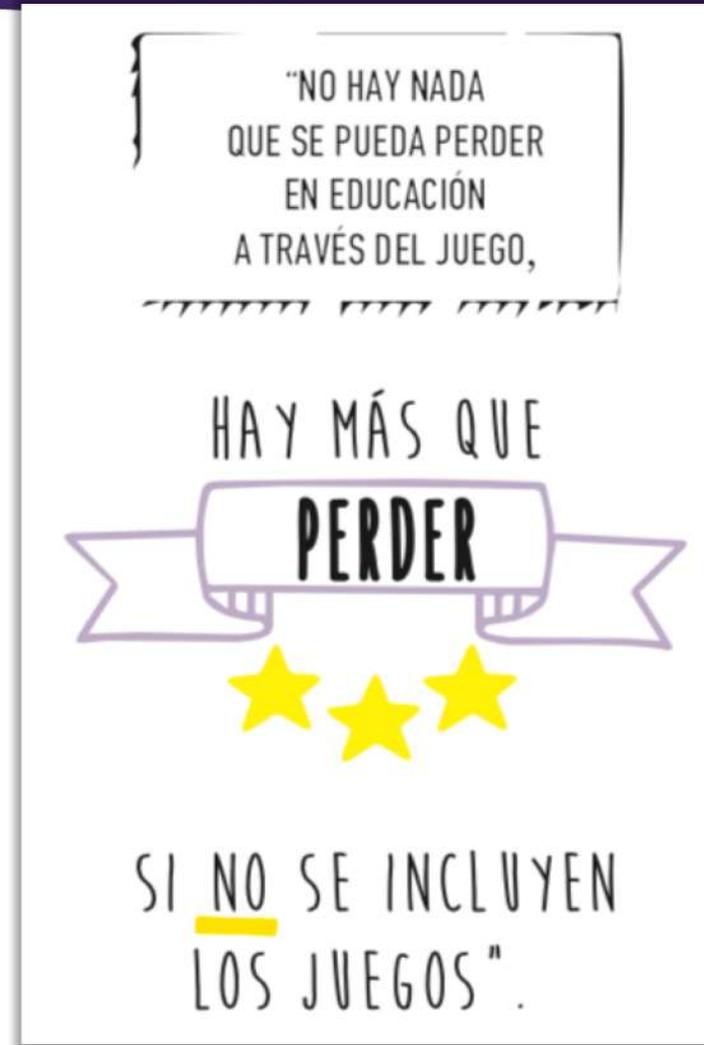
El aprendizaje significativo
es la meta. Para llegar a ella
el camino es la mentalidad lúdica,
mientras que el vehículo
es el juego.



¿Qué hace posible el aprendizaje?



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





VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

Semana de la
Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS



OPEN
BOX
CONSULTING

Mo.O
MOMENTO CERO

fundación
entrepreneur

6. PROYECTO EN BIOBÍO:

"MI REGIÓN APRENDE JUGANDO" (2019-2020)



VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS



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

Proyecto apoyado por

Mo.0
MOMENTO CERO

 fundación
entrepreneur



CORFO

GOBIERNO
REGIONAL

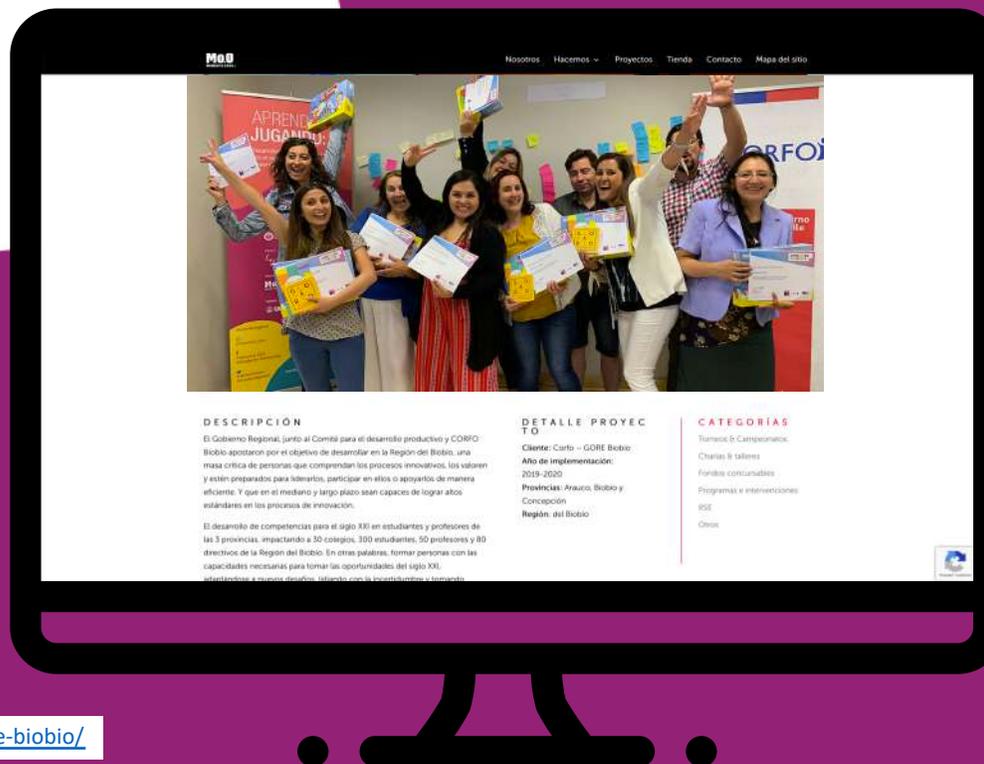
REGION DEL
BIOBIO



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/>

FINANCITY BILINGÜE



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

DERRIBANDO: LOS MITOS TIENEN MUCHAS FORMAS

DERRIBANDO: LOS MITOS TIENEN MUCHAS FORMAS

Unidad 1: Aprendiendo a Jugar "Derribando: los mitos tienen muchas formas"

1. Descubriendo
2. Desarrollando
3. Potenciando

Unidad 2: Aprender Jugando con "Derribando: los mitos tienen muchas formas"

1. Pobreza y exclusión
2. Discapacidad
3. Hombres y mujeres merecen las mismas oportunidades y derechos
4. Inmigrantes, una oportunidad para crecer
5. La democracia nos invita a conversar





Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS

TRANSFORMACIÓN DIGITAL

Mi región Aprende Jugando

CALENDARIO WEBINAR

27 18:00 A 19:00 HRS.
MAYO

Caso de éxito 1 (Chile).
¿Cómo logré que en mi colegio se aprendiera jugando con FinanCity y El Plan?

Expositor: **Cristián Orrego**

10 18:00 A 19:00 HRS.
JUNIO

Juego FinanCity. ¿Para qué creamos este juego? Historia y anécdotas de desarrollo.

Expositora: **Carla Arellano**

17 18:00 A 19:00 HRS.
JUNIO

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

Expositor: **Kenneth Gent**

24 18:00 A 19:00 HRS.
JUNIO

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

Expositora: **Rosario Aróstegui**

08 18:00 A 19:00 HRS.
JULIO

Lanzamiento App Aprendo Jugando + Premio Aprendo Jugando

Expositora: **Isidora Rojas**

15 18:00 A 19:00 HRS.
JULIO

Actividades a partir del juego FinanCity

Expositora: **Isidora Rojas**

22 18:00 A 19:00 HRS.
JULIO

Actividades a partir del juego El Plan

Expositora: **Isidora Rojas**

29 18:00 A 19:00 HRS.
JULIO

Caso de éxito 3 (Uruguay) ¿Cómo logramos que en nuestro país se aprendiera jugando con FinanCity y El Plan?

Expositoras: **Ana Maldonado y Elisa Fabre**

12 18:00 A 19:00 HRS.
AGOSTO

¿Cómo organizo un Campeonato de aprendizaje o alfabetización financiera en mi colegio? Parte 1/2

Expositor: **Rodrigo valenzuela**

19 18:00 A 19:00 HRS.
AGOSTO

Caso de éxito 4 (Bolivia) ¿Cómo logré que en mi país se aprendiera jugando con FinanCity y El Plan?

Expositor: **Andrés Aramayo**

26 18:00 A 19:00 HRS.
AGOSTO

¿Cómo organizo un Campeonato de aprendizaje o alfabetización financiera en mi colegio? Parte 2/2

Expositor: **Rodrigo valenzuela**

Proyecto apoyado por



Organizan





CONCRETAR UNA COMUNIDAD DE APRENDIZAJE POR MEDIO DE LA TECNOLOGÍA





¿CÓMO?



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



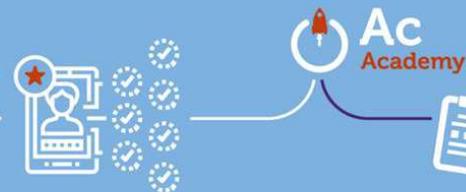
Creando comunidades de aprendizaje
colaborativas y despertando
su propio espíritu emprendedor.



Mis Instituciones



Aula



¡Ánimate,
hay muchas disponibles
y son gratis!



Comunidad



Mi progreso



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

¡Cuéntanos lo que estás haciendo!





EN RESUMEN



COMUNIDAD



AULA



PROGRESO

+ GAMIFICACIÓN

COMPARTIR



RECONOCER



JUGAR

Aportando al tiempo libre
de los profesores
y su desarrollo integral



VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS

[← Buscar](#)



Aprendo Jugando

Biobio Apps SPA



5.0 ★★★★★
2 calificaciones

4+
Edad





DIGITALIZACIÓN FINANCITY BILINGÜE

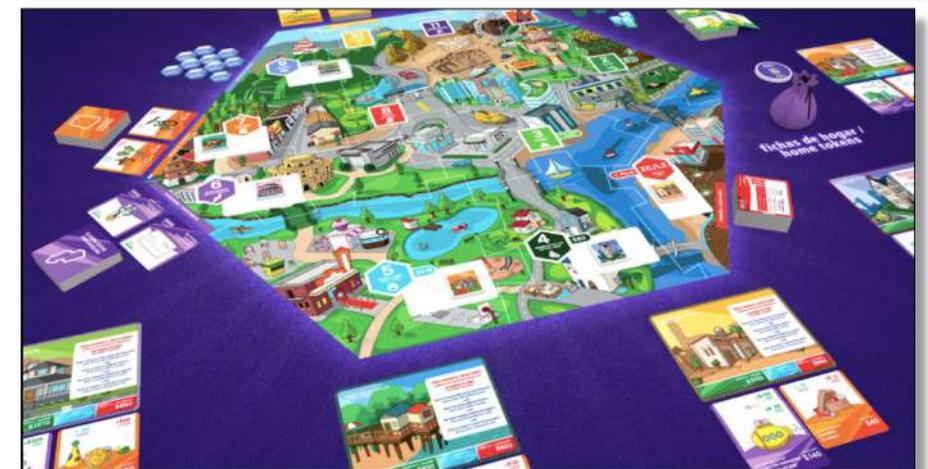
FECHA
DIGITALIZACIÓN
FinanCity:
JULIO 2020

405

HORAS
TOTALES DE JUEGO
EN LÍNEA



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





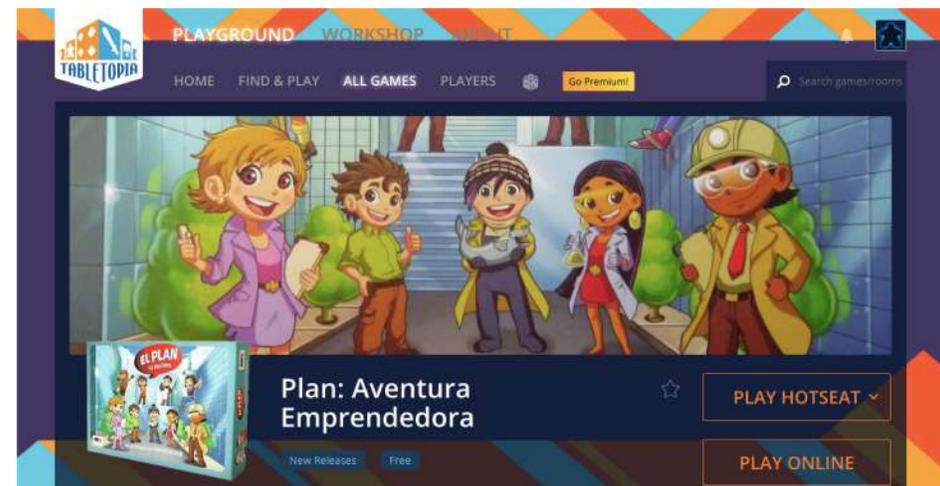
DIGITALIZACIÓN PLAN: AVENTURA EMPREENDEDORA

FECHA
DIGITALIZACIÓN
JUEGO PLAN:
OCTUBRE 2020

355
HORAS
TOTALES DE JUEGO
EN LÍNEA



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





DIGITALIZACIÓN DERRIBANDO: LOS MITOS TIENEN MUCHAS FORMAS

Juego considerado para
incorporar en el año 2
del mismo proyecto.



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





CAPACITACIONES USO DE PLATAFORMAS PARA TORNEOS



**PROFESORES LOGRARON
NIVEL AVANZADO
EN EL USO DEL SOFTWARE
EN 2 SESIONES DE 2 HORAS.**



**Nº DE CAPACITACIONES PARA MONITORES Y
PROFESORES EN EL USO DE PLATAFORMAS DIGITALES
PARA TORNEOS ONLINE**

| | LUDUTECH MANAGEMENT | | PARA TORNEO ONLINE | TABLETOPIA | |
|------------|------------------------|------|--------------------------|------------|------|
| | FINANCITY | PLAN | | FINANCITY | PLAN |
| MONITORES | 3 | 6 | | 3 | 6 |
| PROFESORES | 13 | 5 | | 13 | 8 |



**Nº DE SESIONES Y HORAS EN CAPACITACIONES A
PROFESORES Y MONITORES EN EL USO DE
PLATAFORMAS DIGITALES PARA TORNEOS ONLINE**

| | | | | | |
|---------------------------------|--------|--------|--|---------|---------|
| Nº SESIONES | 4 | 1 | | 7 | 12 |
| Nº HORAS TOTALES DE SESIONES | 8 HRS. | 1 HRS. | | 14 HRS. | 24 HRS. |



CAPACITACIONES DE USO DE PLATAFORMAS PARA TORNEOS

Recording

Credenciales de roles que management.lu

Participants (7)

- PP Pia Pacheco (yo)
- MC Momento... (Anfitrión)
- CG César Guerra
- D Daniela
- F Francisco del Pino V.
- F Fabricio
- RU Rocsana Jarpa

Recording

Credenciales de roles que management.lu

Participants (9)

- PP Pia Pacheco (yo)
- MC Momento... (Anfitrión)
- JJ Judith Jara
- KR Karina Ruiz
- MR Martyna Rojas
- N Natalia
- NM Nitzta Medina Carrillo
- PM Paola Marin
- VC Valeska Cariaga

FinanCity
Fernando, Francisco, Karina, Marg...

Formularios de Google: crea y analiza encuestas de forma gratuita
Crea una encuesta por tu cuenta o con otras personas al mismo tiempo. Elige una encuesta entre una amplia variedad de tipos de encuestas y analiza los resultados en Formularios de Google. Gratis con Google. forms.gle

Hola! les recuerdo que mañana y el viernes, se llevará a cabo el taller del software para gestionar torneos Ludutech Management, que utilizaremos para el cálculo de puntajes e inscripciones, por lo que les pedimos que se inscriban. Les dejo aquí el link para la inscripción.
<https://forms.gle/RumcyJSGNyC1r2ho8>

Es un taller de 1 hora y 30 minutos aproximadamente y tenemos 4 horarios diferentes

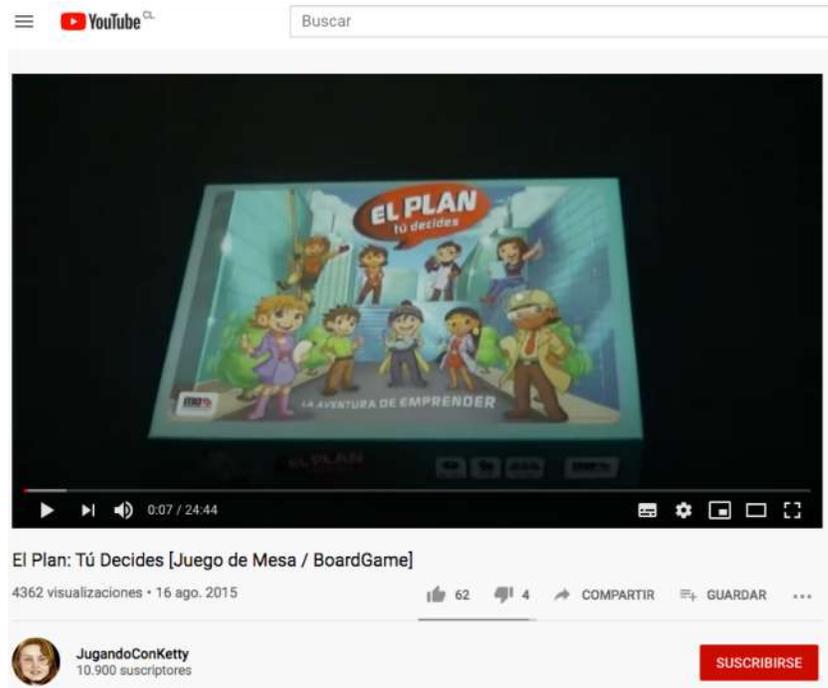
Rocsana Jarpa
El del 28 es de 08:00-11:00 hrs.

HERRAMIENTAS PARA LA ESCALABILIDAD



Se disponibilizaron videos tutoriales para ambos juegos realizados por "Ketty", reconocida gamer nacional especializada en la realización de videos instructivos de juegos. Estos videos contienen:

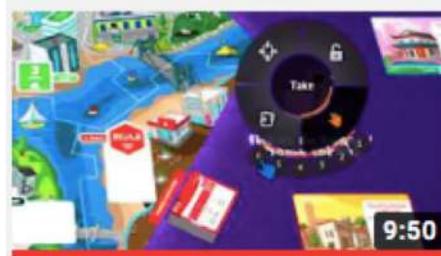
- Instrucciones completas, desde la preparación hasta el ganador.
- Etiquetas indicadoras de lo que se está hablando para facilitar la experiencia.
- Todo lo necesario para recordar cómo jugar.



HERRAMIENTAS PARA LA ESCALABILIDAD

Conjunto de materiales disponibles para realizar de forma independiente torneos digitales a cualquier escala y en cualquier parte del mundo.

TUTORIALES



Tutorial para jugar FinanCity online en Tabletopia.com



Video tutorial Plan, aventura emprendedora online -...

APRENDER FINANCITY EN TABLETOPIA:

https://www.youtube.com/watch?v=p6bEu_EBc_A

APRENDER PLAN EN TABLETOPIA:

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

PDF PARA APRENDER



PDF PARA APRENDER A UTILIZAR LA ARENA DE JUEGO VIRTUAL



PDF PARA APRENDER A USAR LUDUTECH MANAGEMENT A NIVEL MONITOR E INSTITUCIÓN



PDF PARA APRENDER A USAR ZOOM A NIVEL MONITOR Y PARTICIPANTE

TALLER DE LUDUTECH MANAGEMENT:

<https://www.youtube.com/watch?v=pCVMfMb18iA>

MATERIALES DISPONIBLES PARA LA COMUNIDAD

Están disponibles, manual, tutorial y videos para aprender y aplicar nuestros juegos físico y online. Aumentando el alcance y escalabilidad de las herramientas **“APRENDE Y APLICA”**.

<http://momentocero.cl/jugar-puede-ser-aun-mejor/>

Mo0 Nosotros Hacemos Eduten Arkki Proyectos Tienda Contacto Mapa del sitio

JUEGOS ONLINE

Video tutorial Plan, aventura emprendedora online - Tabletopia

Tutorial para jugar FinanCity online en Tabletopia

PLAN **Finan City** **DEARRIBANDO**

Aprende Tabletopia Manual Tabletopia Plan (92MB) Próximamente

Mo0 Nosotros Hacemos Eduten Arkki Proyectos Tienda Contacto Mapa del sitio

| | | | |
|---------------------------------|--|--|--------------|
| PLAN | Finan City | DEARRIBANDO | |
| Aprende Tabletopia | Manual Tabletopia Plan (92MB) | Manual Tabletopia FCBi (2MB) | Próximamente |
| Aprende Zoom para monitores | Manual Zoom monitores Plan PDF (600KB) | Manual Zoom monitores FCBi PDF (1MB) | Próximamente |
| Aprende Zoom para participantes | Manual Zoom participantes Plan PDF (600KB) | Manual Zoom participantes FCBi PDF (850KB) | Próximamente |
| Ficha de conteo de puntos | Conteo puntos EPAE-Bi PDF (100KB) | Conteo puntos FCBi PDF (110KB) | - |
| | ¡JUEGA! | ¡JUEGA! | - |

¡JUEGA!

SE UN EXPERTO EN LA METODOLOGÍA APRENDER JUGANDO

TORNEO ONLINE FINANCITY

1ª VERSIÓN



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



VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

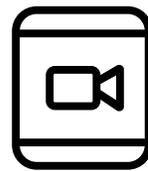
Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS

TORNEO ONLINE FINANCITY 1ª VERSIÓN



FECHA:
25 DE SEPTIMBRE
2020



TORNEO DISPONIBLE EN:
<https://www.youtube.com/watch?v=blq2sQKIIPU>

¡Juega! Torneo Online FinanCity

🕒 15:00 hrs
📅 25 sept. 2020



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



<https://www.facebook.com/fomentobiobio>



Proyecto apoyado por

Torneo parte del proyecto
"Mi región del Biobío Aprende Jugando".
Fondo para la Innovación y Competitividad



CORFO



Organizan

MoO
ROBERTO CERDAS

fundación
entrepreneur

PALABRAS DE AUTORIDADES

EN TORNEO FINANCITY ONLINE

25 DE SEPTIEMBRE 2020



Sergio Giacaman
Intendente de la región
del Biobío



Flor Weisse
Presidenta del
Consejo Regional
Biobío



Fernando Peña
Seremi Región
del Biobío



Macarena Vera
Directora Regional
Corfo Biobío



KENNETH GENT
Gerente General
Momento Cero





¡SE DA INICIO AL 1º TORNEO PILOTO DE FINANCITY ONLINE!





1º TORNEO PILOTO DE FINANCITY ONLINE

Recording

Total de participantes que no tienen video: 31

Vista del hablante

| | | | | |
|---------------------|---------------|------------------|-------------------|----------------------------|
| Marco Fuster | Pía Pacheco | Evelyn Vergara | Kenneth Gent | christian valenzuela sa... |
| Rosario Aróstegui | José Ortiz | Nitza Medina | Elisa Fabre | Francisco Del Pino |
| Martina Alzugaray | Jael Canto | Ignacio Guerrero | Borgan Riveros | Margarita Rocha |
| Gerald Lagos Belley | Rosario Cea | Viviana Rivera | Mariana Sepulveda | Andres Navarrete |
| Camila Cornejo | Rocsana Jarpa | Jose Mármol | Sebastian Díaz | Arturo Castañeda |



VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR

Semana de la Docencia e Innovación UA 2020

SIENDO PARTE DE LOS NUEVOS DESAFÍOS



1º TORNEO PILOTO DE FINANCITY ONLINE



GANADORES TORNEO ONLINE FINANCITY

**DAMARIS
COLIL,
PRIMER LUGAR.**
Estudiante
del liceo
Politécnico
de Cañete.



| LUGAR | NOMBRE | PUNTAJE | INSTITUCIÓN | PROFESOR A CARGO |
|-------|--------------------------|---------|------------------------------------|--------------------|
| 1 | DAMARIS COLIL GATICA | 4.200 | LICEO POLITÉCNICO CAÑETE | NITZA MEDINA |
| 2 | KATHERINE FIGUEROA VILLA | 3.450 | COLEGIO AMANECER DE CORONEL | FRANCISCO DEL PINO |
| 3 | HUGO CASTRO ARRIAGADA | 2.530 | THE THOMAS JEFFERSON DE CONCEPCIÓN | JUAN ROJAS |

TORNEO FINANCITY ONLINE

PRENSA

OCTUBRE 2020



radio_los_angeles • [Seguir](#)



radio_los_angeles Estudiantes angelinos participaron del primer torneo regional virtual que se realizó en torno a la metodología de "aprender jugando".
<https://radiolosangeles.cl/estudiantes-aprenden-jugando/>

2 d



roc_science ¡Felicitaciones para mis queridos estudiantes, para mi son ganadores de experiencia y mucha diversión!

2 d 2 Me gusta Responder



roc_science @momento_cero gracias a ustedes 🍌🍌🍌



21 Me gusta

HACE 2 DÍAS

[Inicia sesión](#) para indicar que te gusta o comentar.

TORNEO FINANCITY ONLINE

PRENSA

OCTUBRE 2020

Miércoles 07/10/2020

Diario Concepción

Home | Editorial | Opinión | Ciudad | Política | Deportes | Economía | Cultura | Ciencia y Sociedad | País | Put

Economía y Negocios

Con éxito se realizó el primer Torneo FinanCity online

Por: Felipe Placencia 27 de Septiembre 2020

Fotografía: Gentileza Corfo Bío Bío.

LPEM NOTICIAS

INICIO ACTUALIDAD ECONOMÍA CIENCIAS Y TECNOLOGÍA DEPORTES ENTRETENIMIENTO CONTACTO

ACTUALIDAD DESTACADO EDUCACIÓN

Estudiantes del Biobío protagonizan primer Torneo FinanCity online

Equipo LPEM 2020-09-26

RESULTADOS DE ENCUESTAS ESTUDIANTES FINANCITY ONLINE

| | DE ACUERDO Y MUY DE ACUERDO |
|--|--------------------------------|
| Es muy efectivo como herramienta de aprendizaje | 72,4% |
| Es muy entretenido | 79,3% |
| Facilita el desarrollo de mi capacidad para administrar recursos | 79,3% |
| Facilita el desarrollo de mi capacidad de usar responsablemente el dinero | 86,2% |
| Facilita el desarrollo de mi capacidad de organizar mis gastos antes de comprar | 72,4% |
| Evidencia el modo en que me relaciono con entidades financieras | 72,4% |
| Evidencia mi responsabilidad en la toma de decisiones | 82,8% |
| Evidencia cuánto valoro el bienestar | 75,9% |
| Evidencia la importancia del ahorro | 86,2% |
| Evidencia que el crédito puede ser bien o mal utilizado | 82,8% |
| La metodología de Aprender Jugando es muy efectiva como herramienta de aprendizaje | 82,8% |
| La metodología de Aprender Jugando debiera ser implementada de manera regular en los colegios | 86,2% |
| | |
| La actividad realizada fue muy buena | 86,2% |
| Se lo recomendaría a un amigo | 75,9% |
| | |
| Respuestas totales | 29 |

86,2%

LA ACTIVIDAD
REALIZADA FUE
MUY BUENA

82,8%

LA METODOLOGÍA DE
APRENDER JUGANDO ES
MUY EFECTIVA COMO
HERRAMIENTA DE
APRENDIZAJE

86,2%

LA METODOLOGÍA DE
APRENDER JUGANDO DEBIERA
SER IMPLEMENTADA
DE MANERA REGULAR
EN LOS COLEGIOS

RESULTADOS DE ENCUESTAS ESTUDIANTES FINANCITY ONLINE

Que teniendo una buena administración del dinero se puede hacer hartas cosas

El como manejar los recursos y que el credito no es algo intrinsecamente malo

Lo importante del bien estar del ahorro y como invertir

La importancia de manejar tus recursos, planear con antelación y anticiparte a imprevistos

A ser un buen ahorrador y a compartir con las demás personas de manera entretenida y alegre, así como también a creer más en uno mismo

Hay que ser responsable a la hora de administrar nuestro dinero

Que ahorrar es importante

Que hay que estar asegurado

Lo mas importante que aprendí fue convivir a jugar con otras personas y organizar mejor mi dinero.

Que tanto en el juego como en la vida hay que tener prudencia ante los "movimientos" que queremos dar con respecto a nuestro dinero y bienestar para poder incrementarlo. También, a medida que seguí jugando, me pude dar cuenta que si uno empieza a ahorrar desde el principio y en todas las partidas, no tiene la necesidad de pedir un préstamo para poder hacer una inversión, luego de un "tiempo de ahorro"

Que financiar es una de las cosas que son mas importante en la vida adulta

A manejar dinero de manera divertida

Aprendí que desde un inicio dejé ir administrando bien mis recursos o si no una mala decisión al comienzo me afectará durante gran parte del juego, además que no sólo debo preocuparme por el dinero, si no también por mi bienestar

La importancia de organizar mis ganancias y gastos para no cometer errores en mis futuras finanzas

Como distribuir el dinero

Que tengo que saber en que gasto la plata

A fijarme en mis deudas y mis intereses

Administración de fondos

Aprender más sobre como administrar mi dinero

Administrar un poco mejor mis bienes

El como es que el tener unas finanzas saludables ayuda al largo plazo, como el ahorro y los créditos son herramientas extremadamente útiles para planificar a futuro y el tener claro cual es el monto de gastos que uno puede tener al mes.

A planificar el dinero y en que gastarlo

El buen uso de los creditos

¿Qué es lo más importante que aprendiste?

TORNEO ONLINE PLAN

1ª VERSIÓN



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

1º TORNEO PILOTO DE PLAN ONLINE



PLAN PAÍS APRENDO JUGANDO Y MI REGIÓN APRENDE JUGANDO EN EL BIOBÍO

En el marco del Plan País Aprendo Jugando Chile y Mi región Aprende Jugando en el Biobío, se levanta una segunda iniciativa 2020-2021 llamada **Juega y Aprende Educación Financiera** que obtuvo parte de sus recursos de la campaña de crowdfunding realizada por Fundación Entrepreneur en Global Giving "**Apadrina a un profesor: juega y aprende educación financiera en zonas vulnerables**" financiando a 20 profesores de la Región del Biobío de un total de 70 participantes.

JUEGA Y
APRENDE
EDUCACIÓN
FINANCIERA

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

EN EL MARCO
DEL PLAN PAÍS
APRENDO
JUGANDO
CHILE

<http://www.fentrepreneur.org/iniciativas/>

MI REGIÓN
APRENDE
JUGANDO
BIOBÍO

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

En "**Juega y aprende educación financiera**" recibimos cientos de postulaciones de profesores de todo Chile motivados por adjudicarse un cupo. Fueron seleccionados 70 docentes representando a las 15 regiones del país, quienes recibirán una beca de formación por medio de la cual se certificarán como facilitadores del juego FinanCity (recibiendo cada uno de ellos un juego físico en sus hogares para aprender a utilizarlo y practicar en su entorno familiar - social), además de planificar el modo para implementar e impactar en el aula a partir de lo aprendido en el curso.

En diciembre 2020 y enero 2021 los 70 profesores estarán siendo parte del curso de certificación. Y a contar de marzo de 2021 cada uno de ellos estará siendo un líder educativo del Plan País Aprendo Jugando Chile.

JUEGA Y APRENDE EDUCACIÓN FINANCIERA

JUEGA Y APRENDE
EDUCACIÓN FINANCIERA
Te buscamos, formador de formadores

¡INSCRÍBETE!

Ejecuta:  fundación entrepreneur

Donaciones a través de:  GlobalGiving

Proyecto apoyado por  CORFO  GOBIERNO REGIONAL DE LOS DODECANESOS



Han sido seleccionados
70 profesores
provenientes de las 15 regiones del país

OTORGANDO UNA BECA DE FORMACIÓN PARA EL CURSO
DE EDUCACIÓN FINANCIERA.



Universidad acreditada
5 Años
• Gestión institucional
• Docencia de pregrado
• Investigación
• Vinculación con el medio
• Hasta agosto 2022.

VICERRECTORÍA
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE
DESARROLLO CURRICULAR