Informe de evaluación post implementación en programa AntofaEDUCA

Curso asincrónico “Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando”

Nuevos 22 establecimientos beneficiarios

Periodo de aplicación: junio 2025

Índice

Tabla de contenido

Índice 2
Resumen Ejecutivo 3
Ficha Técnica 5
Metodología 7
Análisis de Resultados 9
Evaluación NPS (Net Promoter Score) 18
Análisis Cualitativo de Comentarios 20
Testimonios 28
Conclusiones 29

Resumen Ejecutivo

En el marco del diseño metodológico del programa AntofaEDUCA (Antofagasta Educación de Calidad)[1] se contempla la implementación de diferentes innovaciones educativas sello a partir de las cuales los establecimientos escolares beneficiarios ponen en práctica lo que sus directivos y profesores aprenden a partir de los diferentes Diplomados de formación. Bajo la metodología de la Mejora Continua de la Calidad (MCC) el equipo de coordinación del programa les apoya y acompaña en la implementación de las innovaciones educativas sello, en aras de fortalecer sus procesos y capacidades internas para gatillar de manera efectiva la incorporación de todo tipo de innovaciones en el aula que mejoren la calidad en los aprendizajes de sus estudiantes.

El presente informe se elabora para evaluar los resultados vinculados a la implementación de una de las innovaciones sello utilizadas en el programa AntofaEDUCA. El curso online asincrónico *Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando*[2] es un curso e-learning de formación generalista que consta de 3 módulos con videos y material didáctico complementario, abordando temáticas como: mentalidad de crecimiento, emociones y aprendizaje significativo, el juego y la gamificación, entre otros, donde los educadores se familiarizan con la mentalidad lúdica y el potencial que tienen los juegos para contribuir a la generación de aprendizajes significativos de manera simple y entretenida. Esto les permite ir incluyendo actividades lúdicas en sus clases de manera atractiva y oportuna.

Durante el proyecto piloto AntofaEDUCA 2023-2024[3] se utilizó este recurso registrándose una alta valoración por parte de los directivos y profesores beneficiarios a nivel regional[4]. Con este antecedente, tras aprobarse el proyecto de continuidad AntofaEDUCA 2025-2026 **se entregó la beca del curso a 204 participantes de 22 nuevos establecimientos educacionales (EE) beneficiarios del programa pertenecientes a las comunas de Antofagasta, Calama, Tocopilla, Sierra Gorda, María Elena, Taltal y San Pedro de Atacama.** El curso se realizó empleando la plataforma Flip, con una duración máxima de 30 días, en modalidad asincrónica. **Se registró una tasa de término y aprobación del 91.7%**, explicándose muchos casos del 8.3% restante por haber tenido menos tiempo para realizar el curso que el resto, producto que la confirmación de sus establecimientos se hizo más tarde y se inscribieron durante la última semana del mes de aplicación.

La consideración del curso como innovación sello del programa AntofaEDUCA posee un doble propósito: instruccional y predictor del comportamiento y compromiso de los futuros participantes del programa. Esto permitió a los directores de cada nuevo establecimiento educacional beneficiario tomar decisiones informadas respecto a ratificar la participación de sus profesores en los futuros Diplomados de Innovación en el Aula y Liderazgo Educativo impartidos por TAMK (Finlandia)[5].

[1] https://antofaeduca.cl/
[2] https://aprendojugando.com/curso-online-asincronico-mentalidad-ludica-y-aprender-jugando/
[3] https://antofaeduca.cl/ciclo-piloto/
[4] https://aprendojugando.com/generacion/programa-antofaeduca-gobierno-regional-de-antofagasta-curso-mentalidad-ludica-y-aprender-jugando-region-de-antofagasta-2023-y-2024/
[5] https://antofaeduca.cl/hito/diplomados-de-formacion-tamk-para-antofaeduca/

En relación a los resultados obtenidos a partir de la realización del curso en los contextos antes descritos, estos se pueden resumir a partir de los siguientes indicadores:

1. **Alta tasa de aprobación y finalización (91,7%).** La mayoría de los participantes aprobaron satisfactoriamente el curso, demostrando cumplimiento de los objetivos de aprendizaje y compromiso con los contenidos.

2. **Nivel de satisfacción general del curso (97%).** Se evidencia un nivel de satisfacción sobresaliente, consolidando su valor y pertinencia para los participantes.

3. **Aplicabilidad en el quehacer laboral (95%).** Un alto porcentaje de los participantes declaró que los aprendizajes adquiridos son aplicables en sus contextos educativos, lo que refuerza el propósito del curso de integrar la mentalidad lúdica en las estrategias de enseñanza para potenciar el aprendizaje activo.

4. **Valoración positiva de la metodología, los contenidos y recursos (94%).** Las actividades, videos y lecturas fueron evaluadas como claras, pertinentes y motivadoras. Destacaron palabras clave como *"excelente", "muy interesante", "entretenido"* y *"claridad"* en sus comentarios, reflejando la percepción de utilidad e innovación en la metodología.

5. **Recomendación del curso (NPS, Net Promoter Score de 76%).** La gran mayoría de los participantes recomendaría la implementación de esta capacitación en sus establecimientos, lo que evidencia pertinencia, relevancia y un alto nivel de aceptación del enfoque lúdico. La evaluación del indicador NPS es de 76%, rango considerado sobresaliente.

Por lo tanto, **se evidencia que ambos objetivos propuestos a partir de la implementación del curso -el predictor y el instruccional- se cumplieron a cabalidad**. El primero permitió a los directores de los establecimientos educacionales visualizar el nivel de compromiso de los docentes y su desempeño en el proceso de realizar el curso, lo que facilitó la toma de decisiones respecto a ratificar la participación de estos profesores en los Diplomados de Innovación en el Aula y de Liderazgo Educativo impartidos por TAMK (Finlandia). Del mismo modo, el curso cumplió con su propósito de **promover una mentalidad lúdica como herramienta transformadora en la educación**, generando interés, motivación y proyección de uso en el aula.

Ficha Técnica

El curso online asincrónico *Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando*[6] consta de una **serie de 15 videos de 5 minutos en promedio cada uno 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: *Evidencia y sustento*	02. Mentalidad lúdica	Video	2:21
	03. Mentalidad de crecimiento	Video	3:25
	04. Patrones mentales	Video	5:27
	05. Emociones y aprendizajes significativos	Video	8:21
	06. Estado de flujo	Video	5:41
	E1. Evaluación Capítulo 1	Preguntas	3:00
Capítulo 2: *¿Jugar y aprender?*	07. Aprender jugando	Video	4:39
	08. Tipos de juegos	Video	5:22
	09. Gamificación – Parte 1	Video	5:04
	10. Gamificación – Parte 2	Video	3:42
	11. Material didáctico	Video	5:34
	E2. Evaluación Capítulo 2	Preguntas	3:00
Capítulo 3: *¡A emprender e innovar en nuestras aulas!*	12. Recomendaciones para elegir un juego y aprender jugando	Video	5:32
	13. Educadores que juegan a emprender e innovar	Video	4:34
	14. Proyecto final	Video	2:47
	15. Resumen y cierre	Video	2:59
	E3. Evaluación Capítulo 3	Preguntas	3:00
Cierre	E4. Encuesta de satisfacción	Preguntas	3:00
		Tiempo total directo (videos y evaluaciones)	**84:52 minutos**
			1:24:52 horas

[6] https://aprendojugando.com/curso-online-asincronico-mentalidad-ludica-y-aprender-jugando/

Documentos complementarios del curso

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

Metodología

AntofaEDUCA (Antofagasta Educación de Calidad) es una iniciativa de innovación educativa de carácter estratégico, replicable y escalable cuyo objetivo es desarrollar un conjunto de acciones de co-diseño, formativas, implementaciones innovativas, trabajo práctico en aula, entre otras, que permitan prototipar y proponer una forma innovadora y singular de desarrollar una educación de calidad para todos los niños, niñas y jóvenes de todas las comunas que posee la región.

El programa AntofaEDUCA ya tuvo una experiencia piloto en los años 2023-2024 con 21 establecimientos educacionales (EE), abarcando al 20% de la educación pública en la Región de Antofagasta, mientras que en este nuevo período de continuidad 2025-2026 el programa beneficiará al 40% de la educación pública incorporando a otros 22 EE.

Tras confirmarse la aprobación del proyecto de continuidad AntofaEDUCA 2025-2026[7], se contactó a los sostenedores públicos de los establecimientos educacionales (EE) de la Región de Antofagasta (SLEP Licancabur, CMDS de Antofagasta, DAEM de Sierra Gorda, DAEM de Taltal y DAEM de Mejillones) para explicarles en qué consistía la versión 2.0 del programa, cuáles eran los beneficios y responsabilidades asociadas, así como también invitarlos a hacer uso de las becas de formación disponibles del curso *Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando*, **con un doble propósito: instruccional y predictor del comportamiento y compromiso de los futuros participantes del programa.** Esto permitió a los directores de cada nuevo establecimiento educacional beneficiario tomar decisiones informadas respecto a ratificar la participación de sus profesores en los futuros Diplomados de Innovación en el Aula y Liderazgo Educativo impartidos por TAMK (Finlandia)[8].

Durante los meses de mayo y junio de 2025 se entregó la beca a 204 participantes de 22 nuevos EE beneficiarios del programa AntofaEDUCA 2025-2026, pertenecientes a las comunas de Antofagasta, Calama, Tocopilla, Sierra Gorda, María Elena, Taltal y San Pedro de Atacama. **El curso se realizó empleando la plataforma Flip, con una duración máxima de 30 días, en modalidad asincrónica.** Se registró una tasa de término y aprobación del 91.7%, explicándose muchos casos del 8.3% restante por haber tenido menos tiempo para realizar el curso que el resto, producto que la confirmación de sus establecimientos se hizo más tarde y se inscribieron durante la última semana del mes de aplicación.

Este curso es parte de la componente formativa del Programa AntofaEDUCA, que busca instalar capacidades permanentes en los docentes de la Región de Antofagasta a través del desarrollo de comunidades de aprendizaje con el sello de diversas innovaciones educativas. **Por medio de este curso se busca que los docentes tengan un primer acercamiento y conozcan los beneficios y mecanismos en los que se basa la metodología de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)**, aportando a la formación de formadores en aspectos como:

- Formación por competencias
- Metodología lúdica

[7] https://antofaeduca.cl/hito/aprobacion-del-proyecto-de-continuidad-antofaeduca-2025-2026-pleno-core-antofagasta/
[8] https://antofaeduca.cl/hito/diplomados-de-formacion-tamk-para-antofaeduca/

- Uso de juegos en el aula
- Competencias para el siglo XXI
- Clima y convivencia escolar
- Habilidades socio emocionales
- Vinculación con la comunidad

Los datos de la muestra de beneficiarios de la beca del curso *Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando* son los siguientes:

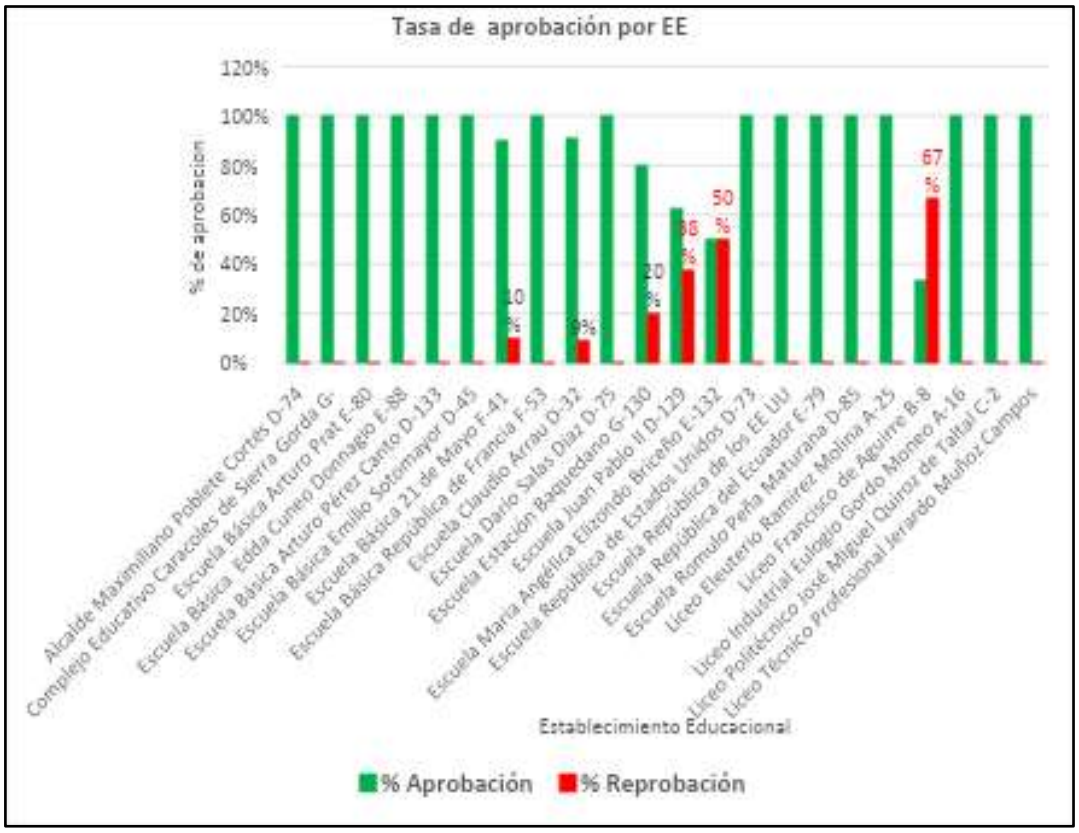
N° de inscritos	Mujeres	Hombres	Establecimientos educacionales beneficiarios	N° de profesores que realizaron el curso	N° de profesores que aprobaron el curso	N° de profesores que reprobaron el curso
204	133	71	22	204	185	19

Análisis de Resultados

La aplicación del curso bajo el contexto ya descrito registró diferentes tipos de resultados de carácter cualitativo y cuantitativo, los que se presentan a continuación.

Aprobación

El curso *Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando* presentó una alta tasa de aprobación (91.7%), 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, el 8.3% estaría dado por tener menos tiempo para realizar el curso que el resto, al inscribirse la última semana del mes.



Análisis - Encuesta de Satisfacción y NPS

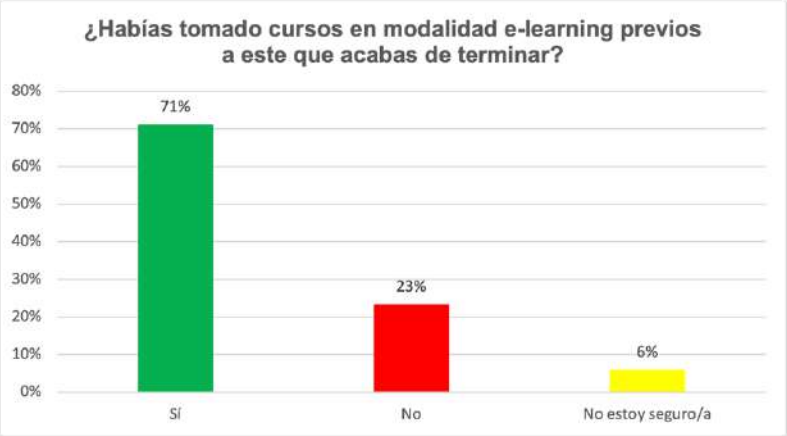
Se solicitó a cada participante evaluar su opinión frente al curso *Mentalidad Lúdica y Aprender jugando*, instancia donde pudieron aportar su percepción respecto a los contenidos y experiencia de usuario del curso. A continuación se detallan los resultados obtenidos frente a las diferentes preguntas:

1. ¿Habías tomado cursos en modalidad e-learning previos a este que acabas de terminar?

Esta pregunta tiene una alta valoración, el **71% de los participantes ya había tomado cursos e-learning** antes de este, lo que indica un grupo con familiaridad en la modalidad virtual. Esto favorece su adaptación a las plataformas y metodologías online.

Casi un cuarto (23%) de los participantes declaró que la modalidad e-learning era algo nuevo para ellos, por lo que es importante continuar reforzando la inducción inicial y la orientación sobre uso de plataformas.

El grupo pequeño (6%) refleja cierta confusión respecto a si sus cursos previos se enmarcan formalmente como e-learning, o un posible desconocimiento del concepto técnico.

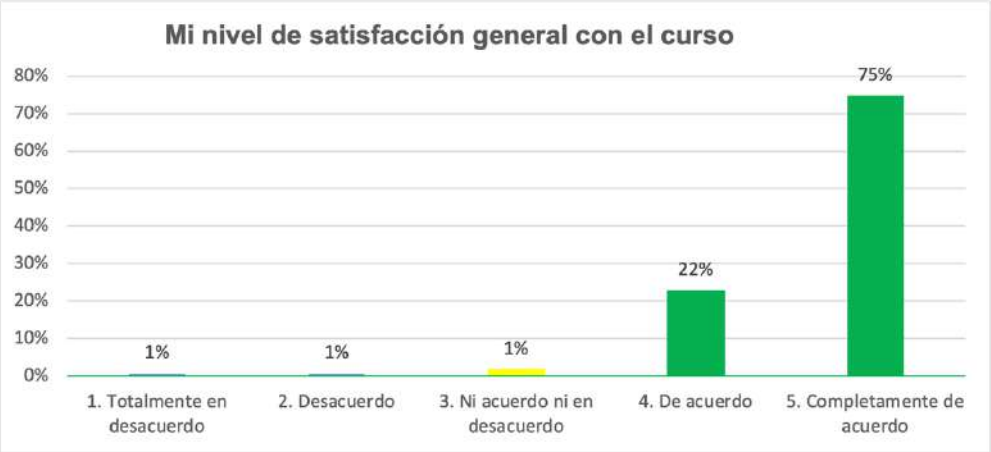


2. ¿Mi nivel de satisfacción general con el curso es?

El curso logró un **nivel de satisfacción sobresaliente**, consolidando su valor y pertinencia para los participantes. Un **97% de los participantes se encuentra satisfecho** (sumatoria de las respuestas “De acuerdo” y “Completamente de acuerdo”), siendo el 75% quienes están plenamente satisfechos con el curso (respuestas “Completamente de acuerdo”).

Solo un 2% manifiesta insatisfacción (sumatoria de las respuestas “Totalmente en desacuerdo” y “En desacuerdo”), lo que indica un impacto positivo casi total, pero conviene analizar sus comentarios cualitativos si se registraron, para fortalecer aún más el programa.

1% se mantiene neutral, sin mostrar una postura definida sobre su satisfacción. Esto podría deberse a expectativas distintas o dificultades personales durante el proceso.

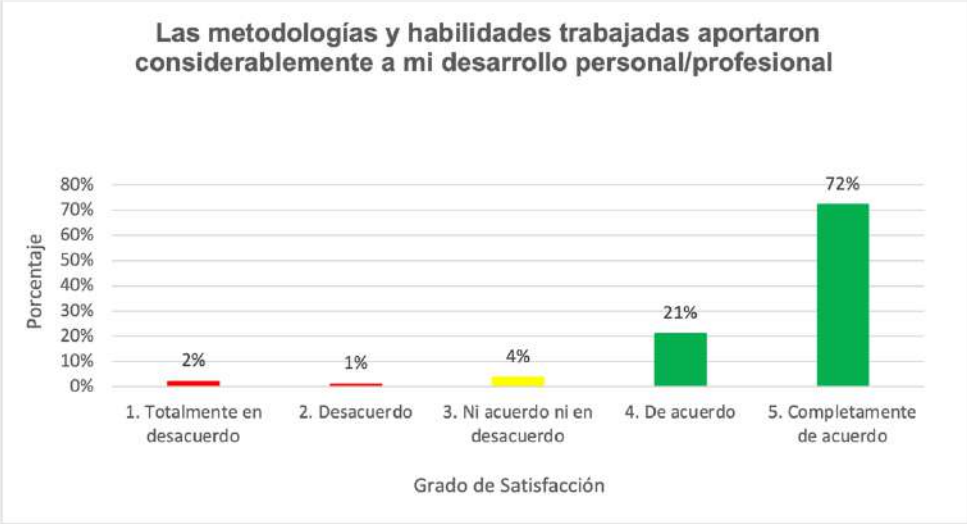


3. ¿Las metodologías y habilidades trabajadas aportaron considerablemente a mi desarrollo personal/profesional?

El curso logra un **impacto claro en el desarrollo personal/profesional de la mayoría**, validando la pertinencia de sus metodologías lúdicas y de aprendizaje activo. Un **93% de los participantes está De acuerdo o Completamente de acuerdo** con que el curso aportó significativamente a su desarrollo personal y profesional, destacando un **72% en el nivel máximo de valoración**.

Solo un 3% presenta desacuerdo (2% Totalmente en desacuerdo y 1% En desacuerdo). Si bien es un porcentaje bajo representa una oportunidad de revisarlo en detalle para identificar posibles dificultades individuales, expectativas no cumplidas o barreras en la transferencia de lo aprendido.

El 4% se mantiene neutral**,** posiblemente por no haber experimentado aún la aplicación práctica de las habilidades trabajadas.

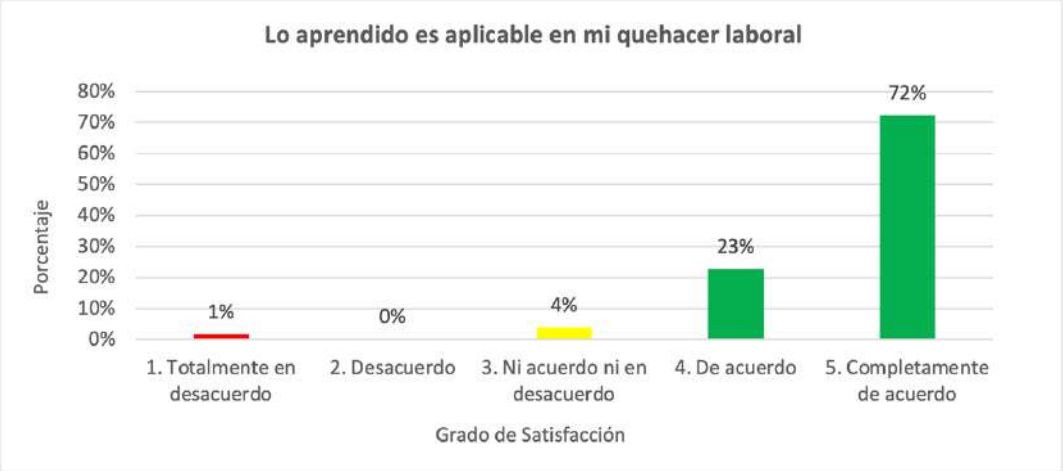


4. ¿Lo aprendido es aplicable en mi quehacer laboral?

El curso demuestra **gran pertinencia práctica**, validando su diseño y metodologías aplicadas con un **95% de los participantes que considera aplicable lo aprendido** ("De acuerdo" + "Completamente de acuerdo"), dentro del cual un **72% lo considera totalmente aplicable**, mostrando fuerte vinculación entre los contenidos y la práctica laboral.

Un 1% no considera aplicable lo aprendido (Totalmente en desacuerdo). Es un porcentaje bajo, pero importante de revisar para detectar posibles barreras en contextos laborales específicos o en su rol actual.

El 4% mantiene una postura neutral, probablemente por no haber implementado aún las herramientas del curso, o por desconocer cómo integrarlas en sus funciones diarias.

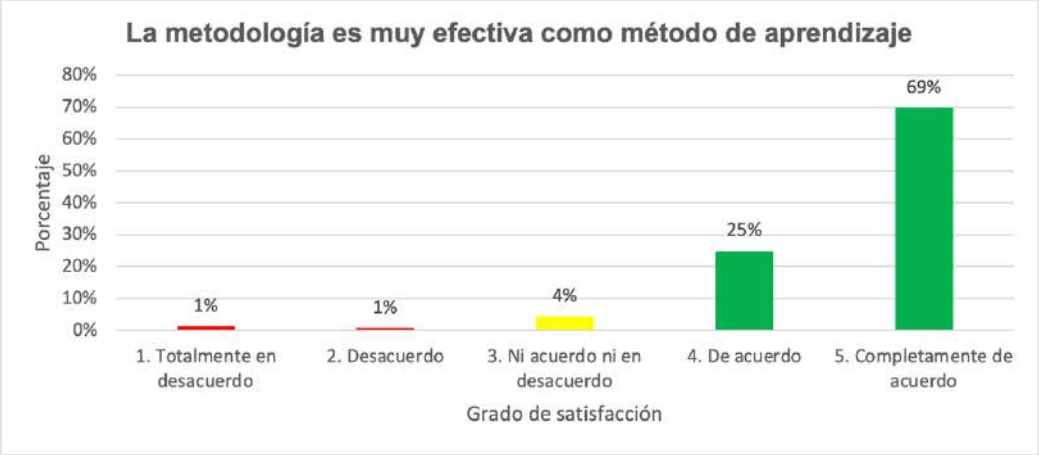


5. ¿La metodología es muy efectiva como método de aprendizaje?

La efectividad declarada es alta dado que, el **94% de los participantes consideran que la metodología es efectiva como método de aprendizaje** (25% De acuerdo + 69% Completamente de acuerdo).

Solo un 2% en total manifestó desacuerdo (1% Totalmente en desacuerdo + 1% En desacuerdo).

Un 4% se mantuvo neutral**,** probablemente por no haber implementado aún las herramientas del curso, o por desconocer cómo integrarlas en sus funciones diarias.

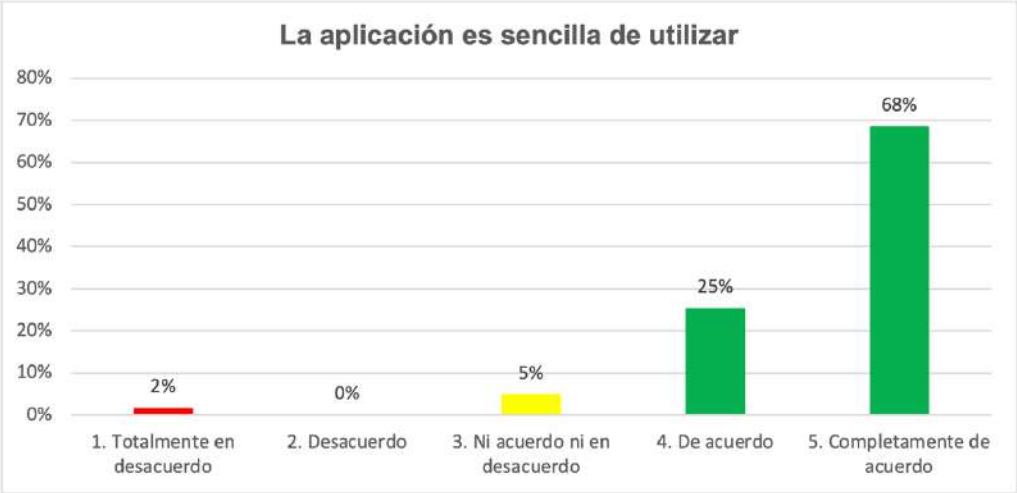


6. ¿La aplicación es sencilla de utilizar?

La percepción de facilidad de uso de la aplicación es **altamente positiva**, lo que refleja una experiencia de usuario amigable y accesible. Un **93% de los participantes** considera que la aplicación es sencilla de utilizar (25% De acuerdo + 68% Completamente de acuerdo).

Solo un **2% manifestó estar Totalmente en desacuerdo**, y no se registraron personas En desacuerdo (0%).

Un **5% se mostró neutral**, probablemente por no disponer de criterios de comparación frente a otras plataformas y/o aplicaciones digitales alternativas para realizar cursos online asincrónicos.

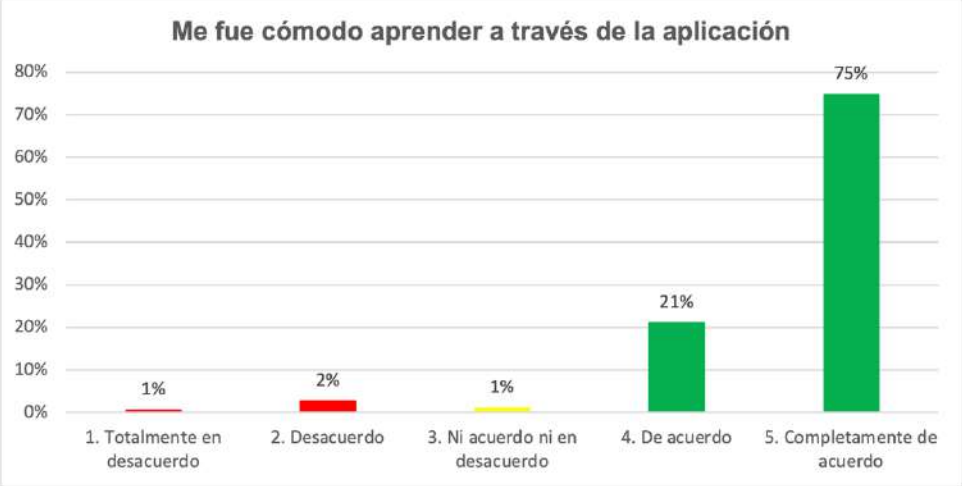


7. ¿Me fue cómodo aprender a través de la aplicación?

Los resultados reflejan que la aplicación genera un **alto nivel de comodidad en el proceso de aprendizaje**, contribuyendo positivamente a la experiencia educativa. Es así que el **96% de los participantes** consideran que la metodología es efectiva como método de aprendizaje (21% De acuerdo + 75% Completamente de acuerdo).

Solo un **3% en total** manifestó desacuerdo (1% Totalmente en desacuerdo + 2% En desacuerdo).

Un **1% se mantuvo neutral**, probablemente por no disponer de criterios de comparación frente a otras plataformas y/o aplicaciones digitales alternativas para realizar cursos online asincrónicos.



8. Mi nivel de satisfacción con el soporte y el acompañamiento

El nivel de satisfacción con el soporte y el acompañamiento es muy alto, mostrando que los canales de ayuda y acompañamiento están siendo efectivos y bien valorados. El **95% de los participantes** se declararon satisfechos con el soporte y el acompañamiento recibido (21% Satisfecho + 74% Muy satisfecho).

Solo un 1% se manifestó estar Totalmente insatisfecho**,** sin registros de insatisfacción intermedia (0% Insatisfecho).

Un 4% se mantuvo neutral, probablemente por no disponer de criterios de comparación frente a otros procesos de apoyo y/o acompañamientos en este tipo de contextos.

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).** Clientes (usuarios) leales y entusiastas que probablemente recomendarán la empresa (producto o servicio).
- **Pasivos (7-8).** Clientes (usuarios) satisfechos pero no entusiastas, que podrían ser influenciados por la competencia.
- **Detractores (0-6).** Clientes (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:

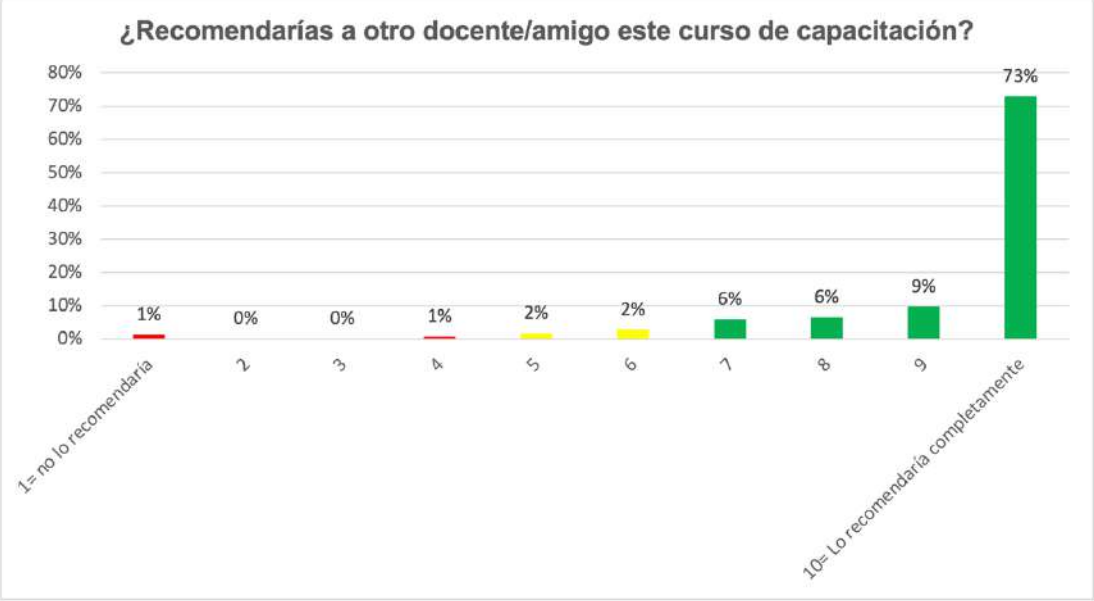
- **Por debajo de 0.** Negativo; indica que hay más detractores que promotores y es motivo de preocupación, señalando que más clientes podrían abandonar el negocio.
- **De 0 a 29.** Aceptable; pero con margen de mejora. Significa que tienes más promotores que detractores, pero se puede potenciar la satisfacción 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 del curso Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando

¿Recomendarías a otro docente/amigo este curso de capacitación?

La disposición a recomendar este curso de capacitación a otro docente/amigo es sobresaliente (NPS = 76 = 82 - 6), reflejando confianza y valoración positiva de su impacto en el aprendizaje:

- **Promotores:** 9 y 10, en este caso 82% (se suman 9% + 73%)
- **Pasivos:** 7 y 8, en este caso 12% (no se consideran 6% + 6%)
- **Detractores:** 0 a 6, en este caso 6% (se restan -1% - 1% - 2% - 2%)



Análisis Cualitativo de Comentarios

1. Video *Introducción al curso*

Los comentarios de los profesores respecto al video *Introducción al curso* reflejan una valoración muy positiva hacia la propuesta metodológica basada en el aprendizaje a través del juego. Los participantes destacaron que la presentación fue clara, motivadora y transmitió entusiasmo, lo que generó altas expectativas sobre los contenidos del curso.

Se reconoció el valor del juego como una estrategia eficaz tanto a nivel personal como grupal, y muchos expresaron sentirse identificados con la necesidad de hacer más entretenidas y significativas sus clases mediante metodologías lúdicas. Además, surgieron reflexiones críticas sobre los desafíos de implementar esta metodología en distintos niveles educativos, especialmente en la articulación entre Educación Parvularia y Básica.

También se reconoció que, si bien existe convicción sobre el potencial del juego, aún persisten brechas en su uso sistemático dentro de las aulas. Los docentes manifestaron motivación por aprender más sobre gamificación y mentalidad lúdica, y por fortalecer su repertorio de estrategias para aplicarlas con intención pedagógica. En conjunto, los comentarios evidencian una apertura y disposición activa hacia la innovación educativa.

CAPÍTULO I: Evidencia y sustento

2. Video *Mentalidad lúdica*

Los comentarios de los profesores sobre el video *Mentalidad lúdica* reflejan una recepción muy positiva y un alto nivel de interés por comprender y aplicar este enfoque en el aula. Valoraron la claridad en la explicación del concepto, destacando cómo el juego no solo entretiene, sino que permite fijar aprendizajes reales y desarrollar habilidades clave del siglo XXI. Muchos coincidieron en que utilizar dinámicas lúdicas intencionadas puede facilitar aprendizajes significativos y fomentar la motivación tanto en docentes como en estudiantes.

Además, surgieron preguntas reflexivas sobre cómo recuperar el gusto por jugar y si todos los docentes poseen o desarrollan esta mentalidad con el tiempo. También se cuestionaron las posibilidades de implementar la mentalidad lúdica en distintos niveles educativos, incluidos los cursos más avanzados. En general, los profesores se mostraron motivados y con ganas de seguir explorando este enfoque como una herramienta transformadora en sus prácticas pedagógicas.

3. Video *Mentalidad de crecimiento*

Los comentarios de los profesores sobre el video *Mentalidad de crecimiento* reflejan un alto nivel de interés y reflexión respecto al impacto de esta perspectiva en el aula. Destacan que

fomentar una mentalidad lúdica contribuye directamente al desarrollo de una mentalidad de crecimiento, reconociendo que esta última es clave para enfrentar los desafíos cotidianos que presentan los estudiantes. También se valora el enfoque motivador y claro del contenido, especialmente la intervención de Carol Dweck, la cual ayudó a profundizar la comprensión del concepto.

Algunos docentes plantearon inquietudes técnicas respecto a enlaces inactivos, pero aun así aprovecharon la instancia para compartir experiencias desde la práctica docente, cuestionando, por ejemplo, los límites entre mentalidad fija y de crecimiento, especialmente en habilidades psicomotrices. En general, se aprecia un interés genuino por seguir aprendiendo y por aplicar este enfoque para transformar positivamente las dinámicas de aprendizaje, mediante aulas que promuevan el esfuerzo, la colaboración y el desarrollo integral de los estudiantes.

4. Video *Patrones mentales*

Los comentarios de los profesores sobre el video *Patrones mentales* evidencian una profunda reflexión en torno a la necesidad de romper con esquemas tradicionales que limitan el aprendizaje en el aula. Se valora la propuesta de generar experiencias desafiantes y motivadoras, capaces de transformar patrones mentales que muchas veces conducen al aburrimiento y la desmotivación estudiantil. Se reconoce que cambiar estos paradigmas es un deber del docente, en especial desde áreas como la convivencia escolar, y que la clave está en innovar y crear ambientes más lúdicos y creativos.

Asimismo, los profesores expresaron interés en aplicar estos conceptos en sus propias clases, mencionando la importancia de cuestionarse constantemente sobre la efectividad de sus metodologías y el impacto que generan en los estudiantes. También destacaron frases inspiradoras y datos presentados en el video, que los llevaron a hacerse preguntas sobre la realidad de sus propias aulas. En general, se mostraron motivados por el desafío de transformar sus prácticas y de contribuir activamente al desarrollo de un aprendizaje más significativo y participativo.

5. Video *Emociones y aprendizajes significativos*

Los comentarios de los docentes sobre video *Emociones y aprendizajes significativos* evidencian un fuerte entusiasmo por la integración de las emociones en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se destaca cómo la planificación de clases con un mayor énfasis en lo emocional logra que los estudiantes se sientan más conectados y motivados. En particular, se valora la dinámica de las palabras y la combinación de actividades lúdicas con experiencias de vida, lo que genera aprendizajes significativos y sostenibles en el tiempo. Los participantes reconocen la importancia de establecer prácticas que vinculen el juego con la emoción, reafirmando la idea de que “sin emoción no hay aprendizaje”.

Las reflexiones resaltan la simplicidad metodológica y la claridad con que se transmiten los ejemplos, lo que facilita su replicabilidad en el aula. Se considera que las propuestas son didácticas, divertidas y al mismo tiempo profundas, ya que permiten resignificar el papel de

las emociones en el aprendizaje. Asimismo, los comentarios muestran un interés por seguir explorando cómo trasladar las emociones vividas en la experiencia docente hacia los estudiantes, planteándose nuevos desafíos y preguntas sobre su aplicación en la práctica. Finalmente, los docentes valoran el curso como una experiencia enriquecedora y motivadora, que fortalece la convicción de integrar juego y emoción en las clases. En conjunto, las opiniones reflejan una actitud abierta, reflexiva y comprometida con la innovación pedagógica, reconociendo en la mentalidad lúdica un camino efectivo para generar aprendizajes significativos y duraderos.

6. Video *Estado de flujo*

Los comentarios sobre el video *Estado de flujo* evidencian un alto nivel de interés y valoración por parte de los participantes hacia este concepto, destacando su potencial para motivar, desafiar y generar aprendizajes duraderos en los estudiantes. Se reconoce que alcanzar el estado de *flow* implica un equilibrio entre las habilidades de los estudiantes y el nivel de desafío de la tarea, lo que puede aumentar significativamente la concentración y el deseo de participar. Para muchos docentes, este material fue revelador, ya que lograron conectar una experiencia que intuían, pero no podían nombrar con una teoría concreta que ahora les permite intencionar mejor sus estrategias pedagógicas.

También surgieron reflexiones críticas sobre la implementación práctica del *flow* en contextos reales, especialmente en aulas con alta cantidad de estudiantes y diversidad de estilos de aprendizaje. A pesar de estas dificultades, los docentes manifestaron disposición a buscar nuevas estrategias para incorporar el juego y el estado de flujo como herramientas efectivas dentro del aula. Finalmente, se destacó el carácter claro, lúdico y didáctico de la cápsula, así como el interés por profundizar e incluso replicar estos aprendizajes en espacios con apoderados y comunidades educativas más amplias.

7. Cuestionario / Evaluación *Capítulo 1: Evidencia y sustento:*

Los comentarios reflejan una alta valoración del curso y de la unidad, destacando su carácter didáctico, claro, motivador y pertinente para el contexto actual. Muchos participantes agradecen la forma en que se explicaron los contenidos, especialmente el concepto de *flow*, el uso de ejemplos concretos y la presentación dinámica de las cápsulas. Se percibe que esta metodología favoreció el aprendizaje significativo y generó entusiasmo por aplicar lo aprendido en el aula, especialmente en áreas como convivencia escolar y desarrollo de habilidades.

A la vez, varios docentes expresan inquietudes respecto a la retroalimentación del cuestionario, solicitando mayor claridad sobre las preguntas en las que se equivocaron y cuál era la respuesta correcta. Este aspecto indica una disposición activa al aprendizaje, pero también evidencia la necesidad de fortalecer los mecanismos de retroalimentación automatizada o personalizada, para apoyar el proceso de mejora continua. En general, la experiencia fue valorada positivamente, despertando tanto motivación como reflexión sobre la propia práctica docente.

CAPÍTULO II: ¿Jugar y aprender?

8. Video *Aprender jugando*

Los comentarios sobre el video *Aprender jugando* reflejan una valoración muy positiva del enfoque lúdico como base del aprendizaje. Los docentes destacan que jugar con intención permite no solo motivar a los estudiantes, sino también desarrollar habilidades clave como el liderazgo, el trabajo en equipo, la comunicación y el pensamiento crítico. La mayoría coincide en que el juego no es una pérdida de tiempo, sino una herramienta poderosa para fomentar aprendizajes significativos y duraderos.

Junto con el entusiasmo, también surgen preguntas importantes: ¿cómo medir el impacto de los juegos educativos en el aprendizaje?, ¿cómo manejar la frustración de los estudiantes cuando no quieren seguir jugando?, lo que indica un deseo genuino de seguir profundizando y aplicando el enfoque lúdico con responsabilidad y eficacia en el aula.

9. Video *Tipos de juegos*

Los comentarios sobre el video *Tipos de juegos* reflejan un alto interés por comprender cómo intencionar adecuadamente el uso del juego en el aula para lograr aprendizajes significativos. Los docentes valoran la claridad de la explicación y destacan la importancia de tener un objetivo definido al implementar un juego, tal como lo ejemplifica la historia del Monopoly. Se reconoce que cada tipo de juego puede cumplir una función distinta en el proceso educativo y que conocer esa diversidad permite elegir con mayor precisión qué herramientas utilizar, según los contenidos y habilidades a desarrollar.

Además, algunos profesores comparten experiencias propias, como el uso de juegos como la *lota* para reforzar habilidades matemáticas en estudiantes de primer ciclo. También surgen inquietudes pedagógicas relevantes, como la inclusión de estudiantes con autismo en las dinámicas lúdicas o cómo determinar la adecuación del juego según el grupo curso. En conjunto, los comentarios subrayan la relevancia de planificar con intención y propósito cada experiencia lúdica en el aula.

10. Video *Gamificación - Parte 1*

Los comentarios de los profesores sobre el video *Gamificación - Parte 1* reflejan un alto interés y valoración por la claridad de los contenidos y la forma en que se explicó la diferencia entre gamificación y el aprendizaje lúdico. Muchos docentes destacaron que, aunque ya aplicaban elementos de ambas estrategias sin saberlo, el video les permitió comprender mejor sus fundamentos y usos pedagógicos. La gamificación se percibe como una herramienta poderosa para motivar a los estudiantes mediante el uso de puntos, desafíos, recompensas y competencia, fomentando así el compromiso con el aprendizaje.

Asimismo, los profesores agradecieron la entrega de ejemplos claros y concretos, y manifestaron interés en conocer aún más recursos prácticos que les ayuden a implementar

esta metodología en sus aulas. También valoraron el enfoque lúdico del relator y la energía con la que presentó el contenido, lo que facilitó la comprensión y conexión con sus propias experiencias. En general, se evidenció una actitud positiva y abierta hacia la integración de la gamificación como estrategia intencionada para mejorar el ambiente y los resultados de aprendizaje.

11. Video *Gamificación - Parte 2*

Los comentarios de los profesores sobre el video *Gamificación - Parte 2* evidencian un interés creciente por implementar esta estrategia en sus prácticas pedagógicas. Destacan que el contenido fue claro, con ejemplos concretos y pertinentes, lo que les permite visualizar cómo aplicar la gamificación en el aula como un desafío estimulante y posible. La introducción de las **6D del diseño gamificado** fue valorada como una guía útil para estructurar experiencias más intencionadas y efectivas.

Además, surgieron reflexiones sobre la relación entre **gamificación y aprendizaje lúdico**, cuestionando cuál de estas estrategias ofrece mayores beneficios para lograr aprendizajes significativos. Esta inquietud muestra un compromiso por comprender profundamente ambas metodologías y aplicarlas de manera crítica y estratégica, con el objetivo de mejorar la motivación y participación de los estudiantes en su proceso educativo.

12. Video *Material didáctico*

Los comentarios de los profesores sobre el video *Material didáctico* destacan la claridad de la exposición y el valor que tiene esta herramienta en la generación de aprendizajes significativos. Los docentes valoraron positivamente la distinción realizada entre los conceptos de *aprender jugando*, *gamificación* y *material didáctico*, lo que les permitió comprender mejor su uso pedagógico y complementariedad. Reconocen que los ejemplos entregados facilitaron la comprensión de conceptos que, inicialmente, podrían parecer complejos.

Además, surgieron reflexiones sobre la posibilidad de utilizar estas tres herramientas de forma simultánea y cómo su adecuada combinación puede potenciar la mentalidad lúdica en el aula. Se subrayó la importancia de la intencionalidad pedagógica al seleccionar y usar el material didáctico, ya que incluso recursos simples pueden generar desafíos significativos para los estudiantes si están bien diseñados. En general, los comentarios reflejan entusiasmo y motivación por integrar este enfoque en sus prácticas educativas.

13. Cuestionario / Evaluación *Capítulo 2: ¿Jugar y aprender?*

Los comentarios reflejan un proceso de aprendizaje activo, donde los participantes valoraron positivamente la claridad de los contenidos, los ejemplos utilizados y la posibilidad de repetir la evaluación para afianzar conocimientos. Se reconocen avances en la comprensión de conceptos clave como juego intencionado y metacognición, destacando la fórmula “juego + intencionalidad + metacognición = aprender jugando” como síntesis del

enfoque propuesto. Sin embargo, también surgieron dudas, especialmente respecto al concepto de gamificación, lo que indica la necesidad de seguir reforzando esa distinción teórica.

Uno de los comentarios profundiza en una reflexión crítica sobre la selección de juegos, planteando la importancia de analizar los mensajes implícitos que algunos juegos pueden transmitir, como el caso del Monopoly y el capitalismo. Esto evidencia que el contenido no sólo fue comprendido, sino que también generó cuestionamientos éticos y pedagógicos relevantes, mostrando cómo los docentes se están apropiando del conocimiento para pensar en su aplicación responsable dentro del aula. En general, los aportes denotan compromiso, esfuerzo por comprender y apertura a nuevos enfoques de enseñanza.

CAPÍTULO III: ¡A emprender e innovar en nuestras aulas!

14. Video *Recomendaciones para elegir un juego y aprender jugando*

Los comentarios de los profesores respecto al video *Recomendaciones para elegir un juego y aprender jugando* destacan el entusiasmo generado por el contenido y la motivación por integrar el juego de forma estratégica en sus prácticas pedagógicas. Se valora especialmente la claridad del enfoque, así como la inspiración que provoca para seguir explorando y aplicando juegos en distintas asignaturas, como historia, inglés, lectoescritura o matemáticas. También se reconocen los aportes del profesor, especialmente en la creación de "eurogames" que combinan reglas simples con un fuerte componente estratégico.

Asimismo, surgen preguntas relevantes que reflejan el interés por adaptar los juegos a distintos niveles y objetivos educativos, como el desarrollo de habilidades psicomotrices específicas o contenidos curriculares concretos. Las reflexiones incluyen citas significativas como la de Heráclito, que refuerzan la importancia del juego en la formación integral de los estudiantes. En conjunto, los comentarios evidencian una actitud activa, reflexiva y abierta al cambio metodológico.

15. Video *Educadores que juegan a emprender e innovar*

Los comentarios sobre el video *Educadores que juegan a emprender e innovar* evidencian una reflexión profunda y diversa sobre el rol del juego en la educación. Por un lado, se plantea la importancia de diseñar juegos que permitan el error de forma constructiva, especialmente en niños de 4 a 6 años, etapa en la que la frustración puede desmotivar fácilmente. Se valora el juego como un espacio para fomentar la persistencia y la exploración, y se solicitan estrategias concretas para manejar las consecuencias del error de manera positiva en esta edad. Por otro lado, algunos docentes aportan una mirada crítica y enriquecedora, destacando que si bien el enfoque del "aprender haciendo" y la integración de las emociones en el aprendizaje han cobrado fuerza en las últimas décadas —respaldadas por políticas públicas—, también es importante considerar otros enfoques como el aprendizaje memorístico. Se menciona que disciplinas más prácticas, como música o educación física, se benefician más claramente del enfoque emocional, mientras que, en

áreas más cognitivas como matemáticas o ciencias, su eficacia podría ser más limitada. Esta visión amplia promueve un debate equilibrado sobre las distintas metodologías educativas.

Finalmente, se destaca la posibilidad de modificar los juegos de manera intencionada para fomentar la creatividad y la innovación, lo que permite a los docentes adaptar sus recursos a distintos contextos y necesidades del aula. En general, los comentarios reflejan tanto entusiasmo como reflexión crítica sobre los desafíos y alcances de enseñar a través del juego.

16. Video *Proyecto final*

Los comentarios de los profesores sobre el video *Proyecto final* reflejan un fuerte interés por aplicar de manera práctica los aprendizajes adquiridos durante el curso. Se destaca la utilidad del paso a paso entregado para diseñar experiencias pedagógicas lúdicas y significativas, y se valora la posibilidad de aplicar estas herramientas directamente en futuras planificaciones, con el objetivo de promover aprendizajes duraderos, transferibles y funcionales. Los docentes se muestran motivados y comprometidos con la idea de utilizar el juego como una estrategia efectiva para llegar a la metacognición de los estudiantes.

Además, surge una reflexión importante en relación con el trabajo con niños pequeños, particularmente sobre cómo manejar los errores durante el juego. Se plantea la necesidad de contar con estrategias activas y específicas que permitan a los niños percibir el error como parte natural del aprendizaje, sin sentirse desmotivados. Esta preocupación revela una mirada sensible hacia el desarrollo emocional y cognitivo de los estudiantes, y un interés genuino por crear entornos de aprendizaje seguros, motivadores y formativos.

17. Video *Resumen y cierre*

Los comentarios surgidos a partir del video *Resumen y cierre* destacan de forma unánime el valor del curso y su impacto positivo en la práctica docente. Los profesores agradecen el contenido enriquecedor y motivador, reconociendo que el enfoque de *aprender jugando* les ha permitido visualizar nuevas estrategias para facilitar aprendizajes significativos en el aula. Se valora especialmente la claridad de la retroalimentación y la capacidad del curso para generar momentos de alto interés y concentración, descritos incluso como estados de flujo.

Además, se observa un fuerte impulso hacia la acción: muchos participantes expresan su intención de incorporar más juegos en sus clases, con objetivos pedagógicos claros para promover la alegría, el compromiso y el bienestar de sus estudiantes. La experiencia es descrita como transformadora y profundamente inspiradora.

18. Cuestionario / Evaluación *Capítulo 3: ¡A Emprender e Innovar en nuestras aulas!*

Los comentarios reflejan un alto nivel de motivación, gratitud y entusiasmo por parte de los docentes, quienes valoraron profundamente el enfoque del curso y su potencial para

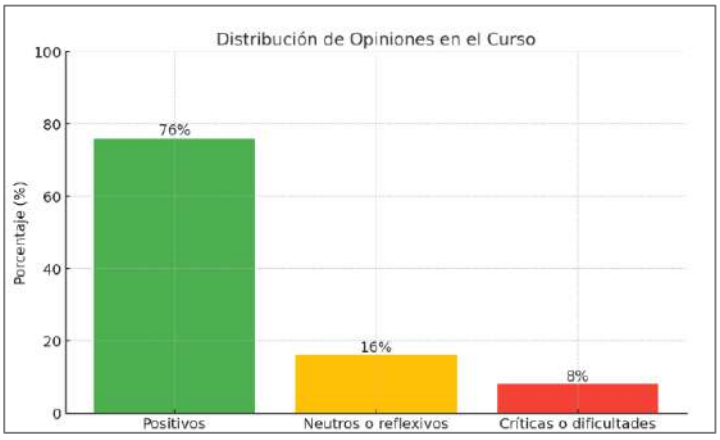
transformar las prácticas pedagógicas. Muchos destacaron que la experiencia fue inspiradora, clara y útil para repensar sus estrategias de enseñanza, manifestando una clara disposición a aplicar lo aprendido en diversas asignaturas y contextos educativos. La idea de "jugar para aprender" fue bien recibida, y se percibe como una herramienta innovadora y necesaria para lograr aprendizajes más significativos.

Además, surgieron reflexiones más profundas en torno al diseño de experiencias lúdicas, especialmente sobre cómo construir un repertorio propio de juegos con intencionalidad pedagógica, sin caer en el riesgo de disfrazar una clase tradicional como si fuera un juego. También se planteó una crítica constructiva respecto a una de las preguntas del cuestionario, lo que evidencia un análisis crítico del contenido. En general, los profesores muestran entusiasmo por continuar explorando el juego como estrategia educativa, combinando creatividad, reflexión y compromiso.

En resumen, **al categorizar los comentarios, encontramos una tendencia positiva del 76%,** en donde la mayoría de las opiniones valoran favorablemente la experiencia. Algunas tendencias destacadas son **la alta motivación y el reconocimiento del juego como estrategia efectiva para lograr aprendizajes significativos**.

Dentro de las opiniones que son neutras o reflexivas (con un 16%) podemos señalar que estas son preguntas y reflexiones sobre la aplicabilidad del enfoque en distintas asignaturas en los niveles educativos, lo que invita a realizar un análisis más profundo, de las metodologías utilizadas en el aula, sin duda estas enriquecen el debate y muestran una disposición crítica y constructiva hacia el enfoque del curso. En menor cantidad encontramos advertencias (que corresponden al 8%), que sin duda contribuyen a la mejora, que tienen relación con problemas técnicos (link no accesible), dudas de la aplicabilidad de la metodología en cursos numerosos y como este se aplica a niños con NEE (Necesidades Educativas Especiales).

En conclusión, **el curso genera un impacto positivo en los participantes**, reforzando la utilidad del enfoque lúdico, lo que implica que existe una curiosidad genuina por aplicar los contenidos y adaptarlos a diferentes realidades. Las críticas son puntuales y se encuentran orientadas a dificultades de implementación (fácilmente arreglables) y no de contenidos o metodología.



Testimonios

Sandra Armella Dubó, Escuela Claudio Arrau D-32 de Calama.

"Honestamente el curso fue enriquecedor, mi motivación volvió a renacer y estoy muy entusiasta en seguir aprendiendo y poder aplicar lo aprendido con mis estudiantes, así como también compartir esta experiencia con mis colegas."

Nadia Klaus Castro, Escuela República de los EEUU de Tocopilla.

"Considero que el curso ha sido muy lúdico, motivador y, sobre todo, reflexivo. He aprendido mucho y espero seguir aprendiendo aún más. Muchas gracias por esta valiosa experiencia."

Carolina Postigo Espinoza, Escuela República de EEUU de Tocopilla.

"Encuentro que es un curso muy útil y completo, que entrega bastantes estrategias además de entregar el contenido adecuado y con ejemplos concretos."

Natalia Ovalle Ibáñez, Complejo Educativo Caracoles de Sierra Gorda.

"Me parece que el curso está muy completo, en cuanto al narrador, tiempo de duración de los videos, archivos para descargar y claridad en explicaciones."

Andrés González Martínez, Liceo Industrial Eulogio Gordo Moneo A-16 de Antofagasta.

"Considero que la metodología utilizada es muy favorable para mantener la atención, con cápsulas breves, pero focalizadas en las temáticas y con explicaciones muy claras".

Conclusiones

El curso *Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando* evidenció un impacto positivo en los participantes del Programa AntofaEDUCA 2025-2026, permitiéndoles comprender y aplicar estrategias lúdicas en sus prácticas pedagógicas. Entre los principales resultados medidos a partir de las respuestas de los participantes en base a sus opiniones y percepciones se encuentran los siguientes:

1. **Alta tasa de aprobación y finalización (91,7%)**
   La mayoría de los participantes aprobaron satisfactoriamente el curso, demostrando cumplimiento de los objetivos de aprendizaje y compromiso con los contenidos.

2. **Nivel de satisfacción general del curso (97%)**
   Se evidencia un nivel de satisfacción sobresaliente, consolidando su valor y pertinencia para los participantes.

3. **Aplicabilidad en el quehacer laboral (95%)**
   Un alto porcentaje de los participantes declaró que los aprendizajes adquiridos son aplicables en sus contextos educativos, lo que refuerza el propósito del curso de integrar la mentalidad lúdica en las estrategias de enseñanza para potenciar el aprendizaje activo.

4. **Valoración positiva de la metodología, los contenidos y recursos (94%)**
   Las actividades, videos y lecturas fueron evaluadas como claras, pertinentes y motivadoras. Destacaron palabras clave como *"excelente", "muy interesante", "entretenido"* y *"claridad"* en sus comentarios, reflejando la percepción de utilidad e innovación en la metodología.

5. **Recomendación del curso (NPS, Net Promoter Score de 76%)**
   La gran mayoría de los participantes recomendaría la implementación de esta capacitación en sus establecimientos, lo que evidencia pertinencia, relevancia y un alto nivel de aceptación del enfoque lúdico. La evaluación del indicador NPS es de 76%, rango considerado sobresaliente.

Por lo tanto, **se evidencia que ambos objetivos propuestos a partir de la implementación del curso —el predictor y el instruccional— se cumplieron a cabalidad**. El primero permitió a los directores de los establecimientos educacionales visualizar el nivel de compromiso de los docentes y su desempeño en el proceso de realizar el curso, lo que facilitó la toma de decisiones respecto a ratificar la participación de estos profesores en los Diplomados de Innovación en el Aula y de Liderazgo Educativo impartidos por TAMK (Finlandia).

Del mismo modo, el curso cumplió con su propósito de **promover una mentalidad lúdica como herramienta transformadora en la educación**, generando interés, motivación y proyección de uso en el aula. Estos resultados sugieren que continuar fortaleciendo programas con componentes lúdicos y prácticos puede potenciar significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje en la región.