Centro Internacional de Economía Social y Cooperativa.

Facultad de Administración y Economía

sdt UdeSantiago

Asistencia Técnica, Tecnología y Formación Profesional

MINISTERIO DE ECONOMIA, FOMENTO Y TURISMO

Subsecretaría de Economía

División de Innovación

Informe N°3

"Pilotos para la incorporación de habilidades de innovación y emprendimiento en el sistema escolar "

Id. 4872-4-LE14

Abril 14 de 2015

INDICE

Resumen Ejecutivo 1
1. Introducción 2
2. Plan de trabajo 3
3. Marco Conceptual 5
3.1. Revisión Literatura 5
3.2. Modelo Conceptual 15
3.3. Diseño de Instrumentos 20
4. Diagnóstico Emprendimiento Escolar 21
4.1. Relevancia de la educación del Emprendimiento y la Innovación. 21
4.2. Mediciones relacionadas con el área de estudio. 21
5. Levantamiento y Caracterización de Experiencias 45
5.1. Experiencias Nacionales 45
5.2. Experiencias Internacionales 78
5.3. Consulta a Expertos 108
6. Programas Propuestos 114
6.1. Propuestas de Iniciativas 114
6.2. Estructura de los Programas Propuestos 144
6.3. Diseño de los Programas Propuestos 147
6.4. Presupuesto de Programas Propuestos 160
6.5. Validación de Propuestas 164
7. Anexos 168
7.1. Anexo 1 Plan de Trabajo 168
7.2. Anexo 2 Diseño de Instrumentos 183
7.3. Anexo 3 Proyectos PAE Escolar 189
7.4. Anexo 4 Invitaciones e Invitados a Paneles especializados. 206
7.5. Anexo 5: Términos de Referencia 209
7.6. Anexo 6: Formulario E 224

Resumen Ejecutivo

El aumento de la actividad emprendedora tiende a aumentar la tasa de crecimiento de las naciones y a reducir el desempleo. Quienes están a cargo de desarrollar políticas en estos contextos apoyan la idea de que mayores niveles de emprendimiento pueden lograrse mediante la educación. Enseñar el emprendimiento no sólo trae beneficios económicos a nivel país por disponer de jóvenes aptos para generar sus propias ocupaciones, sino que también ayuda al desarrollo individual de los alumnos.

El estudio que se presenta en este documento, propone el desarrollo de dos programas para la incorporación de la enseñanza de habilidades de innovación y emprendimiento en primer y segundo ciclo de enseñanza básica del país.

Para la elaboración de esta propuesta, en primer lugar se efectuó un diagnóstico de la situación de los niños y niñas de Chile, y un benchmark con países de la OCDE, en relación a las condiciones para el emprendimiento y la innovación. Luego, se analizaron y caracterizaron 12 experiencias internacionales y 10 experiencias nacionales, y se efectuó una consulta a expertos en el tema, con el fin de obtener antecedentes y relevar la experiencia sobre iniciativas de enseñanza del emprendimiento a nivel escolar.

Para sistematizar el análisis, se desarrolló previamente un modelo conceptual que permite caracterizar, sobre la base a 9 elementos, una iniciativa de emprendimiento escolar. Estos elementos se agrupan en 3 ámbitos: propósito, método y contexto de las iniciativas de enseñanza del emprendimiento.

Las propuestas elaboradas en el contexto de este estudio fueron validadas y enriquecidas en 2 paneles de expertos, el primero con representantes del sector público y el segundo con representantes de distintos estamentos y roles del mundo de la educación. Las distintas visiones e interacción de los panelistas, permitió conformar una propuesta que se estructura en dos programas:

Programa de Integración Curricular, cuyo objetivo es que la enseñanza de la innovación y el emprendimiento sea incorporada de manera interdisciplinaria en el currículo académico de primer y segundo ciclo de enseñanza básica en los colegios del país.

Programa Complementario, que tiene el objetivo de difundir y promover el programa de integración curricular y proveer métodos no curriculares o extra curriculares, para la enseñanza del emprendimiento y la innovación en los niños y niñas de Chile.

Para cada uno de estos programas y sus componente, se propone la ejecución de pilotos que permitan evaluar los métodos y herramientas que producen mejores resultados, para más adelante avanzar en su aplicación más masiva.

1. Introducción

El presente documento contiene el informe N° 3 del estudio "Pilotos para la incorporación de habilidades de innovación y emprendimiento en el sistema escolar", encargado por la División de Innovación del Ministerio de Economía, Fomento y Turismo, mediante proceso licitación 4872-4-LE14, al Centro Internacional de Economía Social y Cooperativa - CIESCOOP de la Universidad de Santiago de Chile.

El presente informe es una recopilación de los Informes N° 1 y 2, incorporando la información del diseño y validación de la propuesta de programas para la incorporación de habilidades de innovación y emprendimiento en el sistema escolar chileno.

En primer lugar, se presenta el proceso metodológico seguido para la realización del estudio, continuando luego con el modelo conceptual que se aplicó para la realización del diagnóstico. El modelo conceptual se estructura en 3 áreas de atributos: el propósito de un programa de emprendimiento escolar; el método utilizado por el programa; y cómo este se vincula con su contexto local.

En este informe se presentan las métricas e indicadores que permiten realizar un diagnóstico cuantitativo de la realidad nacional en cuando a educación de emprendimiento, y los fundamentos para realizar un bechmarking con la realidad de países de la OCDE.

Más adelante, este informe presenta la caracterización de experiencias nacionales e internacionales. Una observación de este proceso es que existen muy pocas iniciativas nacionales focalizadas en la enseñanza básica, siendo la gran mayoría de los programas de emprendimiento escolar dirigida a enseñanza media científico humanista y técnico profesional. Esta caracterización se complementó con una consulta a expertos, cuyos resultados se presentan al finalizar esta sección del informe.

En la última sección de este informe, se presentan las propuestas elaboradas para el cumplimiento de los objetivos del estudio. Se presentan las características generales de las distintas iniciativas evaluadas, la estructuración de estas en programas y sus componentes. Para cada uno de los programas y componentes, se presenta el diseño de marco lógico, formulario E y marco presupuestario. Finalizando esta sección se presenta las conclusiones generales de los paneles de validación de estas propuestas.

En anexos se presentan las herramientas utilizadas en el desarrollo del estudio, así como información general relevada durante su desarrollo.

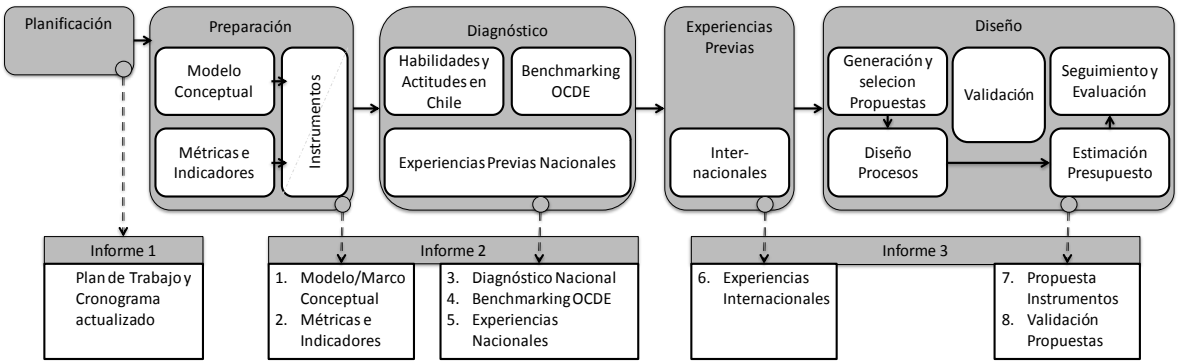
2. Plan de trabajo

El Objetivo general el estudio realizado fue proponer y diseñar a lo menos 2 programas que permitan la incorporación de habilidades y/o competencias pro emprendimiento e innovación en niños y niñas en edad escolar de 1er y/o 2do ciclo básico.

Para el cumplimiento de este objetivo, se plantearon los siguientes objetivos específicos:

1. Definir un modelo conceptual, que oriente el trabajo del estudio acorde al objetivo general
2. Definir métricas e indicadores acordes al modelo conceptual, que permitan establecer la situación actual así como la evaluación de las acciones
3. Diagnosticar y caracterizar en forma general la situación de los niños y niñas en primer y/o segundo ciclo básico en Chile, según variables que permitan hacer aproximaciones a habilidades y actitudes pro emprendimiento e innovación, considerando al menos las siguientes desagregaciones: género, nivel socioeconómico, tipo de establecimiento educacional, región.
4. Establecer Benchmarking con estudiantes del mismo ciclo básico de países de la OCDE referentes y comparables para Chile, según las métricas definidas.
5. Identificar y caracterizar experiencias nacionales existentes en el tema en lo últimos 5 años
6. Identificar y caracterizar experiencias internacionales según el marco conceptual definido, y definir condiciones de éxito de su ejecución.
7. Proponer, diseñar, presupuestar y definir mecanismo de monitoreo y evaluación de dos instrumentos que permiten el logro del objetivo, y entregar recomendaciones para su implementación piloto en el futuro. En estas propuestas pueden ser incluidos tanto el rediseño como la creación de nuevos programas.
8. Validar las propuestas de instrumentos mediante metodologías cualitativas en que participen profesores, estudiantes y padres.

El plan de actividades ejecutado se visualiza en el diagrama siguiente:



La primera es una etapa en la cual se revisó y actualizó el plan y cronograma de actividades en conjunto con la contraparte técnica, generando el informe 1 del estudio.

Conjuntamente Se inició la etapa de Preparación del Estudio, en la cual se desarrolló el modelo conceptual para la definición del glosario, métricas e indicadores para medir y caracterizar, y se elaboraron los instrumentos de medición y caracterización que se utilizaron en las etapas siguientes. En esta etapa se cumplieron los objetivos específicos 1) definir un modelo conceptual que oriente el estudio y 2) definir métricas e indicadores que permitan establecer la situación actual y realizar la evaluación de las acciones.

A continuación, se realizó un diagnóstico de las habilidades y actitudes pro emprendimiento e innovación de los niños en Chile, complementado con un benchmarking con países referentes y comparables de la OCDE. Esta etapa permitió cumplir con los objetivos específicos 3) diagnosticar y caracterizar en forma general la situación de habilidades y actitudes pro emprendimiento e innovación de los niños y niñas en primer y/o segundo ciclo básico en Chile, y 4) establecer benchmarking con estudiantes del mismo ciclo básico de países de la OCDE referentes y comparables para Chile.

Esta etapa se complementó con el levantamiento de 10 experiencias nacionales, en la cual se identificaron y caracterizaron programas realizados en Chile para fomentar las actitudes y habilidades pro emprendimiento e innovación en niños y niñas, cumpliendo con el objetivo específico 5) Identificar y caracterizar experiencias nacionales existentes en el tema en lo últimos 5 años. Además, se identificaron y caracterizaron 10 experiencias internacionales, para el cumplimiento del objetivo específico 6) Identificar y caracterizar experiencias internacionales y definir condiciones de éxito en su ejecución. Conjuntamente con lo anterior, se realizó consulta a expertos, a través de entrevistas personales.

Todos los elementos obtenidos del diagnóstico, levantamiento de experiencias previas nacionales e internacionales y consulta a expertos. Constituyeron las entradas para el diseño que generó las propuestas de programas que se presentan en este informe. El proceso de diseño consideró actividades de validación con expertos y con interesados. Con ello se dio cumplimiento a los objetivos específicos 7) Proponer al menos dos instrumentos que permiten el logro del objetivo, y entregar recomendaciones para su implementación piloto en el futuro, y 8) validar las propuestas de instrumentos.

3. Marco Conceptual

El marco conceptual el estudio se inició con una revisión de la literatura sobre la temática de enseñanza del emprendimiento y la innovación en el sistema escolar, sobre la base del cual se elaboró el modelo conceptual, aplicado luego al diseño de las herramientas utilizadas en el estudio.

3.1. Revisión Literatura

La revisión de la literatura sobre innovación y emprendimiento escolar muestra que no existe en la actualidad un modelo conceptual consensuado o estandarizado que provea definiciones precisas sobre esta temática.

La presente revisión de literatura tiene por objetivo aportar las definiciones conceptuales necesarias para estudiar la innovación y el emprendimiento en el sistema escolar en Chile, desde las definiciones básicas de qué se entiende por innovación y emprendimiento, hasta cuales son los objetivos y características de los programas de fomento a la innovación y el emprendimiento en el sistema escolar en Chile.

Definición de Emprendimiento e Innovación

La Real Academia de la Lengua Española[1] hace las siguientes definiciones:

Emprendimiento.
1. Acción y efecto de emprender (|| acometer una obra).
2. Cualidad de emprendedor. Esta persona destaca por su emprendimiento y capacidad.

Emprender. (Del lat. in, en, y prendĕre, coger).
1. Acometer y comenzar una obra, un negocio, un empeño, especialmente si encierran dificultad o peligro.
2. Acometer a alguien para importunarlo, reprenderlo, suplicarlo o reñir con él. Juan la emprendió con Luis. El joven la emprendió a golpes.
3. Prender fuego.
~la. para un sitio
4. Tomar el camino con resolución de llegar a un punto. Al amanecer la emprendimos para el monte.

Innovación. (Del lat. innovatĭo, -ōnis).

[1] http://lema.rae.es/drae/

1. Acción y efecto de innovar.
2. Creación o modificación de un producto, y su introducción en un mercado.

Innovar. (Del lat. innovāre).
1. tr. Mudar o alterar algo, introduciendo novedades.
2. tr. ant. Volver algo a su anterior estado.

Desde el siglo 19 los conceptos de innovación y emprendimiento se asocian fuertemente al mundo de los negocios. Esto adquiere gran relevancia cuando, a principios del siglo 20, Joseph Schumpeter en su obra "Theory of Economic Development", sugiere que la innovación es la clave del crecimiento económico, y que son los emprendedores quienes poseen la capacidad de transformar un invento en un producto práctico, con un alto riesgo económico, produciendo la innovación.

Peter Drucker, ya en la segunda mitad del siglo 20, identificó que "un emprendedor busca el cambio, responde a él y explota sus oportunidades. La innovación es una herramienta específica de un emprendedor".

Si bien las definiciones formales actuales no establecen una relación directa entre innovación y emprendimiento, los principales pensadores de las disciplinas de los negocios y la economía combinan ambos conceptos en sus definiciones. La discrepancia entre las definiciones formales y las definiciones académicas no genera extrañeza y tampoco necesariamente son perjudiciales, puesto que ambas tienen propósitos distintos: las primeras de establecer el uso aceptado de los conceptos y la segunda de crear y transmitir nuevo conocimiento en una disciplina. Con el propósito de crear y transmitir conocimiento, los investigadores están creando frecuentemente nuevas definiciones, más precisas y específicas a su línea de pensamiento e investigación. Esto genera, sin embargo, la existencia de múltiples definiciones no necesariamente compatibles, lo cual dificulta el desarrollo de las disciplinas.

Un estudiante o profesor de educación escolar enfrentado a nuevos conceptos como emprendimiento e innovación, acudirá en primer lugar a las definiciones formales ampliamente aceptadas, es decir, aquellas vertidas en un diccionario por una entidad con amplio reconocimiento. En nuestro caso, este es el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española.

Para efectos del presente estudio, se parte por las definiciones más básicas, aquellas establecidas por los diccionarios, para construir a partir de ellas conceptos más complejos y diversos de innovación y emprendimiento:

Emprendimiento: *comenzar un negocio*
En esta definición, debemos entender negocio por su definición etimológica más básica: sin ocio o antónimo de ocio[2], es decir, lo que se hace con un propósito. Emprender es entonces comenzar algo nuevo con un propósito distinto al simple descanso. Este propósito con frecuencia es obtener una recompensa en dinero, pero esto no es una condición necesaria para hablar de emprendimiento, puesto que muchas actividades se realizan con propósitos sociales (ayudar a otros), educacionales (aprender algo) o ecológicos (salvar el planeta), entre otros.

Innovación: *introducción exitosa en un mercado de un producto o proceso nuevo o modificado.*
En esta definición la palabra mercado se relaciona, en su raíz latina, con comprar, mercancía, pago y recompensa, pero también con merecer y mérito. Innovar es una actividad social en la cual el mérito lo entrega no quién realiza la acción, sino que la aceptación de quién la recibe[i]. La compra, pago o recompensa entregada por un nuevo producto o proceso, es una señal de mérito y reconocimiento que entregan los demás, quienes le otorgan la calidad de innovación a lo nuevo.

Innovar requiere necesariamente emprender, tal como Schumpeter y Drucker lo definieron tempranamente, pero requiere que este emprendimiento se base en algo nuevo o mejorado que sea aceptado por los clientes o usuarios. Emprendimiento Innovador es, a la luz de lo anterior, sinónimo de Innovación, pues la segunda no puede existir sin el primero. Emprender es una acción más simple, es comenzar algo con un propósito que genera valor al emprendedor y a sus usuarios, aunque este algo no sea necesariamente nuevo o mejorado a los ojos de los demás.

Emprendimiento e Innovación Escolar: El concepto de emprendimiento e innovación escolar tiene dos aristas, muy distintas pero usualmente confundidas. La primera es emprender (comenzar un negocio) en la escuela, que abarca desde abrir un nuevo colegio hasta comenzar a usar un nuevo recurso en la enseñanza, sean estos innovadores o no. La segunda es aprender/enseñar a emprender e innovar.

En este documento utilizaremos la segunda definición, que es la que se ajusta al propósito del estudio que se realiza: **Aprender a Emprender e Innovar**. Aprender a Emprender e Innovar es una acción compleja, no sólo por la falta de definiciones de uso común ampliamente aceptadas, sino además porque reúne a disciplinas que cuentan con marcos metodológicos diversos.

[2] http://etimologias.dechile.net/?negocio

En el ámbito de la enseñanza aprendizaje, existen múltiples teorías, todas ellas vigentes, con muchos años de experimentación y estudio, y todas ellas con defensores y detractores. En el ámbito del emprendimiento e innovación también existen teorías diversas sobre que hace a un emprendimiento exitoso: la idea, el potencial del mercado, las capacidades del equipo, el involucramiento de los usuarios o clientes, entre muchos otros factores.

Aprender, Emprender e Innovar son procesos cognitivos, sociales y culturales complejos. Esto genera que el aprender a emprender e innovar sea un proceso de muy alta complejidad. Para avanzar en las definiciones conceptuales requeridas para este estudio, es necesario definir qué es lo que se enseña y aprende (el propósito), y cómo se enseña y aprende (el método).

Propósito de un programa de emprendimiento e innovación escolar.

Ya revisamos previamente la distinción entre emprendimiento e innovación. Dos conceptos interrelacionados pero diferentes son Emprendedor y Empresario. Ambos implican abordar proyectos, generar posibilidades, resolver problemas, tomar decisiones, trabajar con otros, planificar, generar ideas, valorar los resultados, y definitiva, hacerse cargo de lograr un propósito. El concepto de emprendedor, iniciativa emprendedora, espíritu emprendedor o similares hacen referencia al desarrollo de cualidades personales como creatividad, disposición a la innovación, autoconfianza, motivación de logro, liderazgo y resistencia al fracaso, entre otras. Estas cualidades son necesarias en cualquier contexto y para iniciar cualquier negocio con propósito. El concepto de empresario, iniciativa empresarial u otros similares se vincula de manera directa a la disposición para generar autoempleo utilizando todas las cualidades descritas anteriormente [FPdeGi, 2013[ii]].

En línea con lo anterior, es necesario también distinguir los conceptos de emprender y de emprendedor. Emprender es la acción o actividad realizada por un individuo para incrementar el beneficio social y/o personal, en un ambiente de incertidumbre respecto del resultado y riesgos respecto de las consecuencias de su actuar [PUC, 2009][iii]. Emprendedor es aquella persona que comienza una obra, un negocio, algún proyecto o actividad que se ha propuesto y que involucra en algunos casos acciones difíciles o riesgosas [OCDE, 2011][iv].

Por tanto, se puede aprender y enseñar a ser emprendedor, a ser empresario, o a emprender, cualquiera de ellos puede ser de manera Innovadora o no.

Siendo el emprendimiento y la innovación acciones complejas, con ramificaciones cognitivas pero también sociales y culturales, algunos dudan que se pueda enseñar y aprender de manera sistemática, y creen más bien que son habilidades y actitudes con las que se nace, o que se forman a temprana edad en la familia.

El modelo de competencias, y de enseñanza por competencias, permite el entrenamiento de las habilidades emprendedoras de manera interdisciplinar, globalizada y sistemática. En 2006, el Parlamento Europeo definió competencia como "combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuada al contexto". Las competencias no son, en sí mismas, conocimientos, habilidades o actitudes por separado, sino una integración de los tres [FPdeGi, 2013]. La OECD ha propuesta definir Competencias como la "capacidad para responder exitosamente una demanda compleja o llevar a cabo una actividad o tarea, incluyendo las actitudes, valores, conocimientos y destrezas que hacen posible la acción efectiva" [UNIVERSIDAD CENTRAL, 2012][v].

Existe divergencia de opiniones respecto al concepto de Competencias, que también se ve reflejada en diversos modelos planteados para las Competencias de Emprendimiento. Estos diversos modelos proponen diversas estructuras, clasificaciones y tipologías de competencias para el emprendimiento. La consultoría para el levantamiento de línea base para el programa de apoyo al entorno emprendedor realizada por la Centro de Innovación y Emprendimiento de la Universidad Central para Innovachile y Mineduc, identifica y describe estos distintos modelos [UNIVERSIDAD CENTRAL, 2012].

No es la intención de este documento seleccionar un modelo de competencias de emprendimiento e innovación, sino que señalar que el modelo de competencias presenta un marco metodológico adecuado para la enseñanza aprendizaje de emprendimiento e innovación escolar, según el cual se requiere la formación de actitudes, valores, conocimientos y destrezas.

La documentación consultada coincide en señalar que un programa de emprendimiento e innovación escolar con un enfoque holístico debería considerar la enseñanza aprendizaje de actitudes, valores, conocimientos y destrezas (es decir, de competencias) para emprender e innovar, y para ser emprendedor y empresario.

Este es un propósito muy amplio y desafiante para cualquier programa de esta naturaleza, para el cual se han desarrollado distintos modos de ejecución de los programas.

Método de un programa de emprendimiento e innovación escolar

La primera decisión que debe realizar un programa de emprendimiento e innovación escolar es su grado de integración al currículo escolar. En [FPdeGi, 2013] se efectúan recomendaciones surgidas de varias jornadas de trabajo respecto a las características curriculares de un programa de emprendimiento escolar. Entre ellas, podemos destacar:

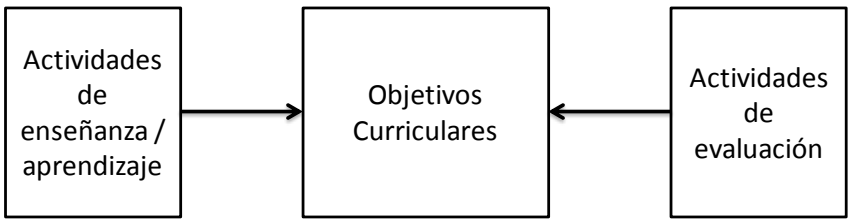
- Apostar por las competencias, proponer el currículo no sólo con un listado de contenidos a enseñar, sino también con competencias que el alumno debe adquirir,

entre ellas, aquellas que fomentan de manera especial el talento emprendedor de los alumnos.

- Fomentar la interdisciplinariedad y las propuestas de currículo globalizado, con proyectos interdisciplinarios realizados por equipos de docentes que imparten diferentes materias, o insertos en una sola materia que recogen aspectos curriculares de otras. En la etapa de primaria, en que el maestro imparte varias materias, la posibilidad de realizar proyectos globalizados que incluyan aspectos curriculares de todas las asignaturas es fácil y eficaz.
- Combinar los contenidos explícitos con aprendizajes no asociados a ninguna asignatura, como ejes transversales que deben ser desarrollados por todas las asignaturas de forma simultánea a sus objetivos curriculares.
- Usar el tiempo escolar. Muchas iniciativas se realizan en los horarios extraescolares. Esto supone que se perciben como un añadido a las obligaciones académicas tanto de profesores como de alumnos y no son consideradas en los procesos de evaluación.
- Incluir referencias explícitas a los indicadores de las competencias de aprender a emprender desarrolladas, como criterio para evaluar cuándo un modelo estimula estas competencias, como una concreción sistemática de los indicadores, descriptores y desempeños específicos que se pretenden estimular en cada actividad de aprendizaje y cómo van a ser evaluados. Rasgos como la creatividad, la confianza básica, educación del sentido, la vocación, el pensamiento crítico, o el uso del dinero, deben estar asociados a los objetivos de las intervenciones de los docentes y los alumnos.

El proceso curricular puede ser visualizado, de manera muy simplificada, compuesto de las actividades de enseñar (educador), aprender (alumno), y luego evaluar el aprendizaje obtenido (educador y alumno). Este proceso es guiado por los objetivos curriculares, que establecen los niveles de cumplimiento que se espera obtenga un alumno para la obtención de una determinada evaluación.

El diagrama siguiente, adaptado del modelo de alineamiento constructivista (Biggs, 1999), representa este sistema de alineamiento, en el cual los objetivos definen que se debe enseñar, cómo se debe enseñar, y como se debe evaluar cuán bien los estudiantes han aprendido.



Sin embargo, la plena integración del Emprendimiento e Innovación en el currículo escolar presenta muchas barreras. Entre ellas está el hecho que preparar un currículo escolar es una tarea demandante, para la cual los educadores usualmente no tienen mucho tiempo.

Otra barrera es que estos temas son percibidos como distractores por los educadores, que están enfocados en los objetivos curriculares mínimos exigidos por el Ministerio de Educación, que sólo contemplan algunas referencias generales a temas relacionados con emprendimiento, tales como la autonomía y capacidad de resolver problemas. El aspecto cultural también puede convertirse en una barrera importante, donde la pregunta relevante es cómo va a implementarse iniciativas pro formación del emprendimiento y la innovación en establecimientos que no poseen tal cultura [PUC, 2009].

Estas barreras son en muchos casos altas, de manera que los programas de emprendimiento e innovación escolar derivan en la entrega de contenidos específicos de emprendimiento o innovación, no integrados al currículo del establecimiento y realizadas fuera del horario escolar.

La implementación de programas de emprendimiento escolar utiliza una serie de actividades pedagógicas para la formación en el emprendimiento, tales como charlas, foros, seminarios, concursos, competencias, visitas, ferias, simulaciones, revistas, y redes sociales, entre otras [PUC, 2009].

Organizaciones educativas, esto es escuelas, liceos y colegios, tanto municipales como particulares y particulares subvencionados, de orientación científico-humanista como técnico profesional, han desarrollado iniciativas de formación de emprendimiento dentro de su práctica escolar, con diferentes niveles de profundidad en las intervenciones, desde colegios que incorporan el emprendimiento como un eje central dentro de su proyecto educativo y con iniciativas curriculares sistematizadas para la formación en emprendimiento e innovación, hasta aquellos que han desarrollado o participado de iniciativas aisladas.

En este último caso, diversas organizaciones no escolares tales como empresas, fundaciones, corporaciones y asociaciones, han desarrollado iniciativas de formación del emprendimiento escolar que implementan en las organizaciones educativas. Estas organizaciones pueden tener como actividad principal o como una de sus líneas de acción la promoción y formación del emprendimiento a nivel escolar, o son organizaciones que patrocinan, investigan, o auspician iniciativas de formación en emprendimiento dentro del sistema escolar [PUC, 2009].

El diseño de estas iniciativas contempla actividades realizadas por un facilitador externo para la formación de emprendimiento de los alumnos, o la preparación realizada por facilitadores externos de él o los profesores que realizarán la formación de los alumnos. En otros casos, tanto el diseño como la ejecución del programa son realizados por los educadores del colegio.

Las iniciativas esporádicas, muchas veces provenientes de organizaciones locales, tienen una función motivadora e iniciadora, pero para estimular la competencia de

emprendimiento e innovación, y lograr que sus prácticas se consoliden, es preferible que tengan continuidad. En el caso de las experiencias esporádicas, es recomendable que ellas formen parte y se aprovechen para trabajarlas en las unidades curriculares de las materias afines.

En el caso de que sean organizadas en los colegios, es recomendable que los programas cuenten con el tiempo necesario para crecer y se repitan a lo largo de los cursos, ganando en calidad y eficacia, y desarrollando gradualmente sus objetivos de aprendizaje [FPdeGi, 2013].

La vinculación con otras entidades, ya sea las que han diseñado y/o ejecutan el programa, como otras del entorno local del colegio, son también aspectos relevantes para proveer el contexto adecuado a la formación de emprendimiento e innovación.

El contexto y la vinculación con el entorno local

El contexto en el cual se produce la formación en emprendimiento e innovación en el ámbito escolar es importante para producir pertinencia en el alumno.

Las iniciativas que tienen un impacto mayor sobre el aprendizaje de los alumnos son aquellas que les acercan a situaciones y desafíos de la vida real. Estas, a la vez que estimulan su iniciativa y creatividad, les ayudan a comprender el mundo en el que se desenvuelven con mayor profundidad y les implican en su transformación, estimulan su capacidad para percibir las necesidades y oportunidades a su alrededor y a verlas como un desafío personal [FPdeGi, 2013].

Las expectativas familiares influyen en la forma en que éstos se ven a sí mismos y el grado de éxito que alcanzan en sus objetivos. En los proyectos de emprendimiento más eficaces es necesario lograr la complicidad de las familias, incorporar sus experiencias profesionales y comunicar el valor añadido que suponen para la preparación de los alumnos para la vida real [FPdeGi, 2013].

Aprender a emprender e innovar implica derribar los muros de las aulas y acercarse a otros contextos de aprendizaje, más eficaces cuanto más cerca de la vida cotidiana de comunidades locales y empresas sea posible. Salir fuera de la escuela y traer a la escuela el mundo exterior, a través de visitas, experiencias de aprendizaje de servicio en la comunidad, participación de actividades locales, etc., ayuda a optimizar los programas [FPdeGi, 2013].

El emprendimiento como actitud general puede ser aplicado en múltiples ámbitos, de manera que cualquier contexto de experiencia puede ser afrontado con una actitud emprendedora: la propia vida, la familia, el trabajo, la comunidad. Tal situación posibilita la existencia de distintos tipos de emprendimientos: personales, laborales, empresariales, ciudadanos o sociales [PUC, 2009].

En cuanto a tipos de emprendimiento podemos señalar los siguientes [UNIVERSIDAD CENTRAL, 2012]:

- **Emprendimiento empresarial**, cuya motivación principal es la económica.
- **Emprendimiento público**, producido por organizaciones cívicas que acaban materializándose en organizaciones orientadas al servicio público.
- **Emprendimiento social**, que se refiere a emprendedores que ponen en marcha iniciativas dirigidas a cubrir una necesidad social, en la cual se emplean los aprendizajes, conocimientos y técnicas para ponerlos al servicio de la sociedad, en lugar de aprovecharlos para el lucro personal a través de iniciativas de carácter empresarial.
- **Emprendimiento artístico-cultural**, vertiente capaz de generar proyectos de emprendimiento vinculados al mundo del arte y la cultura.
- **Emprendimiento religioso**, ámbito vinculado a cuestiones espirituales.

A este respecto, se observa una diferencia entre el discurso y la praxis. Por un lado se declara que la formación del emprendimiento debiera ser para todos los ámbitos de experiencia de la persona (es una actitud general); pero la práctica de la formación del emprendimiento es más limitada, focalizándose mayormente en el ámbito laboral (entendido, principalmente como formación de empresas). Se encuentran sólo algunos casos de "emprendimientos sociales". Respecto a la presencia de emprendimientos ciudadanos, solo se identificó un par de organizaciones, que se dedican al desarrollo de lo que denominan emprendimientos sociales. [PUC, 2009].

La palabra emprendedor no puede quedar secuestrada por el mundo de la empresa. Los proyectos de emprendimiento que están vinculados a la transformación social y el compromiso ético con una sociedad justa, solidaria y pacífica no sólo les preparan para ser autónomos y tener iniciativa propia, sino que son una inversión social para construir un futuro mejor para todos. [FPdeGi, 2013].

Un aspecto importante de considerar sería la variable cultural en la formación del emprendimiento, pues variables del contexto sociocultural del estudiante podrían estar influyendo en la capacidad de ser emprendedor. Sería necesario que las diversas experiencias de aprendizaje escolar trasciendan el efecto familia, generando una propuesta pertinente para niños de comunas con distintas realidades socioeconómicas [PUC, 2009].

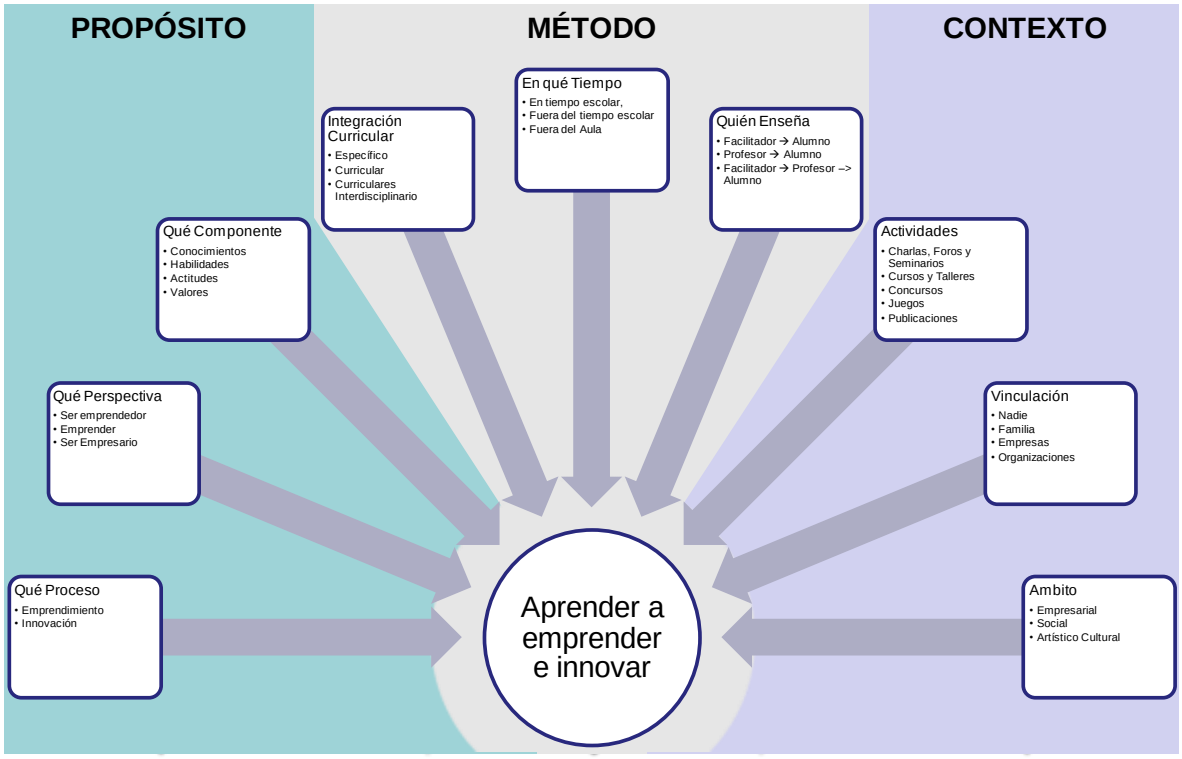
La literatura es clara en señalar la importancia que los programas de formación de emprendimiento e innovación escolar se desarrollen en un contexto que sea real y pertinente al alumno, de manera que este perciba que las competencias que se entregan son aplicables, y no sólo historias que ocurrieron en contextos muy lejanos al propio. Además, se señala la importancia para proveer este contexto que los programas vinculen a los alumnos con su entorno, partiendo por su propia familia e incluyendo a empresas y

organizaciones locales. Esto, combinado con la presentación del emprendimiento no sólo en un ámbito empresarial sino que también en los ámbitos sociales y culturales, entre otros, proveerá a los alumnos un ambiente enriquecido y motivador, favorable a la formación de actitudes y valores, a la adquisición de conocimientos y al entrenamiento de destrezas para el emprendimiento y la innovación.

3.2. Modelo Conceptual

3.2.1. Diagrama

El diagrama siguiente representa esquemáticamente el modelo conceptual que se estructura sobre la base de la revisión de la literatura referida a programas de emprendimiento e innovación escolar, reseñada en el punto anterior.



En el centro del diagrama se presenta el objetivo fundamental que debe tener un programa de emprendimiento e innovación escolar, que los alumnos aprendan a emprender e innovar.

Para lograr este objetivo, en el diseño del programa se deben responder 3 preguntas fundamentales:

- **Propósito**: en qué proceso (innovación y/o emprendimiento), qué perspectiva (ser emprendedor, emprender y/o ser empresario) y en que componentes de competencias (conocimientos, habilidades, actitudes y/o valores) se focalizará.
- **Método**: qué grado de integración al currículo escolar tendrá, en que tiempo escolar se realizará, y quién proveerá la enseñanza.
- **Contexto**: qué tipo de actividades utilizará, qué vinculación con el entorno aplicará, y en que ámbito producirá el aprendizaje

Estas 9 características agrupadas en 3 preguntas fundamentales, son las que permiten caracterizar y comprender un programa de emprendimiento escolar.

En la sección siguiente se presenta el diccionario de definición de cada uno de las variables en las 9 características que definen un programa de emprendimiento escolar.

3.2.2. Diccionario

Esta sección contiene las definiciones de los distintos elementos componentes del modelo conceptual, para ser aplicadas en los instrumentos a ser utilizados en el estudio:

Un programa de emprendimiento escolar puede tener como que los alumnos aprendan sobre emprendimiento y/o sobre innovación.

Emprendimiento: *comenzar un negocio con un propósito, que puede ser monetario (obtener una recompensa en dinero, social (ayudar a otros), educacional (aprender algo) o ecológico (salvar el planeta), entre otros.*

Innovación: *introducción exitosa de un producto o proceso nuevo o mejorado.*

Emprender es iniciar un nuevo negocio, que puede tener un componente novedoso o no. Si tiene un componente novedoso es emprendimiento innovador, si no lo tiene es sólo emprendimiento. Innovar implica necesariamente emprender, pero sobre la base de algo novedoso. Innovar implica llevar la novedad al mercado, sino es sólo investigación o invención.

Un programa de emprendimiento escolar puede tener como propósito que los alumnos aprendan sobre cómo ser emprendedor, como emprender o como ser empresario.

- **Ser Emprendedor**: *contar con las habilidades y actitud necesarias para comenzar un nuevo negocio.*
- **Emprender:** *contar con el conocimiento de un proceso de crear un nuevo negocio exitoso.*
- **Ser Empresario:** *contar con los conocimientos y habilidades para gestionar un negocio.*

Un emprendimiento exitoso idealmente es iniciado por emprendedores que aplican un proceso de emprender, y luego es gestionado por empresarios. Por tanto un programa de emprendimiento escolar podría focalizarse en uno, dos o en estos tres aspectos, esto es, en aprender a **ser Emprendedor, a ser Empresario, o a Emprender, cualquiera de ellos de manera Innovadora o no.**

Un programa de emprendimiento e innovación escolar con un enfoque holístico debería considerar un enfoque basado en competencias, es decir, la enseñanza/aprendizaje de actitudes, valores, conocimientos y destrezas para el emprendimiento y la innovación.

- **Conocimiento**: *saber. Cúmulo de información sobre una materia o disciplina, que se adquiere mediante el aprendizaje o la experiencia. Por ejemplo, conocimiento sobre contabilidad.*
- **Habilidades**: *saber hacer. Pericia, destreza o talento para realizar una tarea. Por ejemplo, la aplicación de la lógica, inducción, creatividad, o el trabajo en equipo.*
- **Actitudes**: *saber estar. Estado de ánimo o (pre)disposición a ser o hacer. Por ejemplo: actuar, integrar, reunir, escuchar, comunicar, conciliar.*
- **Valores**: *saber ser. Conjunto de normas de comportamiento para juzgar nuestras acciones. Por ejemplo: ética, honestidad, integridad.*

Una de las decisiones sobre cómo implementar un programa de emprendimiento escolar es el nivel de integración al currículo escolar, respecto del cual se visualizan 3 opciones:

a) **No Integrado**: programa basado en los conocimientos, habilidades, aptitudes y valores específicos de emprendimiento e innovación, no integrado al currículo de ningún curso o materia del establecimiento educacional.
b) **Integrado**: programa integrado en el currículo de una materia o curso.
c) **Integración Interdisciplinaria**: programa interdisciplinario integrado en el currículo de varias materias o cursos.

- **Currículo Escolar**: *instrumento de gestión educacional que establece los objetivos de aprendizaje de un curso o materia, como se logrará este aprendizaje, y como se evaluará el nivel de cumplimiento de los objetivos logrado.*

También es importante la decisión sobre en qué momento se implementa el programa en el aula:

- **En el aula en tiempo escolar**. Esta es la opción que se debería dar si el programa está integrado al currículo de uno o varios cursos
- **En el aula fuera del tiempo escolar**. Esta opción podría presentarse si el programa no está integrado al currículo de un curso
- **Fuera del Aula**. En este caso el programa se implementa fuera del centro educacional.

Para efectos de caracterizar esta decisión, los conceptos clave son:

Aula: *dependencias definidas por el establecimiento educacional para realizar el proceso de enseñanza/aprendizaje.*
Tiempo Escolar: *marco horario en el que se realizan las actividades normales de enseñanza/aprendizaje en el establecimiento educacional.*

Una decisión de implementación sobre los programas de emprendimiento escolar es quién es el responsable de efectuar la enseñanza de conocimientos y transferencia de habilidades, aptitudes y valores a los alumnos. Se observan 3 alternativas:

- **Profesor**: el responsable de un profesor del establecimiento educacional
- **Facilitador Externo**: el responsable es un facilitador externo
- **Profesor con Facilitador**: un facilitador externo transfiere los métodos y contenidos a un profesor del establecimiento educacional, para que este haga la enseñanza a los alumnos.

Para efectos de caracterizar esta decisión, los conceptos clave son:

Profesor: *educador con dedicación permanente en el establecimiento educacional, ya sea para temas específicos de emprendimiento, o para cursos regulares del nivel.*
Facilitador: *especialista en temas de emprendimiento y/o en el método del programa de emprendimiento escolar con dependencia de una tercera entidad distinta al establecimiento educacional, que diseña y/o ejecuta el programa de emprendimiento escolar.*

En relación a cómo el programa de emprendimiento escolar se implementa, se presentan diversas alternativas, tales como: Charlas, Foros y Seminarios; Cursos y Talleres; Concursos; Juegos y Publicaciones

Las definiciones que permiten hacer las distinciones necesarias para caracterizar un programa de emprendimiento escolar son las siguientes:

- **Charla:** *disertación oral ante un auditorio, efectuada de manera poco formal y solemne. Por ejemplo, charla sobre emprendimiento realizada por un emprendedor destacado*
- **Foro:** *reunión en que un grupo de personas discuten asuntos de interés ante un auditorio, que puede intervenir en la discusión. Por ejemplo, Foro sobre innovación en la Universidad.*
- **Seminario:** *reunión especializada, de naturaleza técnica o académica, para desarrollar un estudio profundo sobre una determinada materia. Por ejemplo, seminario sobre emprendimiento con la participación de destacados expositores.*
- **Curso:** *estudio sobre una materia estructurada como una unidad curricular. Por ejemplo, curso de contabilidad.*
- **Taller:** *enseñanza que combina la teoría y la práctica. Por ejemplo, taller práctico de creatividad.*
- **Concurso:** *competencia entre distintos candidatos. Por ejemplo, concurso que premia a las mejores ideas innovadoras.*
- **Juego:** *actividad en la que los jugadores tratan de alcanzar un objetivo restringidos por un conjunto de reglas. Puede ser un juego de mesa o de computador. Por ejemplo, juego de rol de gestión de empresas.*

- **Publicación**: *hacer del conocimiento general una determinada información. Puede ser publicación impresa en sus diversos formatos, publicación web o en otros formatos tales como CDs.*

Un programa de emprendimiento escolar puede realizarse en forma asilada o vinculada con su entorno, tal como la familia del estudiante, empresas u organizaciones. Para determinar si un programa está vinculado o no, empleamos la siguiente definición

Vinculación: *relación, asociación o unión con el programa, de manera que la familia, empresa u organización vinculada aporta personas, bienes, servicios, información o contenido al programa de emprendimiento, más allá del sólo financiamiento del programa.*

El programa de emprendimiento escolar puede desarrollarse en distintos ámbitos, siendo estos relevantes para caracterizarlo. Los ámbitos observados son:

Empresarial: El emprendimiento e innovación se tratan en un ámbito cuyo objetivo es lograr una recompensa económica.
Social: El emprendimiento e innovación se tratan en un ámbito social, con el objetivo de lograr una recompensa social.
Artístico Cultural: El emprendimiento e innovación se tratan en un ámbito artístico cultural, con el objetivo de hacer arte o cultura.

Las definiciones necesarias para caracterizar un programa de emprendimiento escolar son:

Programa de Emprendimiento Empresarial: *aquel en el cual se enseña que el principal objetivo del emprendimiento es tener éxito económico como recompensa.*
Programa de Emprendimiento Social: *aquel en el cual se enseña que el principal objetivo del emprendimiento es ayudar a los demás*
Programa de Emprendimiento Artístico Cultural*: aquel en que se enseña que el principal objetivo del emprendimiento es general arte o cultura.*

3.3. Diseño de Instrumentos

Sobre la base del marco conceptual desarrollado previamente, se diseñaron instrumentos para el levantamiento y sistematización de información sobre programas nacionales e internacionales de emprendimiento escolar.

La Ficha de Caracterización de Programas es el instrumento que permite registrar de manera sistematizada la información recopilada de experiencias nacionales e internacionales de programas de emprendimiento escolar

La pauta de entrevista a experto es una guía para el entrevistador, en la cual debe registrar los elementos más importantes de las opiniones expresadas por el entrevistado.

En anexo 2 de este documento se presenta la estructura de los instrumentos de levantamiento y sistematización de información utilizados en este estudio.

4. Diagnóstico Emprendimiento Escolar

4.1. Relevancia de la educación del Emprendimiento y la Innovación.

Existen datos suficientes para afirmar que el aumento de la actividad emprendedora tiende a aumentar la tasa de crecimiento de las naciones y a reducir el desempleo (Audretsch y Turisch. 2001, Comisión Europea, 2006). Quienes están a cargo de desarrollar políticas en estos contextos también apoyan la idea de que mayores niveles de emprendimiento pueden lograrse mediante la educación (Oosterbeek, van Praag, IJsselstein, 2008).

En un sentido amplio, numerosas iniciativas dentro de las escuelas son emprendedoras y traen bienestar a la comunidad. Pero a pesar de que algunas personas parecen haber nacido con las condiciones necesarias para llevar adelante sus ideas, existe consenso en que los emprendedores no nacen sino que más bien se hacen, a partir de su experiencia vital.

Determinadas cualidades son comunes a las personas con espíritu emprendedor, como la perseverancia y la responsabilidad; en general, podríamos decir que se trata de personas con una gran capacidad de comunicar una idea, convenciendo e involucrando a más personas, que se suman, acompañan y colaboran en su realización.

Enseñar el emprendimiento no sólo trae beneficios económicos a nivel país por disponer de jóvenes aptos para generar sus propias ocupaciones, sino que también ayuda al desarrollo individual de los alumnos, fomentando su autoestima y confianza. Los estudiantes aprenden actitudes, habilidades, y comportamientos que les permitirán entrar en el mundo del trabajo y progresar en sus carreras profesionales. Al mismo tiempo los jóvenes que participan de cursos de emprendimiento adquieren más herramientas para interactuar con la comunidad, darse a entender y contribuir a la sustentabilidad social de esta.

4.2. Mediciones relacionadas con el área de estudio.

La incorporación del país a la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos-OCDE, ha implicado un desafío para las instituciones nacionales de generar información de mayor calidad y en ámbitos en las cuales no la tenía. Para ello el uso de metodologías y los nuevos estándares que ha debido incorporar a sus procesos de recolección de información deben necesariamente generar resultados que mejoren el diseño de políticas y programas en el país.

Esta nueva información, su métrica e indicadores que deben generarse, son claves para la evaluación de las políticas y programas. *"La evaluación es esencial para fortalecer la efectividad y eficiencia de las políticas públicas que promueven la innovación y aportan el bienestar social. Se necesitan métodos de evaluación mejorados que reflejen la ampliación*

de la innovación, además de una mejor retroalimentación de la evaluación en el proceso de formulación de políticas públicas. Esto también exige una medición más adecuada de la innovación, que incluya los resultados y los impactos que produce". [OCDE, 2012][vi].

En el área económica Chile tiene una larga tradición estadística y de indicadores nacionales y sectoriales, sin embargo sólo desde fines del siglo pasado comenzaron a generarse datos especializados para áreas de innovación y emprendimiento, particularmente para caracterizar la situación nacional y entregarle comparabilidad internacional e insumos para la evaluación de políticas y programas, esfuerzo que en la última década se ha profundizado con la aplicación de encuestas focalizadas (Encuesta de microemprendimiento-EME, Encuesta longitudinal de empresas-ELE, Encuesta de Gasto y Personal en I+D, entre otras iniciativas).

Esta información genera un marco que permite caracterizar el sector, sin embargo no entrega información relevante que permita diseñar acciones en educación escolar en emprendimiento e innovación. Aún con las limitaciones mencionadas, algunos datos desagregados entregan algunas señales sobre el comportamiento de los emprendedores que pudieran explicar que durante su historia de vida pudieran adquirir dicha condición.

4.2.1. Fuentes de información relacionadas con el área de emprendimiento e innovación.

Innovación	La información especializada oficial se genera principalmente en el Ministerio de Economía, específicamente en su División de Innovación. Existe además información especializada que han desarrollado Instituciones académicas, Centros de investigación y empresas, estudios financiados en gran parte por CORFO y CONICYT. Información estadística también es producida por el Instituto Nacional de Estadísticas. En 1995 se comenzó a levantar la Encuesta de Innovación en el sector empresas, a través del Instituto Nacional de Estadísticas, la cual tiene el propósito de obtener información cualitativa y cuantitativa de las empresas sobre innovación en los distintos sectores económicos y regiones del país, levantándose a la fecha 7 versiones de dicha encuesta. Este año, se publicará la 8 versión. A partir del año 2005, se decide realizar la Encuesta de Gasto y Personal en I+D en las empresas, extendida el año 2009 a los sectores Estado, Universidades e Instituciones Privadas sin Fines de Lucro (IPSFL). La encuesta mide información cuantitativa en cuanto a los recursos financieros y cantidad de personal destinados a I+D durante los años de referencia en los sectores antes mencionados. A la fecha, se han levantado 4 versiones de la Encuesta de Gasto y Personal en I+D en las empresas, y dos para los demás sectores. Este año, se publicará la 5° Encuesta de Gasto y Personal en I+D en las empresas, y la 3° para los demás sectores, conformando ambas la 3° Encuesta Nacional en Gasto y Personal en I+D. Web: http://www.economia.gob.cl/estudios-y-

	encuestas/encuestas/encuestas-de-innovacion-e-id/
Emprendimiento	La información especializada oficial se genera principalmente en el Ministerio de Economía, específicamente en el Departamento de Estudios y la División de Empresas de Menor Tamaño. Existe además información especializada que han desarrollado Instituciones académicas, Centros de investigación y empresas, la cual utiliza como fuente principal los datos del Servicio de Impuestos Internos. Información estadística también es producida por el Instituto Nacional de Estadísticas. A partir del año 2009 se comienzan a generar Encuestas especializadas en el Ministerio de Economía: • **Encuesta de Microemprendimiento-EME** (va en su 3era versión el año 2013): su objetivo es caracterizar la heterogénea realidad de los microemprendimientos del país, enfatizando características propias de la informalidad. • **Encuesta Longitudinal de Empresas-ELE** (va en su 2da versión el año 2011): su objetivo es caracterizar las empresas formales del país según tamaño y actividad económica, con el fin de identificar y cuantificar los determinantes del desarrollo empresarial. Web: http://www.economia.gob.cl/estudios-y-encuestas/
Emprendimiento escolar o educación del emprendimiento	Existen estudios realizados en el marco del **Programa de Apoyo a la Creación y Desarrollo de Empresas Innovadoras** que tuvo como ejecutor al Ministerio de Economía y al Ministerio de Educación como coejecutor, que describen el estado del arte en la materia al año 2008.

4.2.2. Algunos resultados de la Tercera Encuesta de Microemprendimiento 2013.

Como ya hemos mencionado, la información disponible entrega algunas señales sobre el comportamiento de los emprendedores que pudieran explicar que durante su historia de vida pudieran adquirir dicha condición. Del mismo modo, se pueden identificar comportamientos que pueden comenzar a modificarse con un Programa de emprendimiento en la edad escolar. Alguna información general que arroja esta Encuesta es la siguiente:

- La mayoría de los emprendedores nacen por oportunidad: del total de 1.753.505 emprendedores, un 65,9% emprende por oportunidad mientras que un 34,1% lo hace por necesidad.
- Diferencias de género: Un 35,3% de las mujeres emprende por necesidad, mientras que un 33,4% de los hombres emprende por esta razón. Sin embargo, si se consideran los emprendimientos que nacen por tradición familiar como una categoría aparte, dichos porcentajes cambian a 25,5% y 18,9% respectivamente, ampliándose la brecha de género.

- Emprendedores por oportunidad tienen mayor educación: un 71,3% de los emprendedores por oportunidad alcanzó un nivel educacional mayor a la enseñanza básica, en cambio un 61,0% de los emprendedores por necesidad lo hizo.
- Sectores económicos: Un 19,2% de los emprendimientos por necesidad pertenecen al sector primario, un 22,2% al sector secundario y un 58,6% al sector terciario. En cambio, estas cifras para los emprendimientos por oportunidad son 9,2%, 24,05 y 66,8% respectivamente.
- Emprendedores por necesidad son más informales: los emprendedores formales representan el 40,1% del total de emprendedores por necesidad, mientras que dicha cifra sube al 57,7% de los emprendedores por oportunidad.
- Acceso al financiamiento: un 24,6% de los emprendedores por necesidad ha solicitado algún préstamo, mientras que de los emprendedores por oportunidad un 32,7% lo ha hecho.
- Nivel de ventas: un 49,5% de los emprendedores por necesidad gana el salario mínimo, mientras que un 34,2% de los emprendimientos por oportunidad se encuentra en esta situación.
- Generación de empleo: los emprendimientos por oportunidad generan más empleo que aquellos que nacen por necesidad; mientras los primeros emplean a 7,5 trabajadores en promedio, los segundos sólo 3.
- Emprendedores por oportunidad innovan en servicios: un 57,5% de los emprendedores por oportunidad ofreció un servicio nuevo o mejoró la forma en que se realiza un servicio, mientras que un 37,3% de los emprendedores por necesidad lo hizo.

Alguna información que también se deslinda en el área de motivación emprendedora, género y edad es:

- Respecto a Características individuales y motivación emprendedora, un aspecto interesante a analizar son las diferencias de género. Por ejemplo, en Orhan y Scott (2001), señalan que las mujeres tienden a emprender más por necesidad que los hombres por aburrimiento, frustración o ausencia de perspectivas laborales en su trabajo. Además, señalan que una de las razones de por qué hay más mujeres que emprenden por necesidad que hombres en términos relativos, es porque las mujeres tienen menores niveles de capital humano, dado que son más propensas a trabajar a tiempo parcial o deben salirse de la fuerza laboral, al menos por un tiempo, tras tener hijos o debido a sus responsabilidades familiares. Sin embargo, las diferencias encontradas en este estudio son leves. Del total de emprendedores, se tiene que en términos generales un 38,0% de éstos corresponde a mujeres y un 62,0% a hombres.
- El porcentaje de mujeres aumenta de forma reducida en el caso de los emprendedores por necesidad, llegando a un 38,8% del total, y disminuye para el caso de los emprendedores por oportunidad, donde las mujeres representan un 36,8% del total. De todas formas, si se considera como una categoría aparte aquellos emprendedores que iniciaron su emprendimiento por tradición familiar, se tiene que la diferencia entre hombres y mujeres que emprenden por necesidad es mayor. En particular, entre

los emprendedores por necesidad un 44,8% correspondería a mujeres y un 55,2% a hombres, entre los emprendedores por tradición familiar sólo un 28,7% correspondería a mujeres y un 71,3% a hombres y la distribución de los emprendedores por oportunidad se mantendría en 36,8% mujeres y 63,2% hombres.

- Visto desde otra perspectiva, se tiene que del total de hombres, un 33,4% emprende por necesidad y un 66,6% nace por oportunidad, mientras que para el total de mujeres, estas cifras son un 35,3% y un 64,7% respectivamente. Nuevamente, si se separa de los emprendedores por necesidad aquellos que lo hacen por tradición familiar como una categoría aparte, se tiene que entre los hombres, un 14,5% lo hace por tradición, un 18,9% lo hace por necesidad y un 66,6% lo hace por oportunidad, mientras que entre las mujeres, un 9,7% lo hace por tradición, un 25,5% lo hace por necesidad y un 64,7% lo hace por oportunidad.
- Otra de las características personales interesante de analizar es la edad de los emprendedores. En términos generales, se puede pensar que la relación entre la edad y el ser emprendedor puede estar determinada por la experiencia, dado que las personas de mayor edad al tener mayor experiencia en el mercado laboral, les es más fácil involucrarse en una actividad emprendedora. Por ejemplo, en Reynolds et al (2002), se muestra que los emprendedores por oportunidad son mayores (35-44 años) mientras que los por necesidad son menores (18-24 años).
- Sin embargo, la evidencia no es clara ya que en Bhola et al (2006) se encuentra que los jóvenes emprenden por oportunidad, y en Bergmann y Sternberg (2007) señalan que la edad no tiene un impacto en la probabilidad de que el emprendimiento que surja sea por necesidad.
- Respecto a los resultados encontrados, un primer hecho a destacar es que la edad promedio de los emprendedores es similar, donde los emprendedores por necesidad tienen en promedio 50,5 años, mientras que los emprendedores por oportunidad tienen 50,2 años. En términos generales, la edad promedio de los emprendedores es de 50,4 años.
- Luego, si se analiza la distribución etaria según motivación emprendedora, se tiene que tampoco hay grandes diferencias. El único tramo donde hay una mayor diferencia es en el tramo entre los 45 y los 54 años, los cuales representan el 27,5% de los emprendedores por necesidad y el 30,3% de los emprendedores por oportunidad. Por último, se tiene que en los emprendedores por necesidad los extremos (menos de 24 años y más de 65 años) representan una mayor proporción del total que en los emprendedores por oportunidad, aunque estas diferencias son leves.
- Por otro lado, y en la misma línea de lo mencionado en el párrafo anterior, se puede apreciar que donde representan un mayor porcentaje los emprendedores por necesidad es en los jóvenes entre 15 y 24 años (38,2%), lo que es consistente con el hecho que las mayores tasas de desempleo se observan precisamente en este grupo de la población, mientras que donde menos es en aquellos emprendedores que tienen entre 25 y 34 años (31,5%) y entre 45 y 54 años (32,0%).

4.2.3. Fuentes de información relacionadas con educación.

Desde 1997, Chile participa en diversos estudios internacionales de evaluación de aprendizajes (TIMSS, ICILS, ICCS, TERCE, PISA). Esta participación en mediciones externas permite conocer cuál es la situación de Chile y su sistema educativo, respecto de los demás países participantes y en relación a estándares internacionales consensuados. Esto a su vez permite obtener información de valor que puede:

- Ampliar la mirada y contextualizar la realidad del país a nivel global.
- Que el país participe en conjunto con los sistemas más actualizados de medición de aprendizajes y también de análisis de factores de contexto, asociados al logro educativo.
- Recabar información que permite diseñar y evaluar políticas educativas, especialmente en el aspecto curricular.
- Su carácter periódico permite evidenciar las tendencias de los resultados en el tiempo.

Estos estudios plantean desafíos al sistema educativo del país:

- Exposición del país y de su sistema educativo al escrutinio público nacional e internacional, lo que refleja una opción por la transparencia.
- Exigencia de alcanzar -y comprobar- estándares internacionales en relación a:
    - Representatividad de las muestras que caracterizan a toda la población. Las extrae la OCDE
    - Porcentaje de asistencia/participación de los establecimientos y estudiantes seleccionados. Las faltas o reemplazos amenazan la integridad de la muestra y la probabilidad de extrapolar sus resultados.
    - Traducciones que aseguran correspondencia en cuanto a dificultad y sentido de los instrumentos de evaluación (pruebas).
    - Estandarización de los procesos de campo, para asegurar condiciones semejantes para todos los estudiantes participantes.
    - Precisión en la corrección de las preguntas abiertas y el sistema de ingreso de datos.
    - Dado el desarrollo acelerado de la tecnología, las exigencias técnicas se incrementan y presionan al sistema nacional al movimiento para poder levantar la información que se requiere.
    - La presentación, difusión y uso de sus resultados presenta desafíos de precisión, oportunidad, pertinencia y relevancia. Los datos deben, por sobre todo, ser útiles para diseñar política educativa.

Para efectos de este estudio, las fuentes relevantes son:

Estudio	Organismo que lo realiza	Descripción
SIMCE ***Sistema nacional***	**Agencia de calidad de la**	Creado en 1988, instaló en el sistema educativo chileno una evaluación externa para proveer de información

de evaluación de resultados de aprendizaje	**educación**	relevante a los distintos actores del sistema educativo. Busca contribuir al mejoramiento de la calidad y equidad de la educación, informando sobre los logros de aprendizaje de los estudiantes en diferentes áreas de aprendizaje del currículo nacional, y relacionándolos con el contexto escolar y social en el que estos aprenden. Se utiliza para evaluar los resultados de aprendizaje de los establecimientos, evaluando el logro de los contenidos y habilidades del currículo vigente, en diferentes asignaturas o áreas de aprendizaje, a través de una medición que se aplica a todos los estudiantes del país que cursan los niveles evaluados. Web: http://www.simce.cl
PISA ***Programme International of Student Assessment***	**OCDE** ***Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos***	Evalúa desde el año 2000 y cada tres años las competencias de los estudiantes de 15 años en Lectura, Matemática y Ciencias, enfatizándose un área en cada ciclo. Web: http://www.oecd. org/pisa/
TIMMS ***Estudio Internacional de Tendencias en Matemática y Ciencias***	**IEA** ***Asociación Internacional para la Evaluación del Logro Educativo***	Busca proveer de información de calidad sobre los logros de aprendizaje de los estudiantes de educación básica, y los contextos educacionales en los que aprenden. Se aplica desde 1995, cada cuatro años, a estudiantes de 4° y 8° básico en las áreas de Matemática y Ciencias Naturales. Web: http://timssandpirls.bc.edu/
ICILS ***Estudio Internacional de Alfabetización Computacional y Manejo de Información***	**IEA** ***Asociación Internacional para la Evaluación del Logro Educativo***	Tiene como objetivo investigar cuán preparados están los estudiantes de 8° básico en el uso de los computadores para manejar información. ICILS reporta sobre las capacidades de buscar, encontrar y juzgar información proveniente de la Red, usar el computador para transformar, crear y comunicar información y comprender los alcances de la comunicación vía web. Junto a la prueba del estudiante, el estudio recoge información mediante cuestionarios aplicados a estudiantes, directores, coordinadores de TIC y profesores. En cada país, el coordinador nacional debe completar una encuesta sobre el sistema educativo en general, políticas sobre el uso de TIC en la enseñanza, el perfeccionamiento docente en uso de TIC y la inclusión de estas en prácticas de gestión institucional. Esta

		encuesta es responsabilidad de la Agencia de Calidad de la Educación. ICILS se está aplicando por primera vez en 2013 y Chile está participando junto a otros 19 sistemas educativos de Europa, Asia, América y Oceanía. Web: http://icils2013.acer.edu.au/
ICCS ***Estudio Internacional de Educación Cívica y Formación Ciudadana***	**IEA** ***Asociación Internacional para la Evaluación del Logro Educativo***	Tiene como objetivo investigar las maneras en que los jóvenes están preparados para asumir sus roles como ciudadanos en el siglo XXI en un conjunto de países. Para lograr este propósito, el estudio informa sobre los aprendizajes de los estudiantes de 8.° básico en educación cívica y formación ciudadana, así como también sobre las actitudes, percepciones y actividades de ellos en relación con este tema. Opcionalmente, se implementarán módulos regionales para los países de una misma región con el fin de explorar temas específicos de común interés a un conjunto de países. Como complemento a la prueba realizada a los estudiantes, el estudio utiliza cuestionarios con el fin de recoger información del contexto educativo en que estos aprenden. Estos cuestionarios son realizados a estudiantes, profesores y directores. Además, en cada país el centro encargado del estudio, en este caso la Agencia de Calidad de la Educación, responde un cuestionario sobre la organización del currículo nacional. El primer estudio internacional de educación cívica se aplicó en 1999 (CIVED) y el siguiente ciclo fue en 2009, Chile participó en ambas aplicaciones. En su última realización, ICCS 2009, participaron 38 países de Europa, Asia, América y Oceanía. Su próxima aplicación está prevista para el año 2016 y Chile ya se encuentra preparando su ejecución. Web: http://iccs.iea.nl/
TERCE ***Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo***	**LLECE** ***Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación***	El estudio tiene como objetivo obtener información sobre los logros de aprendizaje de los estudiantes de los países de América Latina y el Caribe, y sobre los factores asociados a dichos logros. Se aplica a estudiantes de 3° y 6° básico en las áreas de Lectura, Escritura, Matemática y Ciencias (Ciencias solo se aplica en 6° básico). Sus dos primeras aplicaciones fueron en los años 1997 (Primer Estudio Regional Comparativo y Explicativo, PERCE) y 2006 (Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo, SERCE); Chile participó en ambas instancias.

	Como complemento a las pruebas aplicadas a los estudiantes para evaluar sus logros de aprendizaje, el estudio utiliza un conjunto de cuestionarios diseñados para recoger información sobre factores asociados al desempeño de estos. Estos cuestionarios son respondidos por estudiantes, padres, profesores y directores. TERCE se aplica también el año 2013. Participan en este estudio el estado de Nuevo León (México) y 15 países: Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Ecuador, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, República Dominicana, Uruguay y el estado de Nuevo León (México). Web: http://www.unesco.org/new/es/santiago/education/education-assessment/

4.2.4. Resultados relevantes para la investigación

Estudio	Resultados
SIMCE	**Resultados SIMCE Comprensión de Lectura 2º básico 2012** • Es la primera evaluación en Comprensión de Lectura al nivel 2º básico, por lo que se fijó el puntaje promedio nacional en 250 puntos. • Todas las regiones obtienen un resultado similar al del puntaje promedio nacional, salvo la región de Tarapacá que obtiene un resultado significativamente más bajo que el puntaje promedio nacional. • El puntaje promedio de la prueba indica que los estudiantes del grupo socioeconómico alto obtienen resultados más altos que los otros grupos socioeconómicos (considerando el promedio fijado en 250 puntos). • Al observar los resultados según género, se observa que las mujeres obtienen un puntaje promedio significativamente más alto en 10 puntos que los hombres. **Resultados SIMCE 4º básico 2012** • Se observa estabilidad en los resultados respecto de la evaluación anterior en todas las asignaturas. • En Comprensión de Lectura, 40,9% de los estudiantes logra las habilidades descritas en el Nivel de Aprendizaje Adecuado, 29,5% en el Nivel de Aprendizaje Elemental y 29,6% en el Nivel de Aprendizaje Insuficiente. En comparación con la evaluación anterior, se observa estabilidad en la distribución de los estudiantes en todos los niveles. • En Matemática, 25,8% de los estudiantes logra las habilidades descritas en el Nivel de Aprendizaje Adecuado, 37,5% en el Nivel de Aprendizaje Elemental y 36,7% en el Nivel

	de Aprendizaje Insuficiente. En comparación con la evaluación anterior, se observa estabilidad en la distribución de estudiantes en todos los niveles. • En Historia, Geografía y Ciencias Sociales, 27,6% de los estudiantes logra las habilidades descritas en el Nivel de Aprendizaje Adecuado, 36,6% en el Nivel de Aprendizaje Elemental y 35,9% en el Nivel de Aprendizaje Insuficiente. En comparación con la evaluación anterior, se observa un aumento significativo en el porcentaje de estudiantes en el Nivel de Aprendizaje Adecuado. • Todas las regiones obtienen resultados similares al puntaje promedio nacional para cada prueba, salvo las regiones de Atacama, Araucanía y Los Ríos que logran resultados promedio significativamente inferiores en Matemática y/o en Historia, Geografía y Ciencias Sociales. • Los resultados indican que no hubo variación significativa en ningún grupo socioeconómico y que mientras más alto es el nivel socioeconómico de los estudiantes, los puntajes promedio en las pruebas aumentan. • Los resultados indican que en el grupo socioeconómico bajo, los establecimientos municipales aventajan a los particulares subvencionados en Comprensión de Lectura y Matemática. En tanto, lo contrario ocurre en el grupo medio para Comprensión de Lectura, Matemática e Historia, Geografía y Ciencias Sociales. En el grupo medio alto, los establecimientos municipales aventajan a los particulares subvencionados en Matemática. En el grupo alto los establecimientos particulares pagados aventajan a los particulares subvencionados en todas las asignaturas. En los otros grupos y asignaturas que no se mencionan, no se observa diferencia entre los puntajes promedio de los estudiantes que asisten a establecimientos de distinta dependencia administrativa. • Los resultados según género, demuestran que respecto de la evaluación anterior, hombres y mujeres mantienen sus resultados en las tres asignaturas. Asimismo, se mantiene que las mujeres obtienen mejores resultados en la prueba de Comprensión de Lectura que los hombres y el rendimiento es similar entre los dos géneros para Matemática e Historia, Geografía y Ciencias Sociales.
PISA	• Chile ocupó el lugar 36 de 44, con 448 puntos, ubicándose en el lugar dos de los seis niveles de evaluación. • En tanto, los estudiantes de Canadá, Australia, Finlandia, Inglaterra, Estonia, Francia, Países Bajos, Italia, la República Checa, Alemania, EE.UU. y Bélgica se situaron por encima de la media de la OCDE, con 500 puntos. • Si bien Chile destacó a nivel latinoamericano, su puntaje distó de los obtenidos por los países asiáticos y europeos. Según consigna el informe, "entre los países de la OCDE, Chile es el país de más bajo rendimiento, con un puntaje promedio de 448 puntos. Esto significa que la brecha entre el país más alto y el más bajo rendimiento de la OCDE es de 113 puntos de calificación - muy por encima de una desviación estándar", explica el documento. • Además, el informe señala que "alrededor del 90% de los estudiantes de Corea se encuentran por encima de la puntuación media de Chile y sólo el 10% de los estudiantes chilenos se ubica por encima de la puntuación media de Corea". • En diciembre del año pasado se dieron a conocer los resultados de la primera parte de la prueba PISA, aplicada en 2012, en las áreas de Matemática, Lenguaje y Ciencias. En esa oportunidad, Chile obtuvo 423 puntos, mientras que los países de la OCDE promediaron

	71 más. En tanto, los escolares de Shanghai lograron 613 puntos. • Asimismo, de acuerdo a los resultados de la Prueba PISA en Matemática del 2009 el documento indica que en Chile el 22% de los estudiantes se ubica bajo el primer nivel que puede ser descrito en Matemática, y por tanto, no domina siquiera las competencias más elementales. Y en el test de lectura, del mismo año, el país se ubicó en el lugar 44 entre 65 países, bajo el promedio de la OCDE.
TIMMS	• Chile ocupó el lugar 38 de 51, con 462 puntos en Matemática 4º Básico. • Singapur, Corea del Sur y Hong Kong SAR, seguidos por China Taipei y Japón, tuvieron los mejores resultados en Matemática 4º Básico. • Rusia, Hungría y Portugal se ubican entre los países que tienen menor PIB per cápita que el promedio, pero que tienen un puntaje promedio en Matemática 4º Básico sobre el centro de la escala TIMSS. • Chile se ubica en el rango de países que tienen un PIB per cápita bajo el promedio internacional y un puntaje bajo el centro de la escala TIMSS que es de 500 puntos en Matemática 4º Básico. Su posición es similar a la de Turquía. • Un 33% de los estudiantes chilenos alcanza solo el nivel Bajo, que corresponde a capacidades y conocimientos básicos en Matemática. Por otro lado, 30% de los estudiantes llega al nivel Intermedio, ellos logran aplicar conocimientos básicos en situaciones sencillas. El 12% de los estudiantes chilenos ha alcanzado el nivel Alto, lo que indica que logran aplicar su conocimiento y comprensión para resolver problemas matemáticos. • En Chile se observa una diferencia estadísticamente significativa de 9 puntos a favor de los hombres, mientras que, en promedio, a nivel internacional, y en los países de más alto rendimiento, no hay una diferencia estadísticamente significativa en los resultados según género. • Los estudiantes de establecimientos particulares pagados obtienen los mejores resultados entre las tres dependencias administrativas. Con 548 puntos, su puntaje se encuentra sobre el centro de la escala TIMSS y es similar al puntaje promedio de Bélgica (7º entre los países participantes) y Finlandia (8º entre los países participantes). • Los estudiantes de establecimientos particulares subvencionados obtienen mejor puntaje promedio que los de establecimientos municipales y ambos se encuentran bajo el centro de la escala TIMSS. • Corea del Sur, Singapur y China Taipei, seguidos por Hong Kong SAR y Japón, tuvieron los mejores resultados en TIMSS 2011 Matemática 8º Básico. • Chile obtuvo 416 puntos, ocupando el lugar 32 entre 43 países en Matemática 8º Básico. • Chile sube 29 puntos y se ubica dentro de los cuatro países que más aumentaron su puntaje en Matemática entre los años 2003 y 2011. • Así, se observa que Chile avanza en Matemática, pero aún está bajo el centro de la escala TIMSS. • Chile se ubica en el cuadrante de países que tienen un PIB per cápita bajo el promedio y un puntaje bajo el centro de la escala TIMSS. Se encuentra en el mismo rango que Turquía y Malasia. • En Chile, entre 2003 y 2011 ha disminuido significativamente el porcentaje de estudiantes de 8° Básico que queda fuera de los niveles de Matemática; por el contrario,

	ha aumentado el porcentaje que alcanza al menos el nivel Bajo y los niveles superiores. • En 2011, 34% de los estudiantes chilenos solo alcanza el nivel Bajo. Ellos tienen conocimientos elementales de los números y solo hacen cálculos simples. Por su parte, 18% (casi 1 de cada 5 estudiantes chilenos) está en el nivel Intermedio de Matemática, lo que significa que pueden aplicar conocimientos básicos en una variedad de situaciones. • La comparación internacional muestra que la distribución de niveles de desempeño para Matemática en 8° Básico para Chile es mejor que la que se observa en los diez países con menor puntaje. Sin embargo, la distribución sigue estando muy lejos de la observada en el promedio internacional y especialmente en los diez países con más altos puntajes, donde el porcentaje de estudiantes ubicados en los niveles Alto y Avanzado supera el 50%.
ICILS	• Se aplicó en 19 países, realizándose en Chile durante el mes de noviembre de 2013 en 180 establecimientos. • Los resultados aún no se encuentran disponibles.
ICCS	• Chile, con 483 puntos, obtuvo un puntaje levemente inferior al promedio internacional de 500 puntos. Se ubica en el lugar 24 de 36, a 0.17 desviaciones estándar bajo el promedio. • Su puntaje es equivalente al de Malta, Letonia y Grecia. Este grupo se ubica inmediatamente debajo de los países que se encuentran en el promedio, tales como España y Austria. • Chile tiene un rendimiento muy superior al del país con más bajo desempeño, República Dominicana (380 puntos, 1,2 desviaciones estándar bajo el promedio), pero también un rendimiento muy inferior al de los países con mejor desempeño, Finlandia y Dinamarca (ambos 576 puntos, 0,76 desviaciones estándar sobre el promedio). • Por otra parte, Chile obtuvo mejor desempeño que los otros países latinoamericanos participantes, Colombia, Guatemala, México, Paraguay y República Dominicana. • A nivel internacional, se observa la tendencia de los países europeos a obtener un buen desempeño en la escala de conocimiento cívico y de los países latinoamericanos a obtener un bajo desempeño en esta misma escala. Sin embargo, hay bastante diversidad en el rendimiento de los países europeos. También se observa que los países asiáticos tienen un rendimiento bastante disperso.
TERCE	**Dimensión disciplinar** El currículo enfatiza los aspectos formativos y funcionales de las Matemáticas. Consecuentemente, considera que el aprendizaje de las Matemáticas debe buscar consolidar, sistematizar y ampliar las nociones y prácticas matemáticas que los alumnos poseen, como resultado de su interacción con el medio y lo realizado en los niveles que lo preceden. Se busca promover el desarrollo de formas de pensamiento y de acción que posibiliten a los estudiantes procesar información proveniente de la realidad y así profundizar su comprensión acerca de ella; el desarrollo de la confianza en las capacidades propias para aprender; la generación de actitudes positivas hacia el aprendizaje de las Matemáticas; el apropiarse de formas de razonamiento matemático; adquirir herramientas que permitan reconocer, plantear y resolver problemas; y desarrollar la confianza y

seguridad en sí mismos, al tomar conciencia de sus capacidades, intuiciones y creatividad.

Los aprendizajes y el conocimiento matemático que conforman los Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios del sector fueron organizados, de acuerdo con una progresión ordenada, en cuatro ejes que articulan la experiencia formativa de los alumnos a lo largo de los años escolares, los cuales se presenta a continuación.

Números

Este eje constituye el centro del currículo matemático para la enseñanza básica y media. Incluye los aprendizajes referidos a la cantidad y el número, las operaciones aritméticas, los diferentes sistemas numéricos, sus propiedades y los problemas provenientes de la vida cotidiana, de otras disciplinas y de las matemáticas mismas. Se organiza en torno a los diferentes ámbitos y sistemas numéricos. Avanza en completitud, abstracción y complejidad desde los números naturales hasta los números complejos, pasando por enteros, racionales y reales. Se busca que los alumnos comprendan que cada uno de estos sistemas permite abordar problemas que los precedentes dejaron sin resolver. Simultáneamente, el desarrollo de los números acompaña y encuentra sus motivaciones, en el desarrollo de las operaciones y en el desarrollo de los otros ejes. Así, la operación inversa a la suma motiva el cero y los negativos; el cociente y la medición, los racionales; la extracción de raíz, motiva los irracionales, los reales y los números complejos. De este modo, se relacionan números, operaciones y campos de aplicación de las Matemáticas, permitiendo avanzar en el sentido de la cantidad, en el razonamiento matemático, y en precisar la forma en que las matemáticas contribuyen a la descripción y comprensión de la realidad.

Geometría

Se orienta, inicialmente, al desarrollo de la imaginación espacial, al conocimiento de objetos geométricos básicos y algunas de sus propiedades. En particular, propone relacionar formas geométricas en dos y tres dimensiones, la construcción y las transformaciones de figuras. Se introduce también la noción de medición en figuras planas. Progresivamente, se aborda el concepto de demostración y se amplía la base epistemológica de la geometría, mediante las trasformaciones rígidas en el plano, los vectores y la geometría cartesiana. De este modo, se dan diferentes enfoques para el tratamiento de problemas en los que intervienen la forma, el tamaño y la posición. El eje se relaciona con el de números, a partir de la medición y la representación, en el plano cartesiano, de puntos y figuras; con el de álgebra, con los datos y con el azar, la relación se establece a través del uso de fórmulas y luego la representación gráfica de funciones y de distribución de datos.

Álgebra Se introduce el uso de símbolos para representar y operar con cantidades. Se inicia en quinto grado, mediante la expresión de relaciones generales y abstractas de la aritmética y la medición, que son parte de los aprendizajes de este nivel y anteriores. Por ejemplo; “El orden de los factores no altera el producto”, “qué número sumado con tres tiene como resultado nueve”, son situaciones que permiten poner en contacto con el

lenguaje algebraico a cada estudiante desde los primeros niveles del currículo escolar. El álgebra provee de un lenguaje a las matemáticas, por ende, contribuye y se nutre del desarrollo de los ejes de números, geometría, y datos y azar. Este eje introduce también el concepto de función y el estudio de algunas de ellas en particular.

Datos y azar

Este eje introduce el tratamiento de datos y modelos para el razonamiento en situaciones de incertidumbre. El tratamiento de datos estadísticos se inicia en primero básico y el azar a partir de quinto. Incluye los conocimientos y las capacidades para recolectar, organizar, representar y analizar datos. Provee de modelos para realizar inferencias a partir de información muestral en variados contextos, además del estudio e interpretación de situaciones en las que interviene el azar. Desde la educación básica se propone desarrollar habilidades de lectura, análisis crítico e interpretación de información presentada en tablas y gráficos. Por otra parte, se promueve la habilidad para recolectar, organizar, extraer conclusiones y presentar información. Son también temas de estudio algunos conceptos básicos que permiten analizar y describir procesos aleatorios, así como cuantificar la probabilidad de ocurrencia de eventos equiprobables.

En educación media, en el estudio de datos y azar se propone desarrollar conceptos y técnicas propias de la estadística y la teoría de probabilidades que permitan realizar inferencias a partir de información de naturaleza estadística y distinguir entre los fenómenos aleatorios y los deterministas.

Las Matemáticas se aprenden haciendo matemáticas, reflexionando acerca de lo hecho y confrontando la actuación propia con el conocimiento acumulado y sistematizado. Por ello, el razonamiento matemático se aborda transversalmente en los cuatro ejes. Consecuentemente, resolver problemas, formular conjeturas, verificar la validez de procedimientos y relaciones; para casos particulares o en forma general, en cuyo caso se usa el verbo demostrar, que está en el núcleo de las experiencias de aprendizaje deseables.

Los conocimientos de cada uno de los ejes concurren a esas experiencias de modo que su tratamiento debe ser integrado. La organización en ejes obedece a una necesidad de diseño y de organización de los Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios, en tanto las oportunidades de aprendizaje se organizan en torno a problemas, desafíos, modelamiento de situaciones o proposición y exploración de relaciones.

La formación matemática enfatiza el desarrollo del pensamiento creativo y crítico para la formulación de conjeturas, exploración de caminos alternativos de solución y discusión de la validez de las conclusiones. Se busca, a lo largo de todo el currículo, definir objetivos y proponer contenidos que apelen a las bases del razonamiento matemático, en particular a la resolución de problemas, incluyendo el desarrollo de habilidades como la búsqueda y comparación de caminos de solución, análisis de los datos y de las soluciones, anticipación y estimación de resultados, búsqueda de regularidades y patrones, formulación de conjeturas, formulación de argumentos y diversas formas de verificar la validez de una conjetura o un procedimiento, el modelamiento de situaciones o fenómenos, para nombrar competencias centrales del razonamiento matemático. Se propone seleccionar

situaciones, problemas y desafíos de modo que se favorezca la integración de las diferentes dimensiones de las Matemáticas, para que los alumnos adquieran una visión integrada del conocimiento matemático y estén en condiciones de resolver problemas, establecer relaciones y argumentar acerca de su validez.

(Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios de la Educación Básica y Media. Actualización, 2009, pp. 145-147).

Cabe mencionar que la dimensión disciplinar destaca el aprender a aprender, considera los contenidos matemáticos en forma integral, con una continuidad y secuencia en los procesos, de forma que cada aprendizaje es contextuado y adquiere sentido.

Los aprendizajes que promueven el marco curricular y los programas de estudio apuntan a un desarrollo integral de los estudiantes. Para estos efectos, estos aprendizajes involucran tanto al desarrollo de conocimientos propios de la disciplina, como habilidades y actitudes. Este sector está concebido como una oportunidad para que los estudiantes desarrollen aprendizajes para la vida, ya que las Matemáticas constituyen un área de la cultura poderosa en la comprensión, explicación y predicción de situaciones y fenómenos del medio que nos rodea.

Dimensión pedagógica

Desde el plan de estudios chileno se patrocina y desarrolla una labor de enseñanza-aprendizaje que se sitúa plenamente en el seno de una pedagogía activa: el docente propicia situaciones en el aula en las que los alumnos asumen un papel activo en su aprendizaje, ya sea en grupos o de manera individual. Se busca, asimismo, por diversos medios, que ellos establezcan una vinculación de sus actividades y aprendizajes con situaciones reales que, eventualmente, puedan derivarse de sus vivencias y experiencias en las situaciones cotidianas.

El proceso de aprendizaje tiene una base en contextos significativos y accesibles para los niños.

El enfoque de las Matemáticas que orienta este currículo, recurre al conocimiento como una creación culturalmente situada, que tiene potencial para aumentar la capacidad del ser humano para comprender e intervenir en el medio que lo rodea. Consecuentemente, el contexto en que el conocimiento matemático tuvo su origen o en el que tiene aplicación es un vehículo preferente para dotar al proceso de aprendizaje de sentido y de significado. La vida cotidiana, las situaciones en que el alumno participa, los fenómenos naturales, económicos y sociales, las otras áreas del desarrollo sistemático del conocimiento, sirven de contexto para que el aprendizaje sea significativo, accesible y apropiable por parte del que aprende. La interacción con el medio, la exploración de regularidades y patrones en situaciones familiares son modalidades que favorecen y complementan esa comprensión.

El aprendizaje se desarrolla en climas de trabajo propicios para la participación, permitiendo que los alumnos expresen sus ideas, aborden desafíos y perseveren en la búsqueda de soluciones, dispuestos a tolerar cierto nivel de incertidumbre en el trabajo que realizan. Esto supone dar espacio a la exploración, la experimentación y la

investigación; incentivar la observación, descripción y clasificación de situaciones concretas y la abstracción de propiedades comunes a un conjunto de objetos reales o simbólicos. Supone conceptualizar y tratar el error, como una parte inherente al proceso de búsqueda y de experimentación. Cobra relevancia, entonces, el trabajo en equipo, la comunicación y a confrontación de ideas, los fundamentos de opiniones y argumentos, el examen de sus conexiones lógicas y el apoyo en elementos tecnológicos. Se fomenta, así, en los estudiantes una apreciación equilibrada del valor, función y ámbito de acción de las Matemáticas. (Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios de la Educación Básica y Media. Actualización, 2009).

Los estudiantes deben desarrollar y explorar las ideas matemáticas en profundidad y deben verla como un todo integrado, no como fragmentos aislados del conocimiento. A los alumnos se les debe enfrentar a variadas experiencias de aprendizaje para ayudarlos a desarrollar una comprensión profunda de los conceptos matemáticos, así como sus conexiones y aplicaciones de tal manera que les permita participar activamente y obtener mayor confianza en la exploración y aplicación de ella.

Se recomienda especialmente en el ciclo básico el uso de material concreto, de trabajos prácticos y el apoyo de la tecnología como parte de estas experiencias de aprendizaje.

Es central hacer uso frecuente de preguntas y situaciones que inviten a buscar regularidades, desarrollar la noción de estrategia, hacerlas explícitas, comparar diversas formas de abordar problemas, así como generar situaciones en las que sea natural que los estudiantes formulen y verifiquen conjeturas acerca del comportamiento de los elementos y relaciones con que se trabaja, analizar los procedimientos por medio de los cuales se resuelve un problema, justificar y cuando sea adecuado, verificar en casos particulares, resultados, propiedades y relaciones. (Educación Matemática. Programa de Estudio, Sexto año básico, 2010).

El proceso de enseñanza-aprendizaje está situado en un marco constructivista, en el que se consideran aspectos cognitivos, procedimentales y actitudinales, en forma significativa, en el que los conocimientos previos cobran sentido. También hace énfasis en aspectos importantes de la inteligencia emocional que facilitan el aprendizaje de los alumnos.

Dimensión evaluativa

La evaluación es una etapa que forma parte del proceso de enseñanza. No solo debe ser utilizada como un medio para controlar qué saben los estudiantes, sino que cumple un rol central en la promoción y desarrollo del aprendizaje. Por tanto, la evaluación tiene los siguientes objetivos:

- Ser un medio por el cual se mide el progreso en el logro de los aprendizajes.
- Proporcionar información que permita conocer fortalezas y debilidades de los estudiantes y sobre esta base, retroalimentar la enseñanza y potenciar los logros esperados dentro del sector.
- Ser una herramienta útil para la planificación.
- Para incrementar su potencial para promover el aprendizaje, las evaluaciones consideran:

- Informar a los alumnos sobre los aprendizajes que se evaluarán. Esto facilita que puedan orientar su actividad hacia la consecución de los aprendizajes que deben lograr.
- Elaborar juicios sobre el grado en que se logran los aprendizajes que se busca alcanzar, fundados en el análisis de los desempeños de los alumnos. Las evaluaciones entregan información para conocer las fortalezas y debilidades de los estudiantes. El análisis de esta información permite tomar decisiones dirigidas a mejorar resultados alcanzados.
- Retroalimentar a los alumnos sobre sus fortalezas y debilidades. Compartir esta información con los estudiantes permite orientarlos acerca de los pasos que deben seguir para avanzar.

Permite también desarrollar procesos metacognitivos y reflexivos destinados a favorecer sus propios aprendizajes y que a la vez, facilitan involucrarse y comprometerse con estos (Educación Matemática. Programa de Estudio, Sexto año básico).

Por otro lado, las pruebas nacionales SIMCE evalúan los Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios (OF-CMO) correspondientes al primero, segundo, tercero y cuarto año básico del marco curricular, según se establece en el Decreto 232 del año 2002. De este modo, los resultados obtenidos en las pruebas SIMCE reflejan los aprendizajes alcanzados por los estudiantes durante todo el primer ciclo básico en las áreas evaluadas.

Todas las pruebas incluyen preguntas de distinto nivel de dificultad, para poder recoger información acerca de estudiantes con distinto nivel de dominio de los conocimientos y habilidades evaluados.

La Prueba de Educación Matemática que se aplicó en el año 2010, evaluó los ejes temáticos de números, álgebra, geometría, y datos y azar.

Las habilidades de resolución de problemas y de razonamiento matemático se evalúan de manera integrada en cada eje temático. Los estudiantes ponen en juego estas habilidades cada vez que tienen que definir una estrategia para enfrentar una situación planteada, integrando distintos conceptos y procedimientos. Además, se evalúan otros aspectos de la resolución de problemas, por ejemplo, seleccionar la información necesaria para resolverlo, analizar procedimientos de resolución y resultados posibles, y verificar y justificar las respuestas dadas.

Es importante recordar que los Niveles de logro de SIMCE (estándares de aprendizaje) han sido elaborados a partir de los conocimientos y habilidades señalados en el Marco Curricular vigente, por lo que constituyen un referente importante para diagnosticar los resultados de aprendizaje de los estudiantes y definir estrategias orientadas a mejorar estos resultados. Al conocer en qué medida los estudiantes son capaces de enfrentarse a tareas como las descritas en los niveles intermedio y avanzado, es posible saber si los estudiantes están logrando un ritmo adecuado de aprendizaje, es decir, si están obteniendo logros de aprendizaje que les permitirán demostrar los conocimientos y habilidades que se espera que alcancen al terminar 4° básico, que corresponden al nivel avanzado (Orientaciones para la Medición SIMCE. Cuarto básico, 2010).

4.2.5. Análisis comparativo de la realidad nacional versus OCDE.

Es a comienzos del año 2000 cuando la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos - OCDE sugiere a sus países miembros generar las condiciones para incorporar el emprendimiento en los sistemas educativos, comenzando desde los primeros niveles. Aun cuando Chile no formaba parte de la organización, podemos extrapolar a la actualidad que dichas sugerencias se han desarrollado en baja escala en el país, con iniciativas implementadas principalmente en los niveles secundarios y terciarios, existiendo un rezago primordialmente en los niveles primarios. Aún más excepcional es la existencia de iniciativas de emprendimiento escolar que se incorporen en los currículums educativos, como si ha ocurrido en gran parte de los países miembros de la OCDE.

Estas recomendaciones surgen principalmente del análisis de resultados de un instrumento de evaluación denominado **PISA** (Programme for International Student Assessment), el cual fue creado para evaluar si al final de la escolarización obligatoria se han adquirido los conocimientos y habilidades esenciales para la participación completa en la sociedad [Marina, 2010].[vii]. PISA permite, cada tres años, evaluar las competencias de los estudiantes de quince años en las áreas de Lectura, Matemática y Ciencias. El objetivo del estudio se concentra en observar cuán bien aplican los estudiantes su conocimiento y habilidades en tareas que son relevantes para su vida actual y futura. PISA evalúa la capacidad de los sistemas educativos para preparar a su juventud. Sus resultados han mostrado ser buenos predictores de los logros y el desarrollo futuro de los estudiantes.

De este conocido programa derivó el Proyecto DESECO, “Definition and Selection of Key Competences”, con la intención de proporcionar un marco de referencia para extender a largo plazo estas evaluaciones a nuevos “dominios de competencia”. En el año 2005 este proyecto publica su definición y selección de las competencias, siguiendo la misma línea de argumentación que la Unión Europea, es decir, como la mejor manera de responder a los cambios de la globalización y la modernización, para crear un mundo cada vez más interconectado y en el que tenemos que ser capaces de responder a desafíos colectivos, tales como el desarrollo sostenible o una prosperidad equitativa. En lugar de educar una serie de habilidades definidas de manera muy concreta, esta nueva sociedad hacia la que vamos requiere unas competencias más complejas, que cubren el conocimiento, las habilidades, las actitudes y los valores. [Simón, 2012][viii].

Es a mediados de la década cuando Chile, sin aun ser miembro de este organismo, comienza a diseñar iniciativas desde el Estado mediante un acuerdo público privado y financiamiento Europeo, para diseñar una estrategia de emprendimiento escolar en el país. Estas iniciativas son el punto de partida de las acciones para fomentar el emprendimiento escolar, tema que posteriormente fue potenciado con financiamiento a través de la Corporación de Fomento de la Producción – CORFO en sus Programas de Apoyo al Entorno Emprendedor.

La OCDE y el emprendimiento.

El proyecto DESECO, "Definition and Selection of Key Competences" mencionado anteriormente, definió tres grandes categorías:

- Manejo interactivo de herramientas, como el lenguaje o la tecnología
- Interacción en grupos heterogéneos
- Actuar con autonomía

Son tres grandes categorías que permiten identificar y hacer un mapa de las competencias clave. Este proyecto sigue una premisa muy importante: La necesidad de que los individuos piensen y actúen de manera reflexiva es central para este marco de competencias. La reflexión implica no sólo la habilidad para aplicar una fórmula rutinariamente, o un método para afrontar una situación, sino también la habilidad para manejar el cambio, aprender de la experiencia y pensar y actuar con una perspectiva crítica.

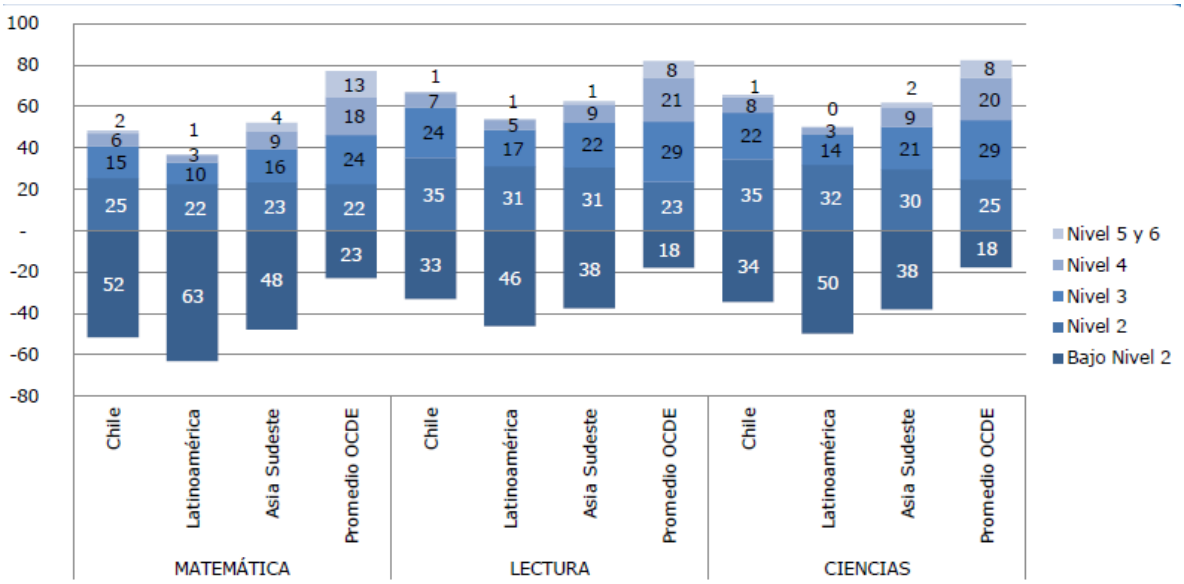
Los datos de PISA permiten a cada país participante evaluar los resultados de su sistema educativo, identificar sus fortalezas y debilidades internas, pudiendo además compararse con una gran variedad de países a fin de buscar similitudes o diferencias. El objetivo es identificar información útil que nutra las políticas públicas tanto en el ámbito de la educación como en otros.

Los Informes de la evaluación PISA pretenden dar cuenta de los resultados generales del estudio, con una mirada fundamentalmente descriptiva y posicionando temas relevantes para la discusión pública y la investigación académica. Los datos de PISA 2012, que fue la última en realizarse, entregan información que puede analizarse de diversas perspectivas y otorgan una base de evidencia a partir de los datos entregan estos estudios.

Tras doce años de participar en el proyecto PISA, Chile se consolida como el sistema educativo con mejores resultados en la región Latinoamericana, no obstante, se ubica muy lejos del promedio de los países OCDE y de aquellos países con resultados más destacados. Al observar la tendencia en los resultados de los estudiantes chilenos en PISA, se observa estabilidad (como el caso de la variación 2009 - 2012 en las tres asignaturas evaluadas) y como también avances significativos, como el caso de Lectura en 2006 y 2009 en relación a la primera medición del año 2000. En general, tanto en Matemática como en Ciencias Naturales, los estudiantes chilenos muestran leves movimientos al ascenso sin que esas diferencias consigan ser estadísticamente significativas.

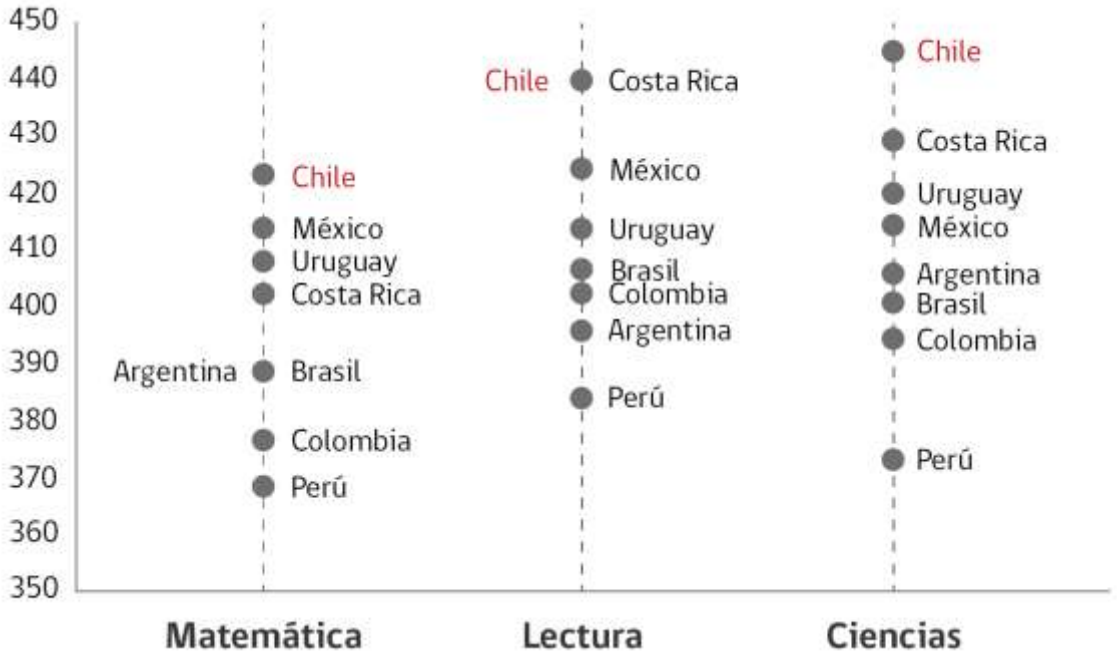
El porcentaje de estudiantes de Chile preparados para participar completamente en una sociedad moderna, es mayor al de Latinoamérica y más bajo que el promedio de la OCDE.

Resultados PISA 2012, OCDE, resto del mundo



Fuente: Resultados PISA 2012, Agencia de calidad de la educación
https://s3-us-west-2.amazonaws.com/documentos-web/Informes/Resultados+PISA+2012+Chile.pdf

Resultados PISA 2012 - Latinoamérica



Fuente: Resultados PISA 2012, Agencia de calidad de la educación
https://s3-us-west-2.amazonaws.com/documentos-web/Informes/Resultados+PISA+2012+Chile.pdf

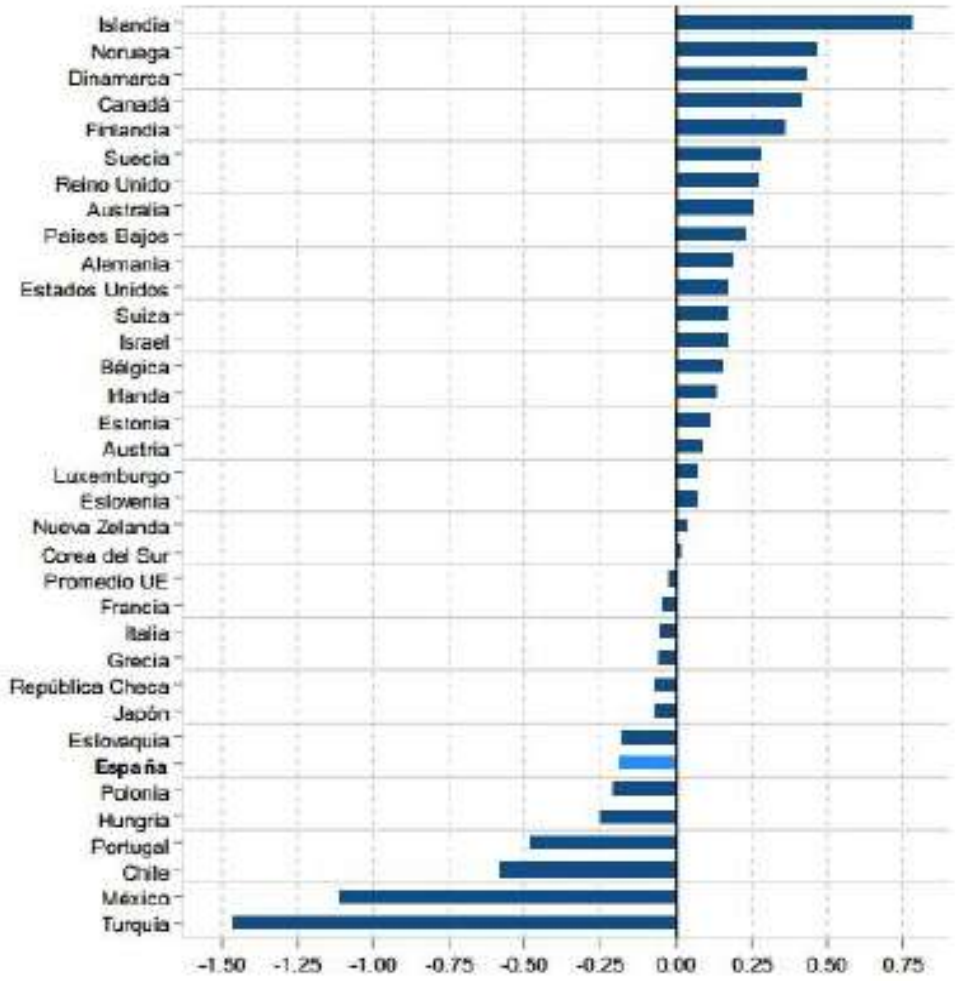
Hombres y mujeres en Chile tienen distintos rendimientos en PISA y esto se repite en todos los grupos de estudiantes, aun considerando el nivel socioeconómico y cultural de sus familias. A pesar de que se detecta un avance en el caso de las mujeres que acortan las brechas en Ciencias Naturales y Matemática, Chile se muestra como uno de los países donde sistemáticamente las mujeres tienen más bajos rendimientos que los hombres. Hay mayor diferencia a favor de ellos en Ciencias Naturales y Matemática y Resolución de problemas y menor diferencia a favor de ellas en Lectura que lo que sucede a nivel internacional.

El Índice de Nivel Socioeconómico y Cultural de los estudiantes chilenos (ESCS) tiene un impacto muy notorio – uno de los mayores entre los países participantes en PISA– sobre sus aprendizajes y sus logros en todas las áreas evaluadas por PISA. Este sigue siendo el gran desafío para el sistema educativo de Chile y PISA permite observar cómo otros países han ido reduciendo el impacto del origen socioeconómico y cultural sobre el aprendizaje, avanzando hacia una sociedad más equitativa, que ofrece a todos sus miembros, independientemente de su nivel socioeconómico y cultural, la misma oportunidad de sacar provecho de la educación que reciben.

Dado que la influencia del nivel socioeconómico se hace todavía mayor al considerar el género de los estudiantes, se observa que el grupo de estudiantes con rendimientos más bajos en Matemática son las mujeres del grupo socioeconómico y cultural más bajo.

Para medir aspectos como los mencionados anteriormente, el Informe Pisa realiza un Índice Social, Económico y Cultural (ESCS) que refleja, además de las competencias emprendedoras que pueden colegirse de los resultados de las pruebas, situaciones de entorno, como la ocupación, el nivel educativo de los padres y los recursos disponibles en el hogar. Un sistema educativo se considera tanto más equitativo cuanto menor sea el impacto de la variación del ESCS del alumnado en su rendimiento educativo. Como podemos observar en el siguiente gráfico, Chile, aproximándose al -0,60, está en el antepenúltimo lugar, sólo superando a México y a Turquía. Encabeza la lista Islandia superando el 0,75 y en el último puesto se encuentra Turquía aproximándose al -1,5.

Valor promedio del ESCS de los países de la OCDE PISA 2012.



Fuente: Informe Pisa 2012

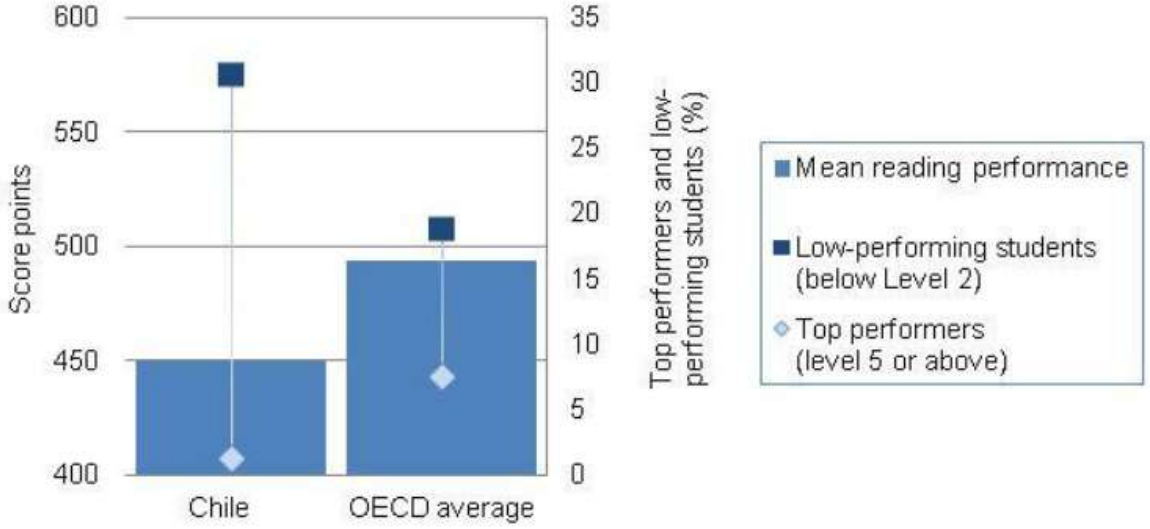
Tal como sucede en el Simce y otros estudios de evaluación educativa, el conjunto de factores interrelacionados que constituye la dependencia administrativa de los establecimientos a los que asisten los estudiantes, está relacionada a grandes diferencias en el logro de los mismos. Con frecuencia se aprecia que la diferencia en los aprendizajes logrados entre los estudiantes de establecimientos municipales y los de particulares pagados corresponde aproximadamente a 3 años de escolaridad.

En Chile, como en todos los países participantes en PISA, existen estudiantes que son capaces de superar las carencias socioeconómicas y culturales en las que viven, y alcanzan éxitos educativos muy sobresalientes; pero su proporción es muy baja en comparación con la población total de alumnos. Resulta importante, a la luz de los resultados de esta evaluación, poner especial atención a estos estudiantes, en particular a los procesos, políticas y prácticas de sus padres y los establecimientos a los que asisten, que les han ayudado a obtener altos resultados.

La Lectura digital se muestra como un área en que se han producido avances, al tiempo que se verifica una mayor penetración de las tecnologías de información y comunicación, tanto en los establecimientos como en los hogares de los chilenos.

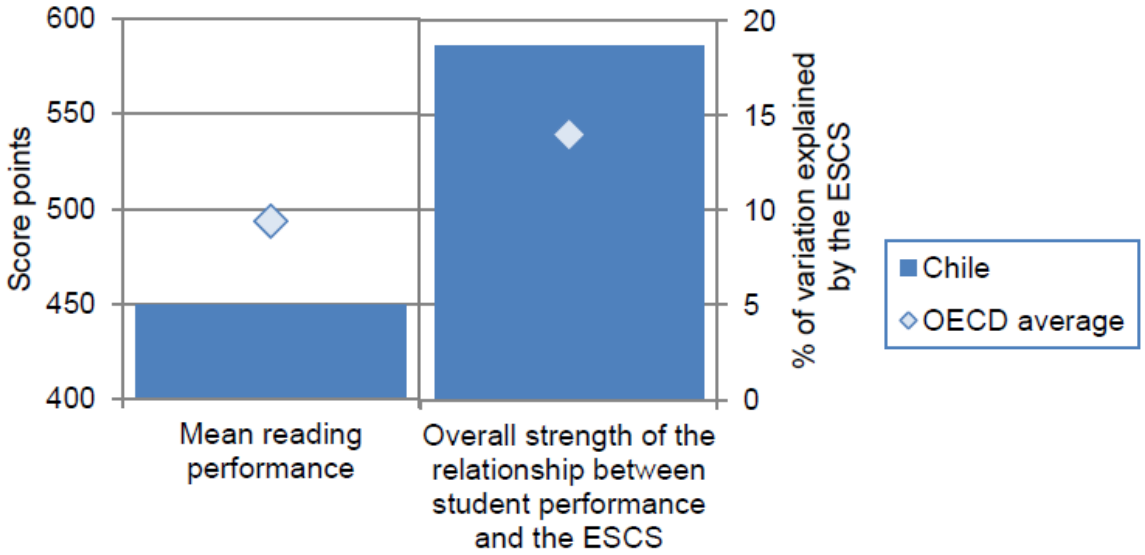
Los resultados de chile y su desempeño en la PISA han mejorado significativamente desde el año 2000, con un mayor aumento en la competencia lectora en comparación con los demás países OCDE entre 2000 y 2009. Sin embargo, los alumnos están en un nivel comparativo medio. Como se mencionó anteriormente, el impacto de la situación socioeconómica en el rendimiento sigue siendo más alto que el de la OCDE promedio.

Promedio en el rendimiento de lectura
y porcentaje de rendimiento inferior y superior
15años de edad, PISA 2009.



Fuente: OECD (2010), PISA 2009 Results: What Students Know and Can Do: Student Performance in Reading, Mathematics and Science (Volume I), OECD Publishing, Paris, http://dx.doi.org/10.1787/9789264091450-en

Desempeño del estudiante en la lectura y la relación entre el rendimiento de los estudiantes y la situación económica, social y cultural (ESCS) 15 años de edad, PISA 2009.



Fuente: OECD (2010), PISA 2009 Results: What Students Know and Can Do: Student Performance in Reading, Mathematics and Science (Volume I), OECD Publishing, Paris, http://dx.doi.org/10.1787/9789264091450-en

5. Levantamiento y Caracterización de Experiencias

5.1. Experiencias Nacionales

En este capítulo se identifican y caracterizan experiencias nacionales de programas para estudiantes en edad escolar que buscan mejorar o incorporar habilidades y/o competencias pro emprendimiento e innovación

Algunas experiencias importantes de destacar en Chile en el campo de la educación en el emprendimiento son variadas. El proyecto Montegrande[3] es un programa del Ministerio de Educación, inserto en el marco de estrategias de mejoramiento de la enseñanza media, que tiene por propósito el impulso y desarrollo de propuestas educativas institucionales innovadoras diseñadas por las propias comunidades escolares que sirvan como antecedentes válidos para la renovación, mejoramiento y diversificación de la enseñanza media subvencionada.

A través de esta iniciativa, el programa apoya, fomenta y utiliza las capacidades de innovación de los actores educacionales con el objeto de enriquecer la oferta educativa, estimulando a su vez, la autonomía de los establecimientos educacionales en lo que respecta a la gestión pedagógica y el desarrollo curricular.

Dentro de los establecimientos participantes de Programa, 8 desarrollaron sus proyectos de innovación con sello en Emprendimiento. Ubicados en diferentes regiones de Chile, con características diversas (modalidad, dependencia, matrícula, orientación del emprendimiento, etc.). Estos proyectos constituyen un interesante referente en donde se pueden evidenciar productos concretos (programas, dispositivos, evaluaciones) junto con los procesos relativos al emprendimiento instalados y funcionando.

La Fundación Educación y Empresa desarrolla el programa Junior Achiavement, que elabora material educativo que pretende desarrollar en niños y jóvenes el espíritu emprendedor y el respeto por la iniciativa privada, desarrollar en los alumnos la capacidad de emprender, asumir riesgos y tomar decisiones e involucrar a la empresa privada y a sus ejecutivos en el gran desafío de la educación.

FUNDES promueve el desarrollo y la competitividad de las Pequeñas y Medianas Empresas. FUNDES ha desarrollado estudios con respecto a la educación de em0rendimiento. Un estudio exploratorio (2003) cuyo objetivo fue mostrar qué están haciendo las universidades por ligar educación y emprendimiento a nivel de alumnos. Otro estudio (2003) muestra qué están haciendo los establecimientos de enseñanza media técnico profesional por vincular la educación y emprendimiento a nivel de alumnos.

[3] http://www.dipres.gob.cl/595/articles-20937_doc_pdf.pdf

Fundación Chile, a través del programa de Competencias para el Trabajo "Preparado" propone profundizar el vínculo entre el mundo educacional y el mundo del trabajo, como estrategia para contribuir a mejorar las condiciones de empleabilidad de los jóvenes estudiantes. Para ello, el Programa ha diseñado una metodología basada en el enfoque de competencias destinada a favorecer la incorporación de las competencias de empleabilidad en el currículo escolar.

En el año 1998 se inició el proyecto piloto de Cooperativas Escolares, para establecimientos de educación media principalmente. Este proyecto fue implementado inicialmente por Pro-Asocia, de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Chile en la comuna de La Florida en siete Liceos y una escuela Básica. Durante los años 1999 y 2001 se incorporaron nuevas comunas, Santiago, Puente Alto y Rancagua, San Joaquín, Padre Hurtado (R.M.); Valparaíso y San Antonio (V región); Curicó y Talca (VII región).

Una Cooperativa Escolar es una asociación de alumnos/as que actúan por si mismos/as bajo la orientación y acompañamiento de un profesor asesor, reciben como socios/as a sus pares del mismo y otros cursos, y se desenvuelven dentro del establecimiento escolar para desarrollan actividades sociales y económicas, con un propósito fundamentalmente educativo de formación intelectual, moral, social, cívica, económica y cooperativa de niños y niñas. Niños y niñas socios de la cooperativa administran pequeños emprendimientos socioeconómicos, con una finalidad predominante educativa y solidaria, donde aplican valores y principios fundamentales del modelo cooperativo.

El año 2010 asumió la asesoría de las Cooperativas Escolares el Centro internacional de Economía Social y Cooperativa CIESCOOP, de la Facultad de Administración y Economía de la Universidad de Santiago de Chile. Las asesorías y capacitaciones se mantuvieron para las escuelas, entregándose capacitaciones en temas de cooperativismo, como también asesorías en nuevos emprendimientos, como lo son los huertos escolares. Dentro de esta Área de Asistencia Técnica se conforma el 2012 una Línea de Juventud y Emprendimiento que tiene por objetivo que Jóvenes y estudiantes amplíen sus conocimientos sobre la Economía Social y participen de experiencias de emprendimiento asociativo y cooperativo[4].

Para profundizar la identificación y selección de experiencias nacionales, se consultaron los proyectos adjudicados en el Programa de Apoyo al Emprendimiento (PAE) en el contexto Escolar de CORFO.

En anexo se entrega el listado de 48 proyectos consultados, indicando su nombre, beneficiarios y una descripción de sus objetivos. Para efectos del estudio realizado, es necesario destacar que sólo se identifica un proyecto focalizado en enseñanza básica. En

[4] http://www.cooperativasescolares.cl

el listado de proyectos se observa que la mayoría de ellos son experiencias únicas, y sólo algunas, como las mencionadas al inicio de esta sección, corresponden a metodologías que poseen un mayor nivel de sistematización.

5.1.1. Descripción y Caracterización

5.1.1.1. Cooperativas Escolares
www.cooperativasescolares.cl

El proyecto Cooperativas Escolares se inició en 1998 con un piloto en siete Liceos y una escuela Básica de la comuna de La Florida. Los años 1999 y 2000 se continuaron desarrollando Cooperativas Escolares en La Florida y otras nuevas en Santiago, Puente Alto, y Rancagua. En el 2001 se incorporaron en San Joaquín, Padre Hurtado, Valparaíso, San Antonio, Curicó y Talca.

Este proyecto fue implementado inicialmente por Pro-Asocia, de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Chile, y el año 2010 asumió la asesoría de las Cooperativas Escolares el Centro internacional de Economía Social y Cooperativa (CIESCOOP), de la Facultad de Administración y Economía de la Universidad de Santiago de Chile.

El Proyecto Cooperativas Escolares se ha financiado mediante un convenio CIESCOOP y la Fundación Coopeuch, para promover 28 cooperativas de servicios escolares a lo largo del país. El proyecto es ejecutado por el Área de Asistencia Técnica de CIESCOOP, a través de la Línea de Juventud y Emprendimiento, con el objetivo que “jóvenes y estudiantes amplíen sus conocimientos sobre la Economía Social y participen de experiencias de emprendimiento asociativo y cooperativo”.

Una cooperativa escolar es una asociación de alumnos que actúan bajo la orientación y acompañamiento de un profesor asesor, para el desarrollo de actividades sociales y económicas dentro del establecimiento escolar. Su propósito es fundamentalmente educativo, de formación intelectual, moral, social, cívica, económica y cooperativa.

La cooperativa escolar puede realizar proyecto que los socios se propongan, por ejemplo, aprovisionamiento de libros y útiles escolares, mejoramiento de las instalaciones y equipamiento de las escuelas, huertos escolares, servicios artísticos-culturales, y servicios de gastronomía.

El Programa de CIESCOOP provee difusión, información y asesoría a las cooperativas escolares, desarrolla formación dirigida a los profesores, que harán de asesores de la cooperativa, y al equipo gestor de estudiantes. En estas entrega la asesoría jurídica para constituirse formalmente y después un acompañamiento a través del tiempo". Esto se complementa con una formación de gestión, en donde se les enseña a desarrollar un proyecto, a planificar y también a administrar conflictos.

En esta formación se promueve el trabajo en equipo y otras habilidades que servirán a los alumnos durante toda su vida, porque las aprendieron en la práctica. Muchos de los que pasan por cooperativas escolares quedan con ganas de emprender sus propios negocios una vez que salen del colegio. Las Cooperativas Escolares constituyen una herramienta de formación y desarrollo para crear el espíritu de emprendimiento en los jóvenes.

PROGRAMA DE PROMOCIÓN DE COOPERATIVAS ESCOLARES		
Instituciones Asociadas	Fundación COOPEUCH	Financiamiento
	Fundación Minera Escondida	Financiamiento
	Ciescoop	Ejecutor
Primera Ejecución	1998	
Cantidad de ejecuciones	35 aprox.	
Evaluación	No	Se realizan encuestas a los alumnos para conocer sus actitud al emprendimiento
	Percepción Usuario	
	Habilidades Propio	
	Habilidades Externo	
CARACTERIZACIÓN DEL PROGRAMA		
Duración de la Intervención	2 años	1er año es de formación de profesores y 2do de asesoría a la cooperativa
Orientado a	8° B y Enseñanza Media Científico Humanista y Técnico Profesional	
Proceso	Emprendimiento	Orientado a emprender, aunque muchas iniciativas son innovadoras
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	Orientado a entregar habilidades, tales como cooperación y trabajo en equipo, y para operar una empresa
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	Herramientas teóricas y prácticas, aunque Busca fomentar las habilidades y valores más que el conocimiento teórico.
	Habilidades	Trabajo en equipo
	Actitudes	Aplicación de aprendizajes, Proactividad, Manejo de recursos
	Valores	Buscan privilegiar los valores del cooperativismo y el emprendimiento, no sólo económico, también sociales.
Integración Curricular	No integrado	Actividades extraprogramáticas. En algunos casos se ocupan las clases de Consejo de cursos y tiempos libres como recreos.
	Asociado a un ramo	
	interdisciplinaria	

Vinculación con el Colegio	No se vincula	Los participantes son voluntarios. Profesor invita. Pueden ser de varios cursos del mismo colegio. El colegio se encuentra plenamente vinculado al Programa.
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Ámbito	Empresarial	Los alumnos con el profesor deciden el giro de la cooperativa. Pueden ser todas las anteriores.
	Social	
	Artístico Cultural	
Quién Enseña	Facilitador Externo	Generalmente son los Orientadores, Profesores de Talleres extraprogramáticos o los Profesores Jefe de la carrera técnica, que son preparados y asesorados por CIESCOOP
	Profesor con externo	
	El profesor	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	En general se trabaja sólo con los alumnos. En el caso de aquellas culturales, pueden incorporarse las empresas que los contratan. En el caso del Programa de voluntariado de la Coopeuch, los trabajadores ayudan a formar a los alumnos. En algunos casos especiales se trabajó con el Rotary.
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	Aunque considera cursos y talleres, su foco es el aprender haciendo
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de género	No	
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

5.1.1.2. El Plan
www.momentocero.cl

El Plan es un juego de tablero, diseñado con el propósito de ser una herramienta lúdica educativa para desarrollar habilidades de emprendimiento. Su diseño se inició el año 2007, apoyado con un financiamiento Capital Semilla, y comenzó su comercialización en 2009.

Momento Cero se conformó como empresa en 2005, con la visión de generar entornos de emprendimiento, dando soluciones a problemáticas públicas y privadas a través de metodologías innovadoras. Es una empresa especializada en el diseño y desarrollo de herramientas e implementación de acciones de aprendizaje bajo la metodología aprender jugando.

El Plan es un juego que permite desarrollar habilidades blandas tales como asumir riesgos, responsabilidad, enfrentar la incertidumbre, administrar la escasez, actuar bajo presión, resilencia, estrategia y toma de decisiones, desarrollo personal y del entorno.
El Plan además entrega conocimientos sobre administración de recursos, gestión de caja e inversión, costo de oportunidad y retorno sobre la inversión, y relación entre recursos, procesos, productos y servicios para la generación de valor.

La experiencia de juego simula etapas que se experimentan al emprender: Incertidumbre – frustración, análisis – comprensión, Empoderamiento – confianza, entusiasmo – competitividad.

El Plan se puede jugar en distintas configuraciones, tales como un juego individual, juego por equipo y juego compartido.

Momento Cero ha participado en diferentes programas de apoyo al entorno emprendedor con El Plan, asociado con diversas universidades y fundaciones. Estos programas tienen básicamente 2 modalidades: torneos escolares y programas de emprendimiento

Los Torneos Escolares son campeonatos realizado en base a El Plan. Es una actividad motivacional para despertar el espíritu emprendedor y desarrollar personas que sean agentes de cambio, capaces de crear valor compartido y bienestar. Se realizan torneos a nivel de un colegio, regional y un torneo nacional. Cada torneo implica una difusión y convocatoria, un evento de lanzamiento, la formación de monitores, una charla motivacional, la preparación de los alumnos en el juego, la capacitación a profesores, los procesos de juego clasificatorios de los alumnos, una final y una jornada de evaluación. En 2013, el torneo nacional involucró a 7 regiones, 1.290 alumnos, 161 monitores, 134 colegios y 189 profesores. Momento Cero recibió el premio “Pyme 2012” de parte del Ministerio de Economía, por el torneo nacional de emprendimiento en 2013.

Los programas de emprendimiento están orientados a profundizar en la entrega de conocimientos y habilidades, por lo que además de El Plan, consideran una mayor cantidad de cursos y talleres a los alumnos participantes. Se diseñan y ejecutan un conjunto de actividades con la finalidad de generar entornos culturales de emprendimiento. Fomentan la iniciativa, identificación de oportunidades, motivación por el logro, planificación y organización, capacidad de asumir riesgos, innovación y creatividad, flexibilidad, perseverancia y disciplina, autoconocimiento, ética, autoconfianza y liderazgo.

El cierre de las actividades de cada programa está marcado por un concurso donde se premian las mejores ideas de emprendimiento, obteniendo el financiamiento para llevarlas a cabo.

Los torneos, como actividad de difusión y sensibilización, tienen un alcance más amplio en participantes, mientras que los programas son una actividad orientada a la profundización, con un alcance menor en participantes.

JUEGO DE EMPRENDIMIENTO EL PLAN: TORNEOS Y PROGRAMAS DE EMPRENDIMIENTO		
Instituciones Asociadas	Momento Cero	Diseñador, coEjecutor
	Universidades y Fundaciones	Ejecutor
	CORFO	Financiamiento PAE
Primera Ejecución	2010	
Cantidad de ejecuciones	Más de 150 colegios	
Evaluación	No	Siempre realizan una encuesta y un test de actitud emprendedora desarrollado por la empresa. Alumnos declaran mayor confianza, perder el miedo y motivación al emprendimiento.
	Percepción Usuario	
	Habilidades Propio	
	Habilidades Externo	
CARACTERIZACIÓN DEL PROGRAMA		
Duración de la Intervención	3 a 6 meses	
Orientado a	7° B a 4° Medio	
Proceso	Emprendimiento	Emprendimiento e Innovación
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	Se focaliza en entregar habilidades para los emprendedores y en el proceso de emprendimiento
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	Lo fundamental es querer, lo demás se aprende. El Plan forma competencias de emprendimiento. El Torneo orientado a sensibilizar, que el grupo conozca y adquiera una actitud favorable. Programa de Emprendimiento entrega herramientas,
	Habilidades	
	Actitudes	
	Valores	

		conocimientos y habilidades.
Integración Curricular	No integrado	Profesor tradicional lo ve como perder tiempo, pocos lo identifican como competencia. Está generando guía para integrarlo al Currículum
	Asociado a un ramo	
	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	No son actividades integradas al currículo. Se trabaja con el curso fuera del horario escolar
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Ámbito	Empresarial	Alumnos eligen el ámbito del emprendimiento
	Social	
	Artístico Cultural	
Quién Enseña	Facilitador Externo	Facilitador externo resulta mejor, pero es más caro de operar
	Profesor con externo	
	El profesor	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	Empresas (RSE usualmente) aportan difusión y financiamiento. En algunos casos aportan monitores voluntarios. En el programa participa familia y comunidad
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	Torneo es una charla y una competencia basada en el juego, con el objetivo que adquiera la práctica. Programa incluye cursos y talleres
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de genero	No	No es parte del diseño, pero se encuentran piloteando algunos contenidos
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

5.1.1.3. Innovacien

www.innovacien.org

Innovacien es una organización sin fines de lucro que fomenta la creatividad, innovación y emprendimiento en el sistema escolar, buscando desarrollar y compartir desde la práctica los nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje que permitirán a los estudiantes convertirse en protagonistas de la sociedad global del conocimiento.

Innovacien realiza entrenamiento y acompañamiento a docentes y estudiantes en la generación y desarrollo de proyectos innovadores que cubren el contenido del currículum nacional. Impulsa el uso reflexivo y creativo de las nuevas tecnologías de información y

comunicación (TIC) en la sale de clases, para fomentar en los alumnos las habilidades del siglo XXI. Realiza trabajo con directivos escolares para construir una cultura escolar que fomente y apoye la innovación en todos los ámbitos del quehacer educativo.

Innovacien tiene una serie de productos para fomentar la innovación y emprendimiento en el sistema escolar. En este documento mencionaremos 3, que son los que están orientados a los escolares.

Diseña tu Cambio es un programa que forma capacidades de emprendimiento usando metodologías de design thinking, para el levantamiento de necesidades y luego generación de propuestas de soluciones. Se trabaja con los profesores en 6 a 7 sesiones semanales, y luego en 2 jornadas de planificación de incorporación de estas en la sala de clases. El programa considera además el acompañamiento al profesor un unas seis sesiones en la sala clase.

Escuadrones Geek es un programa que se encuentra en fase diseño y pilotaje. Se trata de un sistema de trabajo entre el mundo universitario y el mundo secundario. Los escuadrones al interior de los colegios se conforman por todos los alumnos interesados, motivados por el uso de tecnologías y por aprender más de ello. A través de mentores universitarios, los estudiantes recibirán un taller de uso tecnológico en diversas áreas, para mejorar sus habilidades y además ser agentes TIC que pueden influir en la comunidad escolar.

Programas de Apoyo al Entorno de Emprendimiento e Innovación, desarrollan un conjunto de actividades en el colegio, desde la formación de profesores, a través de una serie de talleres y workshops, y apoyo a la incorporación de los conceptos de emprendimiento e innovación en sus respectivos ramos, y acompañamiento en la sala de clases.

Los resultados de estos programas son el aumento de la motivación, desarrollo de la creatividad, disminución del ausentismo, promoción del trabajo en equipo, generación de habilidades emprendedoras, habilidades de comunicación oral y escrita, y entrenamiento de habilidades TIC (información, comunicación, ética e impacto social)

INNOVACIEN		
Instituciones Asociadas	Innovacien	Ejecutor
Primera Ejecución		
Cantidad de ejecuciones	32	
Evaluación	No	Se realizan encuestas a los alumnos y profesores para conocer su satisfacción con los programas y actitud al
	Percepción Usuario	
	Habilidades Propio	

	Habilidades Externo	emprendimiento. Utilizan instrumento de medición de auto percepción de habilidades
CARACTERIZACIÓN DEL PROGRAMA		
Duración de la Intervención	3 meses	Normalmente los programas duran 3 año, por razones de financiamiento, pero idealmente deberían ser de 2 o más años
Orientado a	5° a 8° B y Enseñanza Media CH y TP	
Proceso	Emprendimiento Innovación	Orientado a la innovación
Perspectiva	Emprendedor Emprendimiento Empresarial	Orientado a entregar habilidades de design thinking: detección de necesidades y generación de soluciones
Componente	Conocimientos Habilidades Actitudes Valores	Entregan habilidades de design thinking y conocimientos de modelo de negocios, canvas, mercadeo, difusión, web, blog, y un gran énfasis en desarrollo tecnológico.
Integración Curricular	No integrado Asociado a un ramo interdisciplinaria	La orientación es a la integración curricular interdisciplinaria, con participación de 3 o más profesores
Vinculación con el Colegio	No se vincula Curso fuera horario Cursos en Horario Voluntarios del Colegio	Trabaja con el grupo curso en el horario escolar, integrado a cada ramo
Ámbito	Empresarial Social Artístico Cultural	énfasis en necesidades del colegio, la comunidad y la familia
Quién Enseña	Facilitador Externo Profesor con externo El profesor	Facilitadores de Innovacien forman a los profesores y entregan contenidos de apoyo. Además los acompañan en planificación curricular para incorporar la temática, y en la sala de clases
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos La Familia Empresas Organizaciones Sociales	En general se trabaja con los alumnos. En cursos menores, la familia se involucra mucho, aunque no esté diseñado. Alianzas con startup para exponer su experiencia y realizar mentoria Competencias de ideas en y entre colegios, con premio tipo Visita a Santiago
Método	Charlas, foros y Seminarios Cursos y Talleres Concurso Juego Publicación	El foco es que en los cursos normales, se entreguen los contenidos de emprendimiento

	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de género	No	
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

5.1.1.4. Programa Escolar de Educación Financiera http://pef.sernaceduca.cl/

El Programa Escolar de Educación Financiera, del Servicio Nacional del Consumidor (SERNAC), es una iniciativa dirigida a colegios municipales o particulares subvencionados, que impartan enseñanza básica y/o media, orientado a incorporar contenidos de Educación Financiera en la educación formal.

El principal objetivo del Programa Escolar de Educación Financiera consiste en "Formar ciudadanos críticos frente a las presiones del mercado, capaces de exigir sus derechos, tomar decisiones de consumo informadas y responsables en las distintas etapas de la vida, generar ahorro y prevenir el sobreendeudamiento." Surge a raíz de la implementación de la Ley N°20.555 del SERNAC, que tiene entre sus objetivos principales educar a la ciudadanía en la temática financiera.

Las acciones educativas que conforman el Programa busca que los estudiantes participen de manera activa en la construcción de sus propios aprendizajes, los que surgirán a partir de sus propias experiencias sobre el tema. Los profesores son quienes lideran los procesos pedagógicos al interior de la sala de clases, actuando como mediadores de los aprendizajes de sus estudiantes. El Programa organiza sus principales actividades estableciendo una relación entre los contenidos propios del programa y los aprendizajes de las bases curriculares, con el apoyo del Ministerio de Educación, para las diferentes asignaturas, incorporando asimismo recursos didácticos.

El programa se desarrolla a través de diversas iniciativas, siendo las principales:

- SERNAC en tu Colegio, que consiste en la implementación de actividades lúdico pedagógicas masivas, dirigidas a estudiantes, como obras de teatros y juegos interactivos;
- Sistema de Reconocimiento. El establecimiento educacional ingresa a un Sistema de Reconocimiento, en el que va cumpliendo con diversos requisitos que permiten un trabajo más sistemático, con apoyo directo del Sernac, y la posibilidad de optar a distintos niveles de reconocimiento, según los logros obtenidos. El reconocimiento le permite demostrar a su comunidad, entorno y pares que está realizando un esfuerzo

por incorporar de manera profunda y sistemática la educación financiera en su colegio.

Todos los colegios que se inscriban en SERNAC en tu colegio y/o en el Sistema de Reconocimiento, accederán a los materiales pedagógicos de manera física (guías docentes, guía estudiantes, juegos) y a participar en concursos con premios significativos para docentes y estudiantes. Los siguientes son los elementos que componen estos programas:

- Curso de perfeccionamiento docente.
- Guías didácticas para docentes y estudiantes.
- Red de contenidos.
- Talleres para trabajar con familias.
- Material Educativo y audiovisual.
- Concurso de Educación Financiera.
- Actividades educativas para niños, niñas y jóvenes

PROGRAMA ESCOLAR DE EDUCACIÓN FINANCIERA		
Instituciones Asociadas	SERNAC	Ejecutor
	U. La Frontera	Asesoría Metodológica
	MINEDUC	Asesoría Metodológica
Primera Ejecución	2013	
Cantidad de ejecuciones	58	58 colegios, 10.000 alumnos, 500 profesores
Evaluación	No	Evaluación de percepción. No han hecho ex post aún. Compromiso con DIPRES es una evaluación al año
	Percepción Usuario	
	Habilidades Propio	
	Habilidades Externo	
CARACTERIZACIÓN DEL PROGRAMA		
Duración de la Intervención	1 año	intervención de un colegio en sistema de reconocimiento puede incluso durar más de un año
Orientado a	6° B a 2° EM Municipales y vulnerables	
Proceso	Emprendimiento	El enfoque es en educación financiara, sin embargo, la mayoría de los proyectos que los alumnos presentan en concursos son de emprendimiento.
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	Tangencialmente se entregan habilidades requeridas por un emprendedor.
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	El programa entrega contenidos de educación financiera, y a través del hacer, habilidades para el manejo de las finanzas
	Habilidades	
	Actitudes	

	Valores	
Integración Curricular	No integrado	La estrategia es la incorporación de los contenidos en diversos ramos: C. Sociales, lenguaje y matemática.
	Asociado a un ramo	
	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	Actividades como concurso son de participación en grupos. Obra de Teatro y Juego son extracurricular. Sistema de Reconocimiento es en el curso en horario escolar
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Ámbito	Empresarial	La mayoría de las iniciativas que presentan los alumnos a concursos son de carácter social
	Social	
	Artístico Cultural	
Quién Enseña	Facilitador Externo	Sernac prepara a los profesores. Juegos y Abra de teatro son realizadas por profesionales de Sernac
	Profesor con externo	
	El profesor	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	Además del trabajo con docentes y alumnos, hay talleres para familias
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	Cursos y talleres para alumnos y profesores. Concurso al Chancho y Juego Compra Bien.
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de género	No	No han aplicado enfoque de género aún. Es una necesidad que están incorporando
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

5.1.1.5. Puro Power

http://www.ongcanales.cl/patagonia-emprende/

Puro Power es un programa diseñado para el desarrollo de competencias y una cultura de emprendimiento en estudiantes de liceos de enseñanza media de la Región de Los Lagos, elaborado por Fundación Chile en colaboración con Canales y Endeavor. Este programa está compuesto por material didáctico diferenciado para los niveles de 3° y 4° año de enseñanza media.

El sentido de esta iniciativa es desarrollar competencias de emprendimiento de jóvenes y una cultura de emprendimiento en la comunidad escolar que permita abrir nuevas

oportunidades para la inclusión social y laboral y contribuir con la superación personal y colectiva. El Programa busca reforzar el vínculo entre el mundo de la formación y el mundo del trabajo gracias al emprendimiento.

El Programa está fundamentado en tres ejes principales: un modelo de competencias de emprendimiento, una metodología de formación con enfoque de competencias, y un material metodológico con actividades concretas, que gracias a su implementación facilitan el desarrollo de estas competencias en jóvenes.

Puro Power espera el logro de los siguientes resultados:

- Generar en los estudiantes el interés por desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes que los vinculen con el mundo del emprendimiento, permitiéndoles identificar oportunidades de desarrollo personal, social o económico.
- Ayudar a los jóvenes a descubrir aquellas capacidades que puedan potenciar y aquellas limitaciones que puedan superar, en el ámbito de la innovación y el emprendimiento.
- Contribuir al desarrollo de la capacidad para identificar oportunidades, actuar con autonomía, orientarse a resultados, enfrentar desafíos y proyectarse hacia el futuro.
- Facilitar la implementación de un proyecto emprendedor que haga tangible el esfuerzo de los estudiantes y dé cuenta de las competencias desarrolladas.
- Fomentar una instancia de divulgación de los hallazgos hacia la comunidad a la que pertenecen los jóvenes, legitimándolos ante sus maestros, padres, amigos, vecinos y familiares.

El Programa se vincula con los planes y programas de la Educación Media Científico-Humanista y Técnico Profesional. El portafolio contempla 24 Sesiones de aprendizaje secuenciales de 90 minutos cada una, organizadas en 3 Unidades de aprendizaje. Asimismo, el material didáctico contempla el desarrollo de un proyecto colectivo de emprendimiento que se inicia en la sesión n° 9. Junto a estas Sesiones de Aprendizaje, el portafolio contiene una metodología de evaluación de los aprendizajes logrados por los jóvenes tanto por el facilitador como por sus pares y ellos mismos.

El modelo de competencias para el desarrollo de una cultura emprendedora en jóvenes, está compuesto por ocho competencias, cuatro son competencias específicas y cuatro son competencias transversales.

Para estimular el contacto con actores locales y el mundo del trabajo, este Programa sugiere que los facilitadores inviten a voluntarios a participar en algunas de las sesiones de aprendizaje, y poner en contacto a los estudiantes con el contexto local en el que se insertan, tanto escolar como extra-escolar. De este modo, se busca fortalecer la estimulación de los estudiantes sobre su conocimiento, contacto y manejo con el medio tanto social, como económico y cultural.

PURO POWER		
Instituciones Asociadas	ONG Canales	Ejecutor
	Fundación Chile	Asesoría Metodológica
	Endeavor	Asesoría Metodológica
Primera Ejecución	2013	
Cantidad de ejecuciones		
Evaluación	No	Tiene un enfoque curricular de la evaluación, que incluye autoevaluación, de pares y del facilitador. La evaluación del programa se basa en las individuales
	Percepción Usuario	
	Habilidades Propio	
	Habilidades Externo	
CARACTERIZACIÓN DEL PROGRAMA		
Duración de la Intervención	24 sesiones	
Orientado a	3° y 4° Medio	
Proceso	Emprendimiento	Trabaja principalmente competencias de emprendimiento
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	Trabaja principalmente competencias de emprendedor y emprendimiento
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	Trabaja conocimientos, habilidades y actitudes principalmente
	Habilidades	
	Actitudes	
	Valores	
Integración Curricular	No integrado	Tiene un enfoque curricular, que se integra a los planes y programas del colegio
	Asociado a un ramo	
	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	Se integra como un ramo en el currículo
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Ámbito	Empresarial	
	Social	
	Artístico Cultural	
Quién Enseña	Facilitador Externo	Se entrega a los profesores los materiales y guías para la ejecución y evaluación del programa
	Profesor con externo	
	El profesor	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	Desarrollo de proyectos y difusión en el medio local
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	Desarrolla un curso de 24 sesiones, y un proyecto emprendedor de los alumnos
	Cursos y Talleres	

	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de género	No	
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

5.1.1.6. Emprendejoven.
www.emprendejoven.cl

Emprende Joven nace el año 2007, después de una reunión de amigos, que conversando se dieron cuenta de las falencias del sistema educacional. En primera instancia, se optó por ayudar de manera directa en colegios en riesgo social en la Región Metropolitana, haciendo reforzamientos y charlas para alumnos y apoderados.

Durante el año 2008 se comienzan a hacer las primeras intervenciones en colegios de Santiago (Liceo A-20 e Instituto Nacional) y San Joaquín (Saint Laurence), y se realiza la primera charla masiva en la Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile donde asisten más de 1000 estudiantes de la casa de estudios además de 800 estudiantes de educación media.

Durante el año 2009 y 2010, EMPRENDEJOVEN se adjudica el primer proyecto fuera de Santiago, en la ciudad de Puerto Montt (Colegio Miramar), y Fundación Chile certifica a la empresa como un proveedor de contenidos.

El año 2011 gana dos importantes premios. En primer lugar, EMPRENDEJOVEN gana el proyecto CORFO "Programa apoyo al entorno emprendedor", convirtiéndose en el equipo de personas más joven en adjudicarse un proyecto de esta envergadura. En segundo lugar, BENJAMIN FAIVOVICH, se convierte en ganador del premio emprendedor social de la UNIVERSIDAD ANDRES BELLO lo que más tarde lo llevaría fuera del país.

Durante el año 2012, se inicia el proyecto EMPRENDEDORES DEL BICENTENARIO, en el cual se comienza a trabajar con 7 liceos bicentenario de las regiones V y Metropolitana. BENJAMIN FAIVOVICH viaja a Turquía, donde es el único representante chileno en el seminario de emprendedores sociales "Global Fellows" de Youth Action Net.

EMPRENDEJOVEN inicia el año 2013 con importantes participaciones en charlas, congresos y seminarios tales como: "Social Enterprises" de la Universidad de Minesota

(USA), “Social Business Models” de la Universidad de Georgetown (USA) y “Human development: transition from school to work” del Banco Mundial (USA).

Además, en los dos últimos años EMPRENDEJOVEN ha realizado y se encuentra desarrollando proyectos de gran envergadura en las regiones de Coquimbo (trabajando con colegios técnicos de la región) y Magallanes, trabajando con séptimos y octavos básicos en el proyecto Emprende Magallanes.

En conclusión, Emprende Joven ha realizado Coaching a más de 50.000 jóvenes en todo Chile, en diversos Colegios y Universidades además de coaching a profesores y directivos del sector público y privado.

En EMPRENDEJOVEN consideran que el sistema educativo en Chile desarrolla memoria pero no habilidades. Los jóvenes se sienten solos, predeterminados por su condición social y económica. No existe movilidad social. No se entregan herramientas para desarrollar competencias y motivación para surgir en la vida. En EMPRENDEJOVEN tienen la motivación de acabar con estos problemas y lograr que los jóvenes de Chile cumplan sus sueños.

Emprende joven ha desarrollado una metodología denominada “Aprender Fracasando”. El fracaso es una oportunidad de aprendizaje, no algo de qué avergonzarse o que se deba evitar, es el primer paso hacia el éxito. Esta innovadora metodología apunta a otorgar al alumno un desarrollo de habilidades emprendedoras mediante el concepto de “Educación Experiencial” que es lo más eficiente en materias educativas.

Se ofrecen clases 100% prácticas, focalizadas en juegos innovadores, en donde los alumnos fracasarán al tratar de resolver las dinámicas, convirtiéndose en personas resistentes al fracaso.

Para enseñanza media, realiza coaching enfocados a enseñar, a través de dinámicas grupales, habilidades blandas y a entender el emprendimiento como una filosofía de vida, motivarlos con los estudios, otorgándoles nuevas herramientas, orientándolos en su futura educación Superior. Los estudiantes Aprenden Jugando, logrando capturar su atención y ser capaces de entender los contenidos de mejor manera.

El número de sesiones varía según el tiempo y necesidad de los alumnos. Los talleres van desde 2 sesiones hasta 16. Además, realiza asesorías anuales en colegios, generando una cultura emprendedora en la comunidad. El valor de estos talleres depende de la cantidad de alumnos y duración del programa.

El 99,3% de sus alumnos declara que ha desarrollado las habilidades enseñadas en los talleres.

EMPRENDE JOVEN

Instituciones Asociadas	Emprende Joven	Ejecutor
	Empresas	Financian ejecución (RSE)
Primera Ejecución	2008	
Cantidad de ejecuciones	8 Colegios 2 Universidades +8.000 alumnos	
Evaluación	No	
	Percepción Usuario	
	Habilidades Propio	
	Habilidades Externo	
CARACTERIZACIÓN DEL PROGRAMA		
Duración de la Intervención	2 a 16 sesiones	
Orientado a	Enseñanza Media	
Proceso	Emprendimiento	La metodología se enfoca en entregar habilidades emprendedoras a través de la educación experiencial
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	
	Habilidades	
	Actitudes	
	Valores	
Integración Curricular	No integrado	Se desarrolla en sesiones extracurriculares
	Asociado a un ramo	
	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Ámbito	Empresarial	No tienen un ámbito especifico de emprendimiento
	Social	
	Artístico Cultural	
Quién Enseña	Facilitador Externo	Las sesiones son realizadas por facilitadores de Emprende Joven. Desarrollan talleres para profesores, para que estos implementen prácticas innovadoras de enseñanza en sus cursos
	Profesor con externo	
	El profesor	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	Sesiones para alumno y profesores
	La Familia	
	Empresas	

	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	La metodología se desarrolla en sesiones en las cuales se aplican diversos juegos para el desarrollo de habilidades
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de género	No	
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

5.1.1.7. Expedición Chile: Encuentros de Emprendimiento Joven. www.caserta.cl

Fundación Caserta y la empresa David del Curto S.A. con el apoyo de CORFO y el Gobierno Regional de la Región de O´Higgins lanzaron el programa Expedición Chile el año 2013, que tiene por finalidad desarrollar habilidades de emprendimiento, liderazgo e innovación a partir de un aprendizaje experiencial de 20 cursos de 2º Medio de la Región de O`Higgins.

Expedición Chile es un programa de un año donde, de forma autónoma e innovadora, los estudiantes que participan crean, diseñan, y gestionan la empresa de concretar un viaje a algún lugar de Chile. Los cursos seleccionados podrán conocer nuevas comunidades, su cultura y su entorno natural, además de asistir a diversas charlas educativas, involucrándose con desafíos concretos que serán un aporte a la región que visitarán.

Participan en este programa estudiantes de las localidades de Machalí, Rancagua, Rengo, Las Cabras, Santa Cruz, Peralillo, Pichidegua, San Fernando, Chimbarongo, Placilla, Doñihue, Requínoa y San Vicente. Ellos postularon al programa a través de un video donde presentaron de manera lúdica y creativa su interés y compromiso por participar en el proyecto.

En el proceso de aprender haciendo para producir cada una de las instancias de su Expedición, los jóvenes desarrollarán habilidades asociadas al diseño de su viaje, búsqueda de financiamientos, selección de proveedores, ejecución de presupuestos, y generación de redes para economías de escala.

En el encuentro se realizan ejercicios que ayudan a los jóvenes a fortalecer su liderazgo y la tolerancia a la frustración, a partir de dinámicas grupales, juegos y espacios de

conversación. A través de estas acciones pueden identificar el valor que tienen las redes más cercanas de su entorno y de las de organizaciones o instituciones a las que pueden recurrir en la gestión de su proyecto. Podrán conocer, además, modelos de planificación y gestión que les permitirá establecer objetivos y metas, manejar cartas Gantt y tableros de gestión ágil, y usar estrategias de asignación de tareas y responsabilidades.
Con estas herramientas cada curso podrá trabajar en equipo para definir de manera conjunta las metas en las actividades de financiamiento como, por ejemplo, conseguir auspiciadores, incentivar el ahorro y generar micro-emprendimientos.

EXPEDICION CHILE		
Instituciones Asociadas	Fundación Caserta	Ejecutor
	David del Curto S.A.	Financiamiento
	CORFO	Financiamiento
	GORE O´Higgins	Financiamiento
Primera Ejecución	2013	
Cantidad de ejecuciones	38 cursos	
Evaluación	No	
	Percepción Usuario	
	Habilidades Propio	
	Habilidades Externo	
CARACTERIZACIÓN DEL PROGRAMA		
Duración de la Intervención	1 año	
Orientado a	2° Medio	
Proceso	Emprendimiento	El objetivo de la metodología es generar habilidades de emprendimiento a través de la autogestión de las expediciones
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	
	Habilidades	
	Actitudes	
	Valores	
Integración Curricular	No integrado	La metodología consiste en que los cursos deben gestionar, organizar financiar sus expediciones. Previamente se realizan talleres a líderes de cada curso participante, y posteriormente talleres a los cursos
	Asociado a un ramo	
	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Ámbito	Empresarial	Se proveen capacidades para emprender empresarialmente, para obtener
	Social	

	Artístico Cultural	financiamiento
Quién Enseña	Facilitador Externo	Los cursos son guiados por facilitadores externo
	Profesor con externo	
	El profesor	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	El trabajo es con alumnos, incluye visitas a emprendimientos y empresas
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	El énfasis es en el aprendizaje experiencial, y considera además talleres para los alumnos
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de género	No	
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

5.1.1.8. Juego de Educación Financiera "Tú decides" y Kakukinka"

En el marco del Programa de Educación Financiara de FOSIS; se desarrollaron estos 2 Juegos, que permiten enseñar desde temprana edad el riesgo del endeudamiento, la relación con las entidades financieras y casas comerciales, el correcto uso del dinero y administración de presupuesto, la generación de ahorros y la importancia de proteger los bienes mediante seguros. Estas competencias y habilidades también forman parte del proceso de emprendimiento, por lo cual se cree importante incorporarlas como un buen ejemplo desarrollado en los últimos años.

"Tú Decides" es un juego de mesa orientado a estudiantes del segundo ciclo básico (7° y 8° básico), a sus padres y a sus profesores, que fue desarrollado por Fosis y por el ministerio de Desarrollo Social con una metodología que quiebra los esquemas, pero que realmente hace que los niños aprendan mucho más. Se focaliza en el trabajo con este grupo de niños porque influyen en la familia, y porque además en pocos años más ellos van a tener acceso a tarjetas de crédito de multitiendas y bancos, y hoy un 30% de los jóvenes en Chile tiene deudas. Además, en el futuro éstos serán jefes de hogar. Alrededor del 80% de las familias más vulnerables tiene un nivel excesivo de deuda, lo que hace necesario sortear estas dificultades con nuevas metodologías que los apoyen de manera integral. Este juego, que se entrega a los colegios, permite que tanto niños como apoderados entiendan los conceptos claves para manejar presupuestos adecuadamente.

Junto a Kakukinka, estos juegos se dan en el marco del programa de Educación Financiera que el FOSIS tienen tanto para familias, emprendedores y también para niños y jóvenes, a través de una iniciativa escolar que tiene como objetivo educar en la sala de clases a través de una metodología lúdica, para fomentar el ahorro y evitar el sobreendeudamiento. Kakukinka busca apoyar la educación financiera de aquellos segmentos más vulnerables de la población en temas como, el manejo efectivo del dinero, la importancia del ahorro e inversión y cómo evitar el sobreendeudamiento, a través de la entrega de herramientas que les permitan tomar decisiones financieras informadas para no agravar su situación de vulnerabilidad, impulsándolos así a salir del círculo de la pobreza.

Recientemente BancoEstado comprometió recursos para contribuir a la digitalización de los juegos "Tú Decides" y "Karukinka" para que sean distribuidos en forma gratuita a través de internet, para el uso en computadores y dispositivos móviles por un periodo de cinco años a contar del momento en que las versiones digitales estén disponibles.

Juegos de Educación Financiera Tú Decides y Kakukinka		
Instituciones Asociadas	FOSIS	Agencia Ejecutora
	Banco del Estado	Auspicio
Primera Ejecución	2013	
Cantidad de ejecuciones	23 establecimiento en 2013 Meta 200 colegios	
Evaluación	No	
	Percepción Usuario	
	Habilidades Propio	
	Habilidades Externo	
CARACTERIZACIÓN DEL PROGRAMA		
Duración de la Intervención		
Orientado a	7° y 8° Básico	
Proceso	Emprendimiento	Iniciativa escolar que tiene como objetivo educar en la sala de clases a través de una metodología lúdica, para fomentar el ahorro y evitar el sobreendeudamiento, aprender el riesgo del endeudamiento, el uso correcto del dinero, la importancia del ahorro y la relación con las entidades financieras.
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	
	Habilidades	
	Actitudes	
	Valores	
Integración Curricular	No integrado	El juego se está distribuyendo e

	Asociado a un ramo	implementando a través de los colegios, pero no tiene una integración curricular.
	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Ámbito	Empresarial	
	Social	
	Artístico Cultural	
Quién Enseña	Facilitador Externo	
	Profesor con externo	
	El profesor	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	Juego de Mesa, que se digitalizará como juego de video.
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de género	No	
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

5.1.1.9. Formación Emprendedora de Fundación Juventud Emprendedora

En 1996, la Fundación Juventud Emprendedora llevó a la Región de Tarapacá los programas de Junior Achievement. El proyecto Juventud Emprendedora fue definido como una iniciativa sin fines de lucro, que busca generar a través de la educación una mayor igualdad de oportunidades.

Con el transcurso de los años, nuevas empresas han aceptado el desafío de invertir en el emprendimiento y la empleabilidad de la comunidad y de las nuevas generaciones.

Fundación Juventud Emprendedora FJEChile ya tiene presencia en todo el norte grande: Iquique, Alto Hospicio, Pozo Almonte, La Tirana, La Huayca, Mamiña, Baquedano, Huara, Camiña, Pica, en la Región de Tarapacá; Antofagasta, Baquedano, Sierra Gorda, Calama, Tocopilla, Mejillones, Taltal y San Pedro de Atacama en la Región de Antofagasta y; Copiapó, Vallenar y Tierra Amarilla en la Región de Atacama. Importantes empresas e instituciones como BHP Billiton Pampa Norte Cerro Colorado/Spence, Universidad Arturo Prat, Seremia de Educación, Seremia del Trabajo, INJUV, Consejo de la Cultura y las Artes, Fundación Minera Escondida, Zofri S.A., Angloamerican, Offen Kreis Consultores, Servicios Asociados A.M. Ltda., Andes Drip Ltda., Asociación Chilena de Seguridad, R&Q Ingeniería, Mining Services Ltda., NorTV, Tarapacá TV, Diario La Estrella de Iquique, Importadora Santa Alicia, Bansander AFP, VTR, SQM, Asociación de Industriales de Iquique, entre otros, han contribuido al desarrollo de programas de emprendimiento y empleabilidad.

Fundación Juventud Emprendedora adquiere y crea programas que buscan promover el emprendimiento y la empleabilidad, mediante el desarrollo de competencias transversales: autoconfianza, trabajo en equipo y liderazgo, entre otras capacidades específicas, son la esencia de estos programas, permitiéndonos generar autonomía y diferenciación en niños, jóvenes y adultos.

Formación Emprendedora es un programa de formación alternativa basada en una metodología participativa, propia del aprender haciendo, que facilita que los participantes desarrollen las competencias. Se compone de un conjunto de instrumentos diversos para lograr el propósito de desarrollo de competencias emprendedoras:

- Debates Juveniles, es una competencia interescolar dirigida a jóvenes de educación media, quienes plantean y defienden un punto de vista respecto de un tópico conocido previamente. El programa tiene una orientación colaborativa, no competitiva y considera equipos de debate e investigación.
- Formación de Líderes Juveniles, busca orientar a los jóvenes en un modelo de liderazgo colaborativo orientado al servicio y valores, dirigido a fortalecer en los participantes competencias como trabajo en equipo, comunicación efectiva, negociación y solución de conflictos.
- Formación de Mediadores Escolares, busca contribuir a la formación de una comunidad escolar más participativa y tolerante. Desarrolla en los participantes competencias para la resolución efectiva de conflictos, y su objetivo es lograr que los alumnos mediadores sean reconocidos y validados en ese rol, tanto por profesores y apoderados, como por sus pares. Está diseñado para niveles básico (5º a 8º) y medio (1º a 3º).
- Foro de Emprendedores es un programa formativo creado especialmente para estudiantes de educación media, quienes durante un fin de semana desarrollan las cuatro competencias claves del encuentro: creatividad, emprendimiento, liderazgo y trabajo en equipo. Lleva 11 años realizándose, con más de 1.300 jóvenes, de 60 establecimientos de 30 comunas del país.

- Juego de Negocios, es una competencia interescolar en la que estudiantes de educación media administran empresas virtuales, enfrentando situaciones que -mediante un software especializado- simulan el mundo de los negocios. Competencia auspiciada por BHP Billington Pampa Norte.
- Los Siete Hábitos de Jóvenes Altamente Efectivos, metodología que cuenta con licencia en Chile de FranklinCovey, para aplicar los principios de los 7 Hábitos a las especiales condiciones y decisiones que enfrentan los jóvenes. De manera divertida, se ofrece una guía que ayuda a los participantes a mejorar su imagen y estima, desarrollar su potencial, resistir las presiones, fijar y lograr sus metas, y mantener una buena relación con sus padres y amigos.
- Mi EmpreS.A. es un programa creado y ejecutado por FJEChile que busca ser un aporte a la formación de estudiantes de educación media, facilitando para ellos una experiencia concreta de trabajo colaborativo, que les ayude a desarrollar capacidades diferenciadoras en el manejo de una organización productiva real. Los jóvenes crean una empresa real, la administran, elaboran un producto o brindan un servicio, añadiendo valor para destacarse en el mercado, lo comercializan y finalmente liquidan la empresa y reparten las utilidades entre sus accionistas. Cuenta con versiones como TRANSEMPRES.A., EmpreS.A. internacional que incorpora en su proceso productivo la importación y exportación de productos, BIENVENIDOS, EmpreS.A. cuyo objeto es promover el turismo respecto a una zona geográfica determinada, y ACCIÓN ECOLÓGICA, EmpreS.A. cuya misión es realizar un aporte efectivo al cuidado del medio ambiente mediante la recuperación de espacios públicos.
- Talleres de Educación Básica y Media. Talleres formativos para alumnos de 1º básico a 2º medio, que buscan estimular en las nuevas generaciones la capacidad de emprender, ser creativos, trabajar en equipo, innovar y en definitiva, llegar a ser un protagonista esencial en su familia, sociedad, país y el mundo en el que vive.
- Vacaciones Emprendedoras, es un programa formativo y de integración destinado a jóvenes de educación superior en tiempo de vacaciones. Durante una semana, insertos en una localidad rural, los universitarios viven una experiencia formativa basada en los siete valores de Fundación Juventud Emprendedora, realizando acciones integradoras y de colaboración dirigidas a niños y jóvenes de la comunidad, tales como :dinámicas participativas, juegos, competencias deportivas, concursos y manifestaciones artístico-culturales
- Yo Puedo, desarrollar competencias para impulsar el emprendimiento en jóvenes y adultos con el objetivo es promover el autoempleo y la generación de iniciativas emprendedoras. Se basa en un proceso formativo-informativo y de seguimiento bajo el modelo de coaching. Se acompaña al participante desde la generación de la idea hasta su eventual realización, pudiendo o no incluir financiamiento, en tres etapas: A Emprender…!, programa formativo práctico de hábitos de emprendimiento y características del comportamiento emprendedor; MacroPlan, programa de desarrollo de conocimientos y habilidades para la generación de planes de negocios; y Coaching, programa de incubación de negocios,

acompañamiento personal y profesional de los participantes desde la generación de la idea hasta su consecución.

Fundación Juventud Emprendedora desarrollamos su trabajo bajo la metodología de aprender haciendo, lo que permite a los participantes reconocer sus habilidades, desarrollar conductas vinculadas al emprendimiento, comprender el valor del trabajo, visualizar la importancia del desarrollo permanente, y generar instancias para que los participantes orienten sus aptitudes e inclinaciones vocacionales y se animen a realizar emprendimientos concretos.

La consolidación de Fundación Juventud Emprendedora en la zona norte, permitió terminar el año con más de 30.600 beneficiarios entre niños, jóvenes, mujeres, profesores y trabajadores que participaron en sus diversos programas.

Utiliza el enfoque de competencias para definir los contenidos y evaluar la efectividad de sus programas, lo que le permite medir el avance que los beneficiarios experimentan en la creación, desarrollo, activación e inhibición de las competencias.

PROGRAMA DE FORMACION EMPRESARIAL FUNDACIÓN JUVENTUD EMPRENDEDORA		
Instituciones Asociadas	Fundación Juventud Emprendedora	Ejecutor
	Empresas	Asociadas,auspicios
Primera Ejecución	Desde 1996	
Cantidad de ejecuciones		
Evaluación	No	Realiza evaluación por competencias
	Percepción Usuario	
	Habilidades Propio	
	Habilidades Externo	
CARACTERIZACIÓN DEL PROGRAMA		
Duración de la Intervención	Variable, dependiendo del instrumento	
Orientado a	Cuenta con instrumentos desde 1° Básico hasta Educación Superior	
Proceso	Emprendimiento	Los programas están mayoritariamente enfocados al emprendimiento, aunque cuenta con componentes de innovación
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	El objetivo de los programas es principalmente la formación de competencias de emprendimientos y habilidades de emprendedor. Cuenta con programas como el Juego de Negocios que entrega conocimientos y habilidades empresariales
	Emprendimiento	
	Empresarial	

Componente	Conocimientos	Programas orientados a la formación de competencias, incluyendo sus conocimientos, habilidades y actitudes
	Habilidades	
	Actitudes	
	Valores	
Integración Curricular	No integrado	Cuentan tanto con programas no integrados al currículo escolar, como también con módulos curriculares.
	Asociado a un ramo	
	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	Programas se ejecutan en general vinculados al colegio, tanto en el horario escolar como fuera del mismos
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Ámbito	Empresarial	Actividades enfocadas principalmente al ámbito empresarial
	Social	
	Artístico Cultural	
Quién Enseña	Facilitador Externo	La mayoría de los programas son facilitados por externos al colegio. Los módulos curriculares son impartidos por profesores del colegio.
	Profesor con externo	
	El profesor	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	Principalmente trabajan con los alumnos. Incorporan acciones de vinculación con empresas.
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	Desarrollan una serie de metodologías distintas, que incluyen cursos, concursos, juegos, actividades vivenciales y aprender haciendo.
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de género	No	
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

5.1.1.10. 1, 2, 3 Emprender

Juega+ da inicio en 2014 al Programa de Educación Financiera "1,2,3 Emprender", que busca entregar herramientas financieras y desarrollar habilidades blandas para que los alumnos logren generar su propio proyecto de emprendimiento dentro de su comunidad. Este proyecto cuenta con la participación de distintos actores: Scotiabank, quién viabiliza la realización de 123 Emprender, en el marco de su programa internacional Scotiabank iluminando el mañana; Municipalidad de Peñalolén; GORE Metropolitano de Santiago, a

través de la ley de donaciones con fines educacionales; y Universidad de la Frontera, CEPEC, que realiza el diseño de la evaluación, instrumentos y análisis de resultados. Juega+: desarrolló la metodología y contenidos, realizó capacitación, y la ejecución de evaluación e implementación del programa.

Alumnos de 6 establecimientos municipales de Peñalolén están participando en esta iniciativa. El objetivo del programa es instalar capacidades en los colegios que aseguren la entrega de habilidades blandas de emprendimiento y conocimientos de educación financiera.

Juega+ además tiene un programa denominado Superescuela, desarrollado con 3M con el apoyo de CORFO. Superescuela es una iniciativa de educación online, que a través de una plataforma digital busca generar una nueva interacción entre alumnos, profesores y el soporte audiovisual. En su primer curso, Aprende a innovar busca el desarrollo de habilidades del innovador en los alumnos y profesores. El curso tiene por objetivo lograr el desarrollo de capacidades de innovación en los estudiantes de 1º y 2º Medio a través del pensamiento productivo y la creatividad, entregándoles las herramientas necesarias para instalar capacidades permanentes de innovación.

El programa 1,2,3, Emprender es un plan de Educación Financiera que la entidad bancaria implementará con el propósito de entregar habilidades blandas de emprendimiento y conocimientos de educación financiera a jóvenes de entre 11 y 14 años. Con estas herramientas, se espera que los niños desarrollen, durante los 3 meses de aprendizaje que dura el programa, un proyecto de emprendimiento propio que beneficie a su comunidad.

La metodología de esta iniciativa consiste en incentivar a los niños a través del aprender jugando y haciendo, utilizando trabajos y dinámicas individuales y grupales. La enseñanza estuvo a cargo de 15 docentes capacitados en el marco del Programa, que también incorpora a las familias de los niños.

El programa se llevó a cabo el primer semestre del 2014 durante las clases de educación tecnológica. Los alumnos trabajarán con un texto (álbum de láminas coleccionables) que sustenta los contenidos del programa. A su vez en la plataforma www.123emprender.com los alumnos registran sus proyectos, y tanto alumnos como profesores tienen acceso a material de apoyo en las temáticas de educación financiera y las habilidades del emprendedor. Por otra parte, los profesores se capacitaron en el programa y recibirán 6 sesiones de apoyo de monitores en la sala de clases, así como 3 sesiones de coaching individual.

1, 2, 3 Emprender		
Instituciones Asociadas	Juega+	Desarrolla metodología, contenidos y servicios en el programa
	ScotiaBank	Provee sustenabilidad
	Municipalidad	Apoyo actividades en los colegios municipales de la Comuna
	GORE Metropolitano	Financiamiento
Primera Ejecución	2014	
Cantidad de ejecuciones	6 Colegios	
Evaluación	No	
	Percepción Usuario	
	Habilidades Propio	
	Habilidades Externo	
CARACTERIZACIÓN DEL PROGRAMA		
Duración de la Intervención	3 meses	
Orientado a	1° y 2° medio	
Proceso	Emprendimiento	Módulos orientados a la educación financiera, empleabilidad y emprendimiento
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	El propósito del programa es entregar habilidades blandas de emprendimiento y conocimientos de educación financiera
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	
	Habilidades	
	Actitudes	
	Valores	
Integración Curricular	No integrado	El programa se desarrolla durante las clases de educación tecnológica.
	Asociado a un ramo	
	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Ámbito	Empresarial	Los alumnos deben desarrollar un proyecto de emprendimiento propio que beneficie a su comunidad
	Social	
	Artístico Cultural	
Quién Enseña	Facilitador Externo	Los profesores son formados en 3 sesiones de coaching individual y 6 sesiones de monitoreo en la sala
	Profesor con externo	
	El profesor	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	El programa pretende incluir a las familias

	La Familia	de los alumnos, mediante charlas.
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	Fundamentalmente es un programa basado en un curso, con metodologías participativas. Además, considera que los alumnos realizan un proyecto para aprender haciendo.
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de género	No	
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

5.1.2. Resumen

El cuadro siguiente presenta un resumen de la caracterización de las experiencias nacionales relevadas, desde la óptica del modelo conceptual aplicado en este estudio.

		COOPERATIVAS ESCOLARES	JUEGO DE EMPRENDIMIENTO EL PLAN	INNOVACIEN	PROGRAMA ESCOLAR DE EDUCACIÓN FINANCIERA SERNAC	PURO POWER	EMPRENDE JOVEN	EXPEDICION CHILE	JUEGOS DE EDUCACION FINANCIERA FOSIS	FUNDACIÓN JUVENTUD EMPRENDEDORA	1, 2, 3 EMPRENDER
Evaluación	No								X		
	Percepción Usuario	X	X	X	X		X				
	Habilidades Propio		X	X		X				X	
	Habilidades Externo										
Proceso	Emprendimiento	X	X		X	X	X	X		X	X
	Innovación		X	X						X	
Perspectiva	Emprendedor		X		X	X	X			X	X
	Emprendimiento	X	X	X		X		X		X	

	Empresarial	X								X	
Componente	Conocimientos	X		X		X				X	X
	Habilidades	X	X	X	X	X	X	X		X	X
	Actitudes	X				X			X	X	
	Valores	X									
Integración Curricular	No integrado	X	X				X	X	X	X	
	Asociado a un ramo					X				X	X
	interdisciplinaria			X	X					X	
Vinculación con el Colegio	No se vincula										
	Curso fuera horario		X		X		X	X	X	X	
	Cursos en Horario			X	X	X			X	X	X
	Voluntarios del Colegio	X			X						
Ámbito	Empresarial	X	X		X	X	X	X		X	
	Social	X	X	X	X	X	X	X			
	Artístico Cultural	X	X			X	X				
Quién Enseña	Facilitador Externo		X				X	X		X	
	Profesor con externo	X		X	X	X				X	X
	El profesor						X		X		
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	X		X	X	X	X	X	X	X	X
	La Familia				X				X		X
	Empresas			X				X		X	
	Organizaciones Sociales			X							
Método	Charlas, foros y Seminarios		X								
	Cursos y Talleres	X	X	X	X	X	X	X		X	X
	Concurso		X		X					X	
	Juego		X		X		X		X	X	
	Publicación										
	Vivencias							X		X	
	Hacer	X				X		X		X	X
Enfoque de género	No	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Acceso										
	Contenido										
	Otro										

La tabla siguiente presenta lo observado en las experiencias nacionales catastradas en este informe:

<table>
<tr><td>Instituciones Asociadas</td><td colspan="2">Los programas se configuran normalmente de manera asociativa. Usualmente el ejecutor es el diseñador de la metodología y busca asociarse con empresas y fundaciones que provean financiamiento.</td></tr>
<tr><td>Primera Ejecución</td><td colspan="2" rowspan="2">El tema del emprendimiento en el mundo escolar ha adquirido importancia en los últimos 5 años, periodo en la cual se desarrolla la mayoría de las actividades que se han documentado en este informe</td></tr>
<tr><td>Cantidad de ejecuciones</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Evaluación</td><td>No</td><td rowspan="4">La mayoría de los programas realizan evaluación a través de una encuesta final de satisfacción de los usuarios y un instrumento propio para medir habilidades y conocimientos de los alumnos</td></tr>
<tr><td>Percepción Usuario</td></tr>
<tr><td>Habilidades Propio</td></tr>
<tr><td>Habilidades Externo</td></tr>
<tr><td colspan="3">Caracterización del Programa</td></tr>
<tr><td>Duración de la Intervención</td><td></td><td rowspan="12">Respecto de estas dimensiones de análisis, es posible observar en las experiencias documentadas 2 enfoques diferenciados desde el punto de vista de integración al currículo:

<u>Integrado</u>, aquellos programas cuya visión es que la temática del emprendimiento se debe incorporar de una manera multidisciplinaria al currículo.

Por ello trabajan con el curso en el horario normal, capacitando al profesor como el actor principal de la enseñanza.

La intervención del programa en este caso suele durar un año, por restricción de financiamiento, pero idealmente debería durar más de un año, según sus ejecutores.

<u>No integrado</u>, aquellos programas que se ejecutan a través de actividades extracurriculares, que son realizadas por directamente por facilitadores externos o con estos apoyando al profesor, fuera de horario, integrando muchas veces a los alumnos en forma voluntaria, entregando contenidos específicos de emprendimiento.

Los responsables de estos programas, a pesar que piensan que la integración curricular es mejor, perciben que es más difícil de hacer, de financiar y de involucrar a los colegios.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Integración Curricular</td><td>No integrado</td></tr>
<tr><td>Asociado a un ramo</td></tr>
<tr><td>Interdisciplinaria</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Vinculación con el Colegio</td><td>No se vincula</td></tr>
<tr><td>Curso fuera horario</td></tr>
<tr><td>Cursos en Horario</td></tr>
<tr><td>Voluntarios del Colegio</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Quién Enseña</td><td>Facilitador Externo</td></tr>
<tr><td>Profesor con externo</td></tr>
<tr><td>El profesor</td></tr>
</table>

		La intervención de estos programas suele ser de menor duración, de 3 a 6 meses.
Orientado a	El diseño de los programas está, en general, orientado a los cursos mayores de enseñanza básica y a la enseñanza media. En la práctica, se aplica mayormente en la enseñanza media.	
Proceso	Emprendimiento Innovación	En general, los programas no realizan una distintos explicita de orientación hacia el emprendimiento y/o innovación, aunque la mayoría de estos tiene un enfoque de emprendimiento.
Perspectiva	Emprendedor Emprendimiento Empresarial	En esta dimensión se observan gran variedad de enfoques
Componente	Conocimientos Habilidades Actitudes Valores	La mayoría de los programas declara estar orientados a proveer habilidades y actitudes, aunque se observa muy fuertemente la entrega de conocimientos
Ámbito	Empresarial Social Artístico Cultural	Los programas declaran que queda a elección de los alumnos, y que la mayoría de las iniciativas presentadas por los alumnos son de índole social
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos La Familia Empresas Organizaciones Sociales	En general los programas trabajan solo con los profesores y alumnos. Varios incorporan empresas en el financiamiento y en algunos casos aportando mentores voluntarios. Algunos involucran a las familias de manera explícita, a través de talleres, o implícita, ayudando a los alumnos en sus proyectos
Método	Charlas, foros y Seminarios Cursos y Talleres Concurso Juego Publicación Vivencias Hacer	Todos los programas aplican una combinación de métodos. Se observa que hay una utilización de juegos, publicaciones y charlas para una sensibilización masiva, y cursos y talleres para una profundización de contenidos. La mayoría dice privilegiar el aprender haciendo
Enfoque de género	No Acceso Contenido Otro	Los programas catastrados no aplican un enfoque de género de manera explícita, aunque la mayoría de ellos dice estar incorporándolo en sus diseños.

5.2. Experiencias Internacionales

5.2.1. Descripción de Experiencias

La identificación y selección de experiencias internacionales para ser descritas y caracterizadas en este estudio, tuvo como criterio principal la diversidad de enfoques, de manera de cubrir un amplio espectro de iniciativas de distinta índole y metodología.

En cada caso, se privilegió la incorporación de aquellas iniciativas que tuvieran una cobertura nacional o regional. Las 2 últimas experiencias relevadas corresponden a iniciativas de desarrollo de planes o estrategias regionales o nacionales.

5.2.1.1. Junior Achievement

Junior Achievement Worldwide es una organización mundial dedicada a la educación de los estudiantes en temas como la preparación laboral, emprendimiento y alfabetización financiera, a través de programas vivenciales y prácticos. Junior Achievement ayuda a los jóvenes mostrándoles cómo generar ganancias y cómo administrarlas efectivamente, como generar fuentes de trabajo y como aplicar el pensamiento emprendedor en sus lugares de trabajo, con el objetivo que los jóvenes lleven estas lecciones a la práctica y aprenden el valor de contribuir a sus comunidades.

Alcanza anualmente a más de diez millones de jóvenes alrededor del mundo. JA está organizado en seis regiones, cada una con un Centro de Operaciones Regional (ROC) que coordina e integra un conjunto de operaciones locales (Naciones Miembro), que son dirigidas por un consejo de directores local.

Los programas educativos de JA se estructuran en Primaria, Escuela Media, Secundaria y Mujer Emprendedora.

Los programas de escuela primaria incluyen seis temas secuenciales, desde jardín infantil hasta estudiantes en quinto o sexto grado y una experiencia final. Los estudiantes aprenden sobre los conceptos básicos de negocios y economía y cómo la educación tiene un papel importante en el ambiente laboral. Las actividades secuenciales se construyen en base a los estudios de cada año anterior y prepara a los estudiantes para la escuela secundaria y una vida de aprendizaje.

Los programas de educación media se construyen sobre la base de conceptos que los estudiantes aprendieron en los programas de Junior Achievement para educación de nivel primario, y ayudan a los adolescentes a tomar decisiones complicadas sobre su preparación para su futuro educativo y profesional. Los programas constituyen un suplemento de los planes de estudios sociales y contribuyen al desarrollo de habilidades comunicativas que son esenciales para tener éxito en el mundo de los negocios. A través de estos programas, Junior Achievement refuerza el valor de la preparación de la fuerza de trabajo, la actividad

empresarial y los aspectos financieros. Mediante estos programas se introduce a los alumnos en variados conceptos económicos y hechos concretos relacionados al mundo del trabajo.

Los programas de secundaria de Junior Achievement ayudan a los estudiantes a tomar decisiones informadas e inteligentes acerca de su futuro y fomenta las habilidades que serán de gran utilidad en el mundo de los negocios. Junior Achievement enseña sobre conceptos relacionados al emprendimiento, la alfabetización financiera y la preparación para el mercado laboral. Los voluntarios aportan experiencias de negocios reales y guían a los estudiantes en un momento que representa un punto decisivo en la vida de estos jóvenes.

El programa Mujer Emprendedora tiene la misión de "Desarrollar en mujeres vulnerables la capacidad de convertirse en emprendedoras de negocios, tomar riesgos y decisiones que las beneficien tanto individual como comunitariamente". Sus objetivos son estimular la autoestima, sentimiento de pertenencia, solidaridad y compromiso de las mujeres, con el objetivo de desarrollar su capacidad emprendedora y la de su comunidad. Incentiva el uso solidario y responsable del crédito, como una herramienta. Guía a los beneficiarios a través del proceso de diseño y creación de su propia empresa y el acceso al soporte financiero necesario. Ayuda a las mujeres a generar mayores recursos para que los inviertan en el futuro de sus hogares y de sus hijos. El programa está destinado a mujeres de entre 18 y 25 años, que se encuentren en situación de vulnerabilidad y riesgo debido a varios factores (género, ubicación geográfica, acceso a la educación, riesgo de delincuencia, etc.).

En Chile, Junior Achievement es representada por Fundación Educación Empresa, institución sin fines de lucro dedicada a la educación. Fundación Educación Empresa fue fundada en 1994. Anualmente capacita a más de 15.000 alumnos, en 120 escuelas del mundo rural y urbano, y recluta más de 250 ejecutivos voluntarios que trabajan directamente con los niños y jóvenes.

Según evaluaciones presentadas en su sitio web, los ex alumnos de JA tienen un 25% de menor probabilidad de estar desempleados, y tienen ingresos 50% mayores que los no ex alumnos. Además, indican que los ex alumnos tienen un 50% más de disposición a crear su propio negocio.

Un estudio independiente del programa Junior Achievement Student Mini-Company Program, realizado en Holanda el año 2008, encontró que el programa no ha tenido los efectos deseados, y no había ninguna diferencia significativa entre los dos grupos (tratamiento y control) en el desarrollo de sus habilidades empresariales. Este programa es uno de los componentes de Junior Achievement, cuyo objetivo es enseñar a los estudiantes de institutos profesionales a poner en práctica la teoría y entender de qué se trata el emprendimiento, desarrollar habilidades de emprendimiento y el inicio y operación de una mini-empresa.

Otro estudio independiente realizado el año 2007 a nivel global, concluye que la satisfacción global del programa es alta entre profesores, voluntarios, integrantes del staff de JA, y estudiantes. Los beneficios evaluados son particularmente altos en las áreas de habilidades preparatorias para el empleo, comunicación y trabajo en equipo, y que las simulaciones

basadas en computadores (videojuegos) son una herramienta de aprendizaje ideal. El programa mostró efectividad al facilitar la comprensión los conceptos económicos de negocios e incrementar el interés de los estudiantes. Finalmente, el estudio concluye que el programa tiene un impacto positivo en la actitud de los estudiantes hacia los negocios.

Un estudio del programa Company de JA efectuado en Noruega y que evaluó el impacto de largo plazo en los estudiantes, encontró que los jóvenes participantes en el programa eran significativamente más propensos a ser emprendedores que aquellos que no habían participado.

Nombre	**JUNIOR ACHIEVEMENT**	
Instituciones Asociadas	Junior Achievement Worldwide	organización mundial dedicada a la educación de los estudiantes en temas como la preparación laboral, emprendimiento y alfabetización financiera,
	Fundación Educación Empresa	Representante en Chile
	Empresas	Apoyan financieramente y con monitores voluntarios
Primera Ejecución	1919	
Cantidad de ejecuciones	50 programas globales en ejecución	
Evaluaciones	Evaluaciones presentadas en su sitio web, los ex alumnos de JA tienen un 50% más de disposición a crear su propio negocio. Satisfacción es alta entre profesores, voluntarios, staff y alumnos	
Caracterización del Programa		
Duración de la Intervención	Es un programa que se estructura desde jardín infantil, educación primaria hasta media y secundaria	
Orientado a	Jardín Infantil, Educación Primaria, Escuela Media, y Secundaria	
Proceso	Emprendimiento	enseña sobre conceptos relacionados al emprendimiento, la alfabetización financiera y la preparación para el mercado labora
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	refuerza el valor de la preparación de la fuerza de trabajo, la actividad empresarial y los aspectos financieros y conceptos económicos
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	Los estudiantes aprenden sobre los conceptos básicos de negocios y economía
	Habilidades	
	Actitudes	
	Valores	
Integración Curricular	No integrado	Las actividades secuenciales se construyen en base a los estudios de cada año anterior y prepara a los estudiantes para una vida de aprendizaje.
	Asociado a un ramo	
	interdisciplinaria	

Vinculación con el Colegio	No se vincula	JA cuenta con módulos específicos a cada nivel desde Jardín Infantil hasta enseñanza secundaria
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Ámbito	Empresarial	Conceptos básicos de negocios y economía
	Social	
	Artístico Cultural	
Quién Enseña	Facilitador Externo	Los módulos son impartidos por los profesores
	Profesor con externo	
	El profesor	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	El trabajo es preferentemente en el aula con los alumnos
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	El core del programa son los módulos preparados para cada nivel académico, que se complementan con programas experienciales tales como mini-compañías
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de genero	No	Cuenta con un programa denominado "Mujer Emprendedora"
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

5.2.1.2. Network For Teaching Entrepreneurship (NFTE)

La misión de NFTE es inspirar a jóvenes de comunidades de bajos ingresos a permanecer en la escuela, reconocer las oportunidades de negocio y planificar para un futuro de éxito. Fundada en Nueva York en 1987 NFTE comenzó como un programa para prevenir la deserción escolar y mejorar el rendimiento académico entre los estudiantes que se encontraban en riesgo de fallar o dejar la escuela, y luego derivó en la enseñanza de la mentalidad emprendedora, a través de la cual NFTE proporciona a los jóvenes la actitudes y herramientas para superar las adversidades y dirigir su futuro personal

NFTE ha trabajado con más de 600.000 jóvenes de comunidades de bajos ingresos en los programas de los Estados Unidos y alrededor del mundo. NFTE opera su currículo en 17 comunidades de Estados Unidos y 10 países.

NFTE enseña habilidades relevantes para el mundo real, para que los estudiantes permanezcan en la escuela. Los estudiantes aprenden a reconocer las oportunidades de

éxito a su alrededor y se gradúan con el liderazgo y habilidades para resolver problemas. Las habilidades de alfabetización financiera que los estudiantes aprenden los ayudan a realizar y administrar el dinero.

NFTE tiene 4 tipos de programas:

- Presenciales en el Aula. Enseña habilidades para la construcción de un plan de negocios. Desarrollan una mentalidad empresarial que apoya su capacidad para resolver problemas complejos, oportunidad de reconocer y entender el valor de evaluar y tomar riesgos calculados. Voluntarios de las empresas locales compartan su experiencia en el aula. Al final del curso, los estudiantes compiten por un capital semilla en un concurso de planes de negocios, que van desde el colegio ascendiendo a niveles regionales, hasta la competencia nacional de NFTE.
  Durante un semestre o un año, un profesor certificado guía a los estudiantes a través de alguno de los cursos del programa. Las lecciones incluyen el concepto de ventajas competitivas, propiedad, reconocimiento de oportunidades, marketing, finanzas y desarrollo de productos, todo relacionado a habilidades base en matemáticas y literarias.
  El programa incluye eventos (compra y venta), Juegos tales como el Juego de la Innovación, y caminatas comunitarias.
- Startup Summer. En 2011 NFTE lanzó un programa para estudiantes que quieren lanzar sus ideas de negocio y aprender de la experiencia de la ejecución de un plan de negocios. Este programa fue diseñado para impulsar el lanzamiento de negocios proporcionando a los estudiantes el acceso a capital; entrenadores empresariales voluntarios; y una plataforma para establecer metas claras y entregables y compartir sus avances.
  Está dirigido a estudiantes de 16 años o más que previamente han terminado su plan de negocio a través del programa de NFTE. Cada estudiante recibe una subvención de inversión, un estipendio y la oportunidad de trabajar con entrenadores de negocios, además de recursos y herramientas. Después de una semana, en el cual los estudiantes fijan metas individuales, crean materiales de marketing y otros pasos iniciales, los estudiantes se reúnen dos veces por semana durante las próximas 5 a 6 semanas. Los participantes presentan su progreso al final del verano y luego siguen reuniéndose con personal NFTE y entrenadores voluntarios durante el año escolar.
- BizCamp. Es un programa intensivo, de 1 a 2 semanas para estudiantes de 13 a 18 años que están interesados en emprendimiento. Los estudiantes llegan con una idea de negocio y luego trabajan para completar un plan de negocios. Al final del campamento, los estudiantes presentan sus planes a un panel de jueces con la oportunidad de ganar un capital semilla.
  Sus actividades incluyen: lecciones que cubren tópicos tales como retorno de inversión, oferta y demanda, reconocimiento de oportunidades y marketing; visitas de campo a tiendas de descuento o mayoristas locales, participación en eventos de venta y encuentros con emprendedores locales; charlistas invitados,

emprendedores y profesionales de negocios brindan la visión externa a la sala de clases, presentando tópicos complementarios; competencia de planes de negocios, que presentan los estudiantes a un panel de jueces, compitiendo por un capital semilla

Bizcamp tiene una versión denominada Girl Empower, diseñado para jóvenes mujeres entregando tópicos como descubrimiento personal, liderazgo, emprendimiento y trabajo en equipo.

- Series en Línea. NFTE cuenta con algunas series de enseñanza en línea, complementarias a los programas en el aula o como un programa por sí mismo.
    - NFTE Venture evalúa y certifica los estudiantes en habilidades críticas, y enseña en una serie de 6 horas como pensar emprendedoramente y a ver los negocios como una forma viable y accesible de vida. Combina una experiencia simulada basada en realidad virtual, oportunidad de probar supuestos y detectar oportunidades, y contenido instruccional.
    - Make Your Job, es una experiencia web dinámica, centrada en el joven, que convierto aspectos clave del programa de emprendimiento en un juego y una experiencia gamificada que demuestra como transformar un hobby o interés en un negocio.
    - World Series of Innovation, es una experiencia global que inspira a los estudiantes a pensar en grande acerca de nuevos negocios, productos o servicios. Empresas reales postean problemas reales, y pensadores de 14 a 24 años proponen soluciones innovadoras. Se elige un ganador de la empresa y uno de la gente, en cada categoría. NFTE ha lanzado más de 26 desafíos de innovación con más de 10.000 participantes, 2500 educadores, de 15 países, con más de 100.000 votos emitidos

Nombre	**Network For Teaching Entrepreneurship (NFTE)**	
Instituciones Asociadas	Network for Teaching Entrepreneurship (NFTE)	Organización sin fines de lucro
	Empresas	Proveen financiamiento y monitores voluntarios
Primera Ejecución	1987	
Cantidad de ejecuciones	17 comunidades en USA y 10 países	
Evaluaciones	Planifican lanzar el Entrepreneurial Mindset Index™ (EMI), una herramienta para medir la capacidad del estudiante para pensar y actuar como un emprendedor	
Caracterización del Programa		
Duración de la Intervención		
Orientado a	Escuela secundaria, y extensión a media	
Proceso	Emprendimiento	Enseña habilidades para construcción de

	Innovación	plan de negocios., mentalidad empresarial, resolver problemas complejos, reconocer y entender el valor de evaluar y tomar riesgos
Perspectiva	Emprendedor	Los módulos de emprendimiento y conocimientos de finanzas
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	NFTE proporciona a los jóvenes la actitudes y herramientas para superar las adversidades y dirigir su futuro personal
	Habilidades	
	Actitudes	
	Valores	
Integración Curricular	No integrado	NFTE desarrolla módulos integrados al aula, con contenidos específicos de emprendimiento
	Asociado a un ramo	
	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	Los módulos de NFTE se desarrollan principalmente en el aula, complementándose con eventos y juegos
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Ámbito	Empresarial	Las actividades están asociadas preferentemente a emprendimiento empresarial, con fuerte vinculación a empresas
	Social	
	Artístico Cultural	
Quién Enseña	Facilitador Externo	Las actividades se desarrollan principalmente en el aula
	Profesor con externo	
	El profesor	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	Además de los módulos dirigidos a alumnos, realiza desafíos de innovación para jóvenes, posteados por empresas
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	NFTE tiene 4 tipos de programas: Presenciales en el aula; Startup Summer; BizCamp; y módulos complementarios en línea. El programa incluye eventos (compra y venta), Juegos tales como el Juego de la Innovación, y caminatas comunitarias
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de genero	No	BizCamp tiene una versión denominada Girl Empower, diseñado para jóvenes mujeres
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

5.2.1.3. Empresa Joven Educativa EJE

Empresa Joven Educativa es un proyecto educativo que se lleva desarrollando desde 1999 y se integra dentro del Programa de Fomento de Cultura Emprendedora, diseñado por Valnalón en el marco de las 'Acciones para el Fomento de la Cultura Emprendedora en el Sistema Educativo Asturiano' para el desarrollo de capacidades emprendedoras en diferentes etapas del sistema educativo. El programa va dirigido a jóvenes de 15 a 18 años, alumnado de 3º y 4º de ESO, bachillerato y ciclos formativos de grado medio y superior.

Se concibe como un ámbito donde ejercitar y fomentar la autonomía e iniciativa personal, la competencia para aprender a aprender, el tratamiento de la información y competencia digital, además de las competencias lingüísticas y matemáticas, al tiempo que se desarrollan competencias sociales y ciudadanas en situaciones de negociación y resolución de problemas.

Empresa Joven Europea propone al alumnado crear y gestionar su propia mini-empresa. La forma jurídica elegida es la sociedad cooperativa. De este modo, la cooperativa creada en el aula establecerá relaciones comerciales con mini-empresas de otras comunidades autónomas o países con el objetivo de 'importar' y 'exportar' productos entre sí. Los productos importados serán comercializados en el mercado local para posteriormente analizar los resultados y repartir los beneficios obtenidos al igual que cualquier empresa real.

La relación comercial entre ambas cooperativas se desarrolla en las siguientes etapas:

- Creación de la imagen corporativa de la cooperativa: logotipo, estatutos, organización interna, etc.
- Elaboración de un catálogo de productos que se intercambiará con la cooperativa social.
- Negociación de pedidos, importación y exportación de productos.
- Comercialización de los productos adquiridos en el mercado local.
- Análisis de resultados, pago de facturas y disolución de la cooperativa.

EJE contribuye a la adquisición de las competencias básicas:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia para aprender a aprender.
- Autonomía e iniciativa personal.

Por tanto, el alumnado a través de esta experiencia práctica, tendrá la oportunidad de desarrollar en un contexto real habilidades y actitudes tales como la iniciativa, la toma de decisiones, la creatividad y el trabajo en equipo a la vez que asimilaran conceptos básicos

sobre la creación y gestión de empresas. Del mismo modo, EJE proporciona al alumnado oportunidades para el conocimiento y contacto con instituciones, entidades y empresas existentes en su entorno local.

A través de la metodología de trabajo EJE se busca que el alumnado se convierta en el verdadero protagonista de su aprendizaje apostando por una ciudadanía activa involucrada en el desarrollo de su comunidad, personas participativas y con espíritu emprendedor capaces de generar ideas y transformarlas en actos.

Empresa Joven Europea (14-16 años), destinado a alumnado de 3º y 4º de ESO que utiliza como hilo conductor la creación, organización y gestión de una cooperativa escolar de importación y exportación.

Empresa Joven Educativa (EJE profesional) (16-26 años), destinado a alumnos de Formación Profesional que utiliza como hilo conductor la creación, organización y gestión de una cooperativa escolar de importación y exportación.

Nombre	**Empresa Joven Educativa (EJE)**	
Instituciones Asociadas	ValnalónEduca	Portal educativo de la Ciudad Tecnológica de Valnalón, Asturias, España
	Empresas del Valle del Nalón, Asturias	Proveen Financiamiento
Primera Ejecución	1999	
Cantidad de ejecuciones		
Evaluaciones	Sin información	
Caracterización del Programa		
Duración de la Intervención		
Orientado a	Jóvenes 15 a 18 años	
Proceso	Emprendimiento	
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	Se desarrolla a través de una cooperativa importadora exportadora
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	Desarrollo de capacidades emprendedoras en diferentes etapas del sistema educativo
	Habilidades	
	Actitudes	
	Valores	
Integración Curricular	No integrado	El aprendizaje se produce en la gestión y operación de la cooperativa escolar
	Asociado a un ramo	
	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	La participación en el programa es voluntaria
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	

	Voluntarios del Colegio	
Ámbito	Empresarial	EJE tiene como hilo conductor la creación, organización y gestión de una cooperativa escolar de importación y exportación
	Social	
	Artístico Cultural	
Quién Enseña	Facilitador Externo	La cooperativa escolar es asesorada por un profesor
	Profesor con externo	
	El profesor	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	EJE proporciona al alumnado oportunidades para el conocimiento y contacto con instituciones, entidades y empresas existentes en su entorno local
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	EJE propone al alumnado crear y gestionar su propia mini-cooperativa
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de genero	No	Sin información
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

5.2.1.4. Education for Enterprise

Education for Enterprise es un proceso de enseñanza aprendizaje dirigido hacia el desarrollo en los jóvenes de las habilidades, competencias, entendimientos y atributos que los equipan para ser innovadores y para identificar, crear, iniciar y exitosamente administrar negocios personales, comunitarios, e incluso trabajo independiente.

La visión del Currículo de Nueva Zelanda, del año 2007, define el desafío a las escuelas de preparar jóvenes que sean creativos, enérgicos, emprendedor y empresarial, contribuya al bienestar del país, mida las oportunidades ofrecidas por el nuevo conocimiento y tecnología para un futuro sustentable social, cultural, ambiental y económico.

Education for Enterprise entrega a los estudiantes la posibilidad de comprometerse con su aprendizaje a través de asociaciones escuela-comunidad, aplicar sus conocimientos y habilidades en contextos reales, usar su iniciativa y ser ingenioso, obtener créditos (NCEA) al mismo tiempo que desarrolla las competencias claves en la escuela secundaria; tener un mejor entendimiento del mundo externo a la escuela;

Los estudiantes dejan la escuela equipados con atributos empresariales que lo empoderan para hallarse como ciudadanos, evaluar oportunidades, sobrellevar obstáculos, y hacer contribuciones positivas a su comunidad.

A las escuelas, Education for Enterprise les ofrece la oportunidad de desarrollar enlaces cercanos con su comunidad, incluyendo negocios locales, fomentar asociaciones que se tornen en relaciones de largo plazo con la comunidad y los negocios, amplio acceso a una amplia variedad de materiales y recursos de enseñanza y aprendizaje para desarrollar el conocimiento y las competencias claves de los alumnos, acceder a NZQA y certificaciones reconocidas en la industria para los estudiantes mayores, y motivar a los profesores a través de oportunidades de desarrollo profesional.

Education for Enterprise es acerca de cómo enseñar a través del currículo y cómo llegar a los estudiantes a apropiarse de su aprendizaje. No es una actividad discreta, sino que proporciona experiencias para que los jóvenes sean participantes activos en su aprendizaje.

Incluye experiencias de aprendizaje que dar a todos los estudiantes las oportunidades para pensar y actuar en una manera emprendedora, pone un claro enfoque en las competencias clave y, en particular, en atributos de emprendedor, da a los estudiantes la oportunidad de demostrar la transferencia de habilidades y conocimiento en nuevos contextos, y oportunidades para comprometerse con las empresas locales y la comunidad en un proyecto real. Permite a los estudiantes tomar riesgos y ser emprendedores.

Un estudio realizado entre 2007 y 2009 del programa education for enterprise (E4E) por el New Zealand Council for Educational Research, determinó que había una perspectiva positiva en general de la experiencia vivida por los estudiantes. Este programa integra una cultura empresarial en el currículo del colegio, de manera interdisciplinaria, las habilidades empresariales y conocimientos.

Nombre	**Education for Enterprise**	
Instituciones Asociadas	Ministerio de Educación de Nueva Zelanda	
Primera Ejecución		
Cantidad de ejecuciones	25 proyectos en ejecución	
Evaluaciones	Un estudio realizado por el New Zealand Council for Educational Research, determinó que había una perspectiva positiva en general de la experiencia vivida por los estudiantes	
Caracterización del Programa		
Duración de la Intervención		
Orientado a	Escuela primaria y secundaria	
Proceso	Emprendimiento Innovación	E$E equipan a los jóvenes para ser innovadores y para iniciar y administrar negocios personales, comunitarios, e incluso trabajo independiente.

Perspectiva	Emprendedor Emprendimiento Empresarial	preparar jóvenes que sean emprendedor y empresarial
Componente	Conocimientos Habilidades Actitudes Valores	E4E es dirigido al desarrollo en los jóvenes de las habilidades, competencias, entendimientos y atributos que los equipan para ser innovadores y para identificar, crear, iniciar y exitosamente administrar negocios personales, comunitarios, e incluso trabajo independiente
Integración Curricular	No integrado Asociado a un ramo interdisciplinaria	E4E es acerca de cómo enseñar a través del currículo. No es una actividad discreta. Posee módulos para distintos cursos en distintos niveles
Vinculación con el Colegio	No se vincula Curso fuera horario Cursos en Horario Voluntarios del Colegio	E4E cuenta con material para ser utilizados por profesores de distintas materias en los distintos niveles
Ámbito	Empresarial Social Artístico Cultural	Desarrolla enlaces cercanos con la comunidad y con negocios locales
Quién Enseña	Facilitador Externo Profesor con externo El profesor	E4E prepara material para ser aplicado por el profesor en el aula
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos La Familia Empresas Organizaciones Sociales	Entrega a los estudiantes la posibilidad de comprometerse con su aprendizaje a través de asociaciones escuela-comunidad, aplicar sus conocimientos y habilidades en contextos reales
Método	Charlas, foros y Seminarios Cursos y Talleres Concurso Juego Publicación Vivencias Hacer	El foco de E4E es la introducción de contenidos asociados al emprendimiento en los distintos cursos de primaria y secundaria
Enfoque de genero	No Acceso Contenido Otro	Sin información

5.2.1.5. Young Enterprise

Young Enterprise es la mayor organización de caridad en educación de negocios y empresas del Reino Unido. Su misión es "inspirar y equipar a los jóvenes a aprender y tener éxito a través de la empresa". Su principio rector es hacerlo a través de "learning by doing". Argumenta que con un enfoque excesivamente estrecho en habilidades académicas y los exámenes se corre el riesgo de marginamiento de otras estrategias de aprendizaje y puede fallan para dar a los jóvenes las habilidades de empleabilidad que necesitan – como el trabajo en equipo, pensamiento práctico, puntualidad y comportamiento empresarial – para triunfar en el mundo del trabajo.

Fue fundada por el banquero Sir Walter Salomin in 1962/63, sobre la base del programa American Junior Achievement. Es principalmente financiada con el apoyo de la empresa privada.

Sus programas cubren un rango desde educación primaria y secundaria hasta universitaria, en los que desarrolla más de 4 millones de horas de aprendizaje cada año. Tiene una oferta para cada año de educación desde los 4 a los 25 años.

Hay seis programas en educación primaria, uno por cada año de colegio. Cada uno contiene cinco lecciones. Los estudiantes trabajan directamente con voluntarios de la comunidad local especialmente entrenados.

- Nosotros mismos. 4-7 años. Historias sobre el mundo exterior.
- Nuestras familias. 5-8 años. Cómo vive tu familia.
- Nuestra comunidad. 6-9 años. La vida local.
- Nuestra ciudad. 7 a 10 años. Cómo una ciudad funciona.
- Nuestra nación. 8-11 años. Cómo Gran Bretaña crece.
- Nuestro mundo. 9-12 años. Encontrar su camino en el mundo.
- Nuestro negocio. 9-11 años. Trae habilidades negocios a las escuelas primarias.
- Cinco Desafíos. 5 a 11 años. Proporciona una promesa de 5 libras por cada participante, para crear mini empresas para que puedan vender o entregar un beneficio y comprometerse con su comunidad local.

Los programas de educación secundaria son:

- Economía personal. 12-16 años. Desarrollar experiencia en administración de dinero para la vida.
- Aprender a ganar. 12-16 años. Mostrar cómo el aprendizaje puede llevar a ganar
- Proyecto empresarial. 13 a 16 años. Aprender cómo es administrar un pequeño negocio.
- Masterclass industria. 13-17 años. Obtener la inspiración, entusiasmo y visión para una carrera en la industria.

- Masterclass Emprendedor. 13 – 17 años. Inspira un deseo de iniciar un negocio.
- Company. 15-19 años. Programa emblemático que reúne estudiantes con empresas para establecer y dirigir una empresa real durante un año bajo la dirección de un negocio voluntario. Obtienen experiencia práctica de las alegrías y las dificultades de crear una empresa verdaderamente funciona.
- Programa de equipo. 15-19 años. Inspira estudiantes con educación especial para configurar y ejecutar sus propias compañías, guiado por una joven empresa.
- Tu escuela, tu negocio. 10 a 12 años. Hacer su camino.
- Desafío Juvenil. 11 a 19 Años. Da la oportunidad de pensar en una nueva idea de negocio y hacer que suceda, usando dinero real para asumir riesgos en el campo del negocio, obtener un beneficio – y hacer una diferencia. Es una libre competencia nacional.

El programa Start-up da a los estudiantes en educación superior la oportunidad de crear su propia compañía mientras que aún cursa sus estudios. Durante el período de un año académico pueden planificar, crear y ejecutar su propia empresa real con asesores empresariales guiándolos. Muchos terminan la Universidad con un negocio de pleno funcionamiento para construir una carrera.

Desde que se estableció 3,8 millones de jóvenes han participado en el Reino Unido. 1 millón de estos han dirigido negocios durante un año en nuestro programa de empresa.

Cada año ayuda a 250.000 jóvenes a aprender sobre negocios y el mundo del trabajo en el aula, bajo la dirección de una red de 5.000 voluntarios de 3.500 empresas.

Una investigación realizada el año 2005 acerca del desarrollo de habilidades emprendedoras en estudiantes universitarios realizado por este programa, a través de entregar experiencia práctica de administrar una empresa para complementar el conocimiento teórico, encontró que una alta proporción de estudiantes y ex estudiantes habían iniciado, o planeaban iniciar, sus propias empresas. Además encontró que las mujeres tendían a iniciar empresas por sí mismas y estaban sobre representadas entre los líderes empresariales.

Investigaciones independientes realizadas en 2012 han encontrado que el alumnado de sus programas Company y Start-up eran casi dos veces más proclives a iniciar un negocio. Otra investigación de 2008 encuentra que, a la edad de 30, el alumnado ganaba un tercio más que sus pares.

Nombre	**Young Enterprise**	
Instituciones Asociadas	Young Enterprise es la mayor organización de caridad en educación de negocios y empresas del Reino Unido	
	Empresa Privada	Financiamiento
Primera Ejecución	1963	

Cantidad de ejecuciones		
Evaluaciones	Una alta proporción de ex estudiantes habían iniciado, o planeaban iniciar, sus propias empresas. Las mujeres tendían a iniciar empresas por sí mismas y estaban sobre representadas entre los líderes empresariales. El alumnado de sus programas Company y Start-up eran casi dos veces más proclives a iniciar un negocio, y, a la edad de 30, ganaba un tercio más que sus pares.	
Caracterización del Programa		
Duración de la Intervención		
Orientado a	Educación primaria, secundaria y universitaria. De 4 a 25 años	
Proceso	Emprendimiento	Su misión es "inspirar y equipar a los jóvenes a aprender y tener éxito a través de la empresa
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	
	Habilidades	
	Actitudes	
	Valores	
Integración Curricular	No integrado	Los modulo son específicos de emprendimiento o posibles de integrar a un ramo
	Asociado a un ramo	
	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Ámbito	Empresarial	En los niveles secundario y universitario, los programas se orientan al campo del negocio
	Social	
	Artístico Cultural	
Quién Enseña	Facilitador Externo	Los módulos son desarrollados por profesores
	Profesor con externo	
	El profesor	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	Trabaja con voluntarios de las comunidades locales especialmente entrenados
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	Cuenta con módulos para cada curso desde la educación primaria. Además se complementa con programas de proyectos.
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	

	Hacer	
Enfoque de genero	No	Sin información
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

5.2.1.6. Concurso Imagina

Imagina es un concurso de ideas de negocio para estudiantes de educación secundaria. Este concurso premia las mejores ideas para proyectos empresariales innovadores que permitan la implementación y desarrollo de empresas innovadoras en la región de Murcia, España. El concurso está dirigido a estudiantes de secundaria (16-18 años) y de centros de formación profesional o de nivel superior (16-20 años) inscritos en la región de Murcia.

Los estudiantes presentan ideas innovadoras, reales o potenciales, diseñado para su desarrollo e implementación en la región de Murcia.

Hay 3 fases dentro del proyecto:

1. Discurso de motivación. Realizados en las escuelas por expertos que motivan a los estudiantes y dan una visión general de lo que significa ser emprendedor.
2. Desarrollar el plan de negocios. Se dan directrices y normas básicas a los estudiantes para que ellos detallen sus ideas en un documento escrito, y subir el documento en una plataforma TIC.
3. Presentación. Los estudiantes de diferentes escuelas son elegidos para presentar sus ideas y proyectos en un evento final en el cual un jurado compuesto por varias instituciones regionales relacionadas con la capacidad empresarial y educación, selecciona la mejor idea.

El concurso Imagina, anima a los estudiantes a desarrollar sus propias ideas, promueve y apoya una cultura empresarial, así como ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades y capacidades diferentes.

Nombre	**Concurso Imagina**	
Instituciones Asociadas	Región de Murcia	
	Instituto de Fomento	Murcia
Primera Ejecución	2009	
Cantidad de ejecuciones	6.Una anual.	
Evaluaciones		

Caracterización del Programa		
Duración de la Intervención		
Orientado a	Alumnos de educación secundaria	
Proceso	Emprendimiento	Motivar los jóvenes a que generen ideas innovadoras
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	Formulación de modelos y planes de negocios
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	
	Habilidades	
	Actitudes	
	Valores	
Integración Curricular	No integrado	Es un concurso que se desarrolla fuera de los colegios, por grupos voluntarios, con un profesor actuando como mentor
	Asociado a un ramo	
	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Ámbito	Empresarial	Es un concurso de planes de negocio
	Social	
	Artístico Cultural	
Quién Enseña	Facilitador Externo	El profesor actúa como mentor, pero hay evaluaciones y charlas de facilitadores externos
	Profesor con externo	
	El profesor	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	Los alumnos individualmente o en grupos presentan los proyectos
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	Fundamentalmente es un concurso de planes de negocio
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de género	No	Sin información
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

5.2.1.7. Citas Rápidas Profesor Emprendedor

El objetivo de estos eventos es presentar mutuamente a emprendedores y profesores, y aumentar la comprensión mutua del emprendimiento y la educación para el emprendimiento. Estas actividades comenzaron en Pori en 2010 y desde entonces han sido altamente exitosas.

El propósito de las "citas rápidas" Profesor-Emprendedor es construir una red interactiva entre profesores y emprendedores en la región. Participan en estos eventos profesores desde primaria hasta el nivel secundario. Una "cita rápida" tiene una duración de cuatro minutos. Después de cada cita, los participantes de la sesión se intercambian para una nueva "cita rápida" con otra persona.

En estos eventos el número de participantes es generalmente entre 20 y 40 y el evento se realiza en unas dos horas. Las "citas rápidas" entregan muchas nuevas ideas sobre cooperación escuela-empresa.

Los eventos proporcionan información sobre la práctica empresarial y casos de la vida real como modelos para la educación escolar. Las "citas rápidas" han tenido un aumento significativo en el conocimiento de los docentes sobre emprendimiento en la región. Durante el año 2011 más de 70 profesores y empresarios participaron en estos eventos.

Nombre	**Citas Rápidas Profesor Emprendedor**	
Instituciones Asociadas	Prizztech Ltd, organización sin fines de lucro, cuyos dueños son los municipio de la región de Pori, Finlandia	
Primera Ejecución	2010	
Cantidad de ejecuciones		
Evaluaciones	Sin información	
Caracterización del Programa		
Duración de la Intervención	2 horas	
Orientado a	Profesores y Emprendedores	
Proceso	Emprendimiento	El objetivo es proporcionar información sobre la práctica empresarial
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	Profesores obtienen información sobre la práctica empresarial
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	Su objetivo es la comprensión mutua del emprendimiento y la educación
	Habilidades	
	Actitudes	
	Valores	
Integración Curricular	No integrado	Eventos externos al colegio
	Asociado a un ramo	

	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Ámbito	Empresarial	Los profesores interactúan con emprendedores
	Social	
	Artístico Cultural	
Quién Enseña	Facilitador Externo	No hay un facilitador que interactúe en los eventos
	Profesor con externo	
	El profesor	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	El profesor conversa durante 4 minutos con un emprendedor
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	El profesor adquiere vivencias directas de los emprendedores
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de genero	No	Sin información
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

5.2.1.8. Mi negocio en mi municipio

Esta es una iniciativa para la educación del emprendimiento en las áreas de los municipios pequeños que se caracterizan por altas tasas de desempleo y bajos índices de actividad económica en Polonia. El proyecto pretende desarrollar habilidades emprendedoras, así como las capacidades de tecnologías de información y comunicaciones, a través de e-learning y talleres para docentes y estudiantes, basados en herramientas educativas modernas como los juegos de simulación.

El proyecto se desarrolló en seis ciclos de 5 meses, y estuvo dirigido a las escuelas secundarias. El proyecto tuvo lugar en 5 regiones ubicadas en el sur de Polonia. Las herramientas pedagógicas y el contenido de talleres fueron desarrollados por los profesores en la Universidad de Economía de Katowice.

Las actividades del proyecto incluyen entrenamiento, en un estilo tradicional, para 2 profesores y 2 estudiantes de cada escuela, seguidas de sesiones de aprendizaje e-

learning dirigidas por estos maestros y líderes jóvenes capacitados para el resto de los alumnos.

Además considera la organización de un Día del Emprendimiento en la escuela. En el marco del proyecto cada grupo (2 alumnos y 2 docentes) desarrolla ideas de negocio. Las mejores ideas son recogidas y publicadas en al final del proyecto en la publicación titulada "Guía de las mejores ideas de negocio”

Se han recopilado más de 100 ideas de negocio. Cada ciclo ha implicado la formación de diez profesores y 100 estudiantes, así que en total 600 maestros y 600 estudiantes han sido entrenados a la terminación del proyecto.

Nombre	**Mi negocio es mi municipio**	
Instituciones Asociadas	Municipios pequeños de Polonia con altos índices de desempleo y bajos índices de actividad económica	
	Economic University of Katowice, desarrollo de contenidos y herramientas pedagógicas	
Primera Ejecución	2010	
Cantidad de ejecuciones	6	
Evaluaciones	No hay información explicita de evaluaciones. Luego de 6 ciclos de desarrollo del programa, se han formado 600 profesores y 600 estudiantes, y se han recopilado más de 100 ideas de negocios.	
Caracterización del Programa		
Duración de la Intervención	5 meses	
Orientado a	Educación secundaria	
Proceso	Emprendimiento	El proyecto pretende desarrollar habilidades emprendedoras, así como capacidades TIC
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	Considera la organización de un Día del Emprendimiento en la escuela. En el marco del proyecto cada grupo (2 alumnos y 2 docentes) desarrolla ideas de negocio
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	Principalmente desarrolla habilidades emprendedoras y capacidades TIC
	Habilidades	
	Actitudes	
	Valores	
Integración Curricular	No integrado	Basado en actividades de entrenamiento, proyectos, juegos de simulación
	Asociado a un ramo	
	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	Considera actividades de entrenamiento realizada por los 2 profesores y 2 alumnos entrenados, a sus compañeros de curso
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	

	Voluntarios del Colegio	
Ámbito	Empresarial	Las mejores ideas de negocios son recogidas y publicadas
	Social	
	Artístico Cultural	
Quién Enseña	Facilitador Externo	Un facilitador externo del proyecto capacita a 2 profesores y 2 alumnos del colegio. Estos son los responsables de entrenar luego al resto de los alumnos
	Profesor con externo	
	El profesor	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	No hay información de vinculación con empresas u organizaciones externas.
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	El proyecto se desarrollo en ciclos de 5 meses. Las actividades incluyen entrenamiento tradicional para 2 alumnos y 2 profesores del colegio, seguida de cursos e-learning. Estos son responsables de entrenar a sus compañeros. El proyecto se basa en herramientas educativas modernas, como los juegos de simulación. Considera la organización de un Día del Emprendimiento. En el marco del proyecto, cada grupo debe desarrollar ideas de negocios, siendo las mejores recogidas y publicadas en una publicación.
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de genero	No	No hay información
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

5.2.1.9. Festival de emprendimiento BOSS

El festival de emprendimiento BOSS es un evento anual organizado en 21 centros académicos en toda Polonia. El festival dura 3 a 7 días en cada ciudad. El programa del festival incluye eventos (conciertos, exposiciones, juegos de paintball), talleres (reuniones interactivas con el objetivo de desarrollar competencias personales), campañas de información (sobre fondos de financiamiento) y reuniones con empresarios y personas de negocios.

El festival se centra en una serie de talleres, discursos y reuniones en relación con habilidades comerciales y desarrollo interpersonal. El objetivo del festival es estimular el espíritu emprendedor entre los jóvenes, para inspirar el pensamiento fuera-de-la-caja, asesorar sobre las posibilidades de obtener financiamiento para establecer un negocio y para motivar a los jóvenes para establecer su propio negocio. Muchos empresarios participan en las reuniones y talleres donde comparten sus experiencias y opiniones.

En Opolskie, el festival es organizado por los estudiantes para los alumnos y estudiantes de la región. Allí el festival BOSS se ha convertido en una fiesta particular de emprendimiento. Durante los cuatro últimos festivales en Opole, 5.000 estudiantes y empresarios participaron en las actividades. Durante el pasado festival de los participantes tuvieron la oportunidad de participar en 11 diferentes talleres, por ejemplo, sobre la competencia de creatividad, herramientas, tecnologías IT y factores de éxito clave del marketing en los negocios.

Nombre	**Festival de Emprendimiento BOSS**	
Instituciones Asociadas		
	Foundation Forum Student Business Centre Club	Organizador
	Empresas y Medios de Comunicación	Socios estratégicos
Primera Ejecución		Se ejecuta en 21 centros educacionales en Polonia
Cantidad de ejecuciones		
Evaluaciones	Sin información	
Caracterización del Programa		
Duración de la Intervención	3 a 7 días, anualmente	
Orientado a	jóvenes universitarios y secundarios	
Proceso	Emprendimiento	El objetivo del festival es estimular la actitud emprendedora entre los jóvenes
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	
	Habilidades	
	Actitudes	
	Valores	
Integración Curricular	No integrado	El festival no se vincula con actividades del centro de enseñanza
	Asociado a un ramo	
	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Ámbito	Empresarial	Se presentan experiencias del ámbito empresarial, social y artístico cultural
	Social	
	Artístico Cultural	

Quién Enseña	Facilitador Externo	
	Profesor con externo	
	El profesor	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	El evento considera participación de empresarios y emprendedores que transmiten sus experiencias
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	. El programa del festival incluye eventos (conciertos, exposiciones, juegos de paintball), talleres (reuniones interactivas con el objetivo de desarrollar competencias personales), campañas de información (sobre fondos de financiamiento) y reuniones con empresarios y personas de negocios.
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de genero	No	Sin información
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

5.2.1.10. Young Enterprise Scheme (YES)

YES es un programa nacional de Young Enterprise Trust, fideicomiso caritativo independiente, que surgió de la labor realizada por las Cámaras de Comercio de Nueva Zelanda a finales de los 70. Incorporó en 1981 y ejecutó su primer programa a nivel nacional, el Young Enterprise Scheme (YES). Young Enterprise Trust ofrece programas de emprendimiento para estudiantes de todas las edades, que varían en longitud desde 3 días a un año completo, mediante herramientas de aprendizaje diseñadas para ayudar a los profesores con el desarrollo del aprendizaje del estudiante.

Los programas están desarrollados en conjunto con profesores y están alineados con el currículo de Nueva Zelanda. Incluyen recursos integrales tales como manuales para profesores, guías de evaluación, podcasts y webinars. Estos recursos están disponibles gratis a los profesores que se registran y están diseñados para que se pueda llevar fácilmente a su uso en el aula. Adicionalmente, considera un programa denominado Desafío de Negocio, que es entregado por personal Young Enterprise en la escuela durante tres días.

Los programas de Emprendimiento de Young Enterprise Trust incluyen PrEP (1-8 años), Enterprise 4 Kids (4-8 años), Pick Up and Go Series (1-8 años), Enterprise Studies (9-10 años), EPIC Challenge (10 años), Business Challenge (11 años), Young Enterprise Start-Up (11 años), y Young Enterprise Scheme (12-13 años). Talleres y webinars de desarrollo profesional están disponibles para todos los programas.

YES es el programa de más larga duración, orientado a jóvenes de 12 y 13 años. A través de YES, los estudiantes tienen la oportunidad de crear y administrar su propio negocio durante un año.

Los estudiantes participantes en YES, crearan su empresa, con productos o servicios verdaderos, compilará e implementarán un plan de negocios y harán verdadera ganancia o pérdida. El conocimiento del negocio que desarrollan se complementa con habilidades en el trabajo en equipo, comunicación, resolución de problemas, negociación y toma de decisiones. Los estudiantes aprenden a través de experimentar el valor del pensamiento innovador y desarrollan atributos emprendedores. El programa YES tiene un costo de US$35 por estudiante.

Cada empresa YES puede ingresar a las competencias regionales y nacionales, que culminan en un Premio Nacional donde se anuncia el Empresa Joven del año.

El programa YES Ha sido creado en el marco de las directrices nacionales lanzada por el Ministerio de Educación de Finlandia para los años 2009-2015. La estrategia regional describe los objetivos, prioridades y medidas de educación para el emprendimiento desde nivel preescolar hasta nivel universitario. La estrategia final fue aceptada en enero de 2011. Las prioridades de la estrategia regional son los siguientes: 1) formación de profesores; 2) cooperación entre escuelas de diferentes niveles educativos en materia de educación para el emprendimiento; 3) cooperación escuela-empresa. Las medidas más importantes para diferentes niveles educativos son: primaria, formación del profesorado innovador; secundario, desarrollo de educación para el emprendimiento en el currículo y estudios disponibles en cada escuela; nivel superior, aumentar la conciencia y la formación del profesorado, desarrollo de estudios de educación para el emprendimiento disponibles para cada estudiante; nivel vocacional, formación de profesores, autogestión y la autoevaluación de los estudiantes.

Centros regionales coordinan la implantación de la estrategia. En Finlandia los municipios tienen jurisdicción sobre el financiamiento e implementación de la educación. Los Municipios proveen financiamiento al programa de educación para el emprendimiento en las escuelas. La ejecución de la estrategia regional de educación para el emprendimiento, comenzó en el 2011, con una prioridad en el entrenamiento de profesores. La estrategia ha mostrado un claro impacto en el desarrollo de la educación del emprendimiento y los métodos de enseñanza

Los centros regionales YES proveen servicios de educación para el emprendimiento de manera práctica, fácil y rápida, para profesores de nivel primario hasta de educación superior. Estas actividades de servicio comenzaron en 2006. Son parte de una red nacional de 19 centros YES que promueven la educación para el emprendimiento en escuelas Finlandesas. La red YES ha sido financiada por el Finnish Board of Education (ESF), municipalidades e instituciones de educación en cada región.

La misión de la red YES es desarrollar e intercambiar métodos, materiales e ideas para la educación del emprendimiento. Los servicios provistos por los centros regionales YES incluyen acciones tales como eventos locales de educación para el emprendimiento, facilitar la cooperación escuela-empresa, distribución de material e ideas para la educación del emprendimiento entre los diferentes interesados y el desarrollo de contenidos curriculares en conjunto con profesores.

La red finlandesa de centros YES alcanza y da servicios anualmente alrededor de 20.000 jóvenes, 7.000 profesores y 5.000 empresas. Anualmente, más de 300 profesores, 100 emprendedores y 1.500 estudiantes participan en diferentes actividades.

Una evaluación del programa Young Enterprise Scheme (YES) realizada por Enterprise New Zealand Trust, encontró que:

- El programa proporcionó a los estudiantes habilidades y estrategias que les beneficiaría en el corto y largo plazo.
- Los estudiantes sintieron que los maestros entregaban un enfoque estrecho sobre ganancias empresariales.
- Los mentores fueron más efectivos cuando tenían empatía con los estudiantes
- Ser innovadores y tener compromiso fueron los elementos clave para el emprendimiento
- la oportunidad de interactuar con gente nueva en el contexto de un equipo fue el principal impacto positivo en los participantes
- los programas deben ser predominantemente impulsada por el aprendiz, generando estudiantes más empleables, dándoles un sabor de los beneficios del trabajo duro y del riesgo

Nombre	**Young Enterprise Scheme (YES)**	
Instituciones Asociadas	Young Enterprise Trust New Zealand	
Primera Ejecución	1981	
Cantidad de ejecuciones		
Evaluaciones	Una evaluación del programa YES realizada por Enterprise New Zealand Trust, encontró que: El programa proporcionó a los estudiantes habilidades y estrategias que les beneficiaría en el corto y largo plazo; los estudiantes sintieron que los maestros entregaban un enfoque estrecho sobre ganancias empresariales; los mentores fueron más efectivos cuando tenían empatía con los estudiantes; ser innovadores y tener compromiso fueron los elementos clave para el emprendimiento; la oportunidad de interactuar con gente nueva en el contexto de un equipo fue el principal impacto positivo en los participantes; los programas deben ser predominantemente impulsada por el aprendiz, generando estudiantes más empleables, dándoles un sabor de los beneficios del trabajo duro y del riesgo.	
Caracterización del Programa		

Duración de la Intervención	1 año	
Orientado a	Estudiantes secundarios de 12 a 13 años.	
Proceso	Emprendimiento	Los estudiantes aprenden a través de experimentar el valor del pensamiento innovador y desarrollan atributos emprendedores
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	Los estudiantes crean y administran su propio negocio durante un año
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	El conocimiento del negocio que desarrollan se complementa con habilidades en el trabajo en equipo, comunicación, resolución de problemas, negociación y toma de decisiones
	Habilidades	
	Actitudes	
	Valores	
Integración Curricular	No integrado	El aprendizaje se logra a través del hacer, mediante la creación de una empresa con productos y servicios verdaderos
	Asociado a un ramo	
	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	Mayoritariamente el programa se desarrolla fuera del horario normal de los cursos
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Ámbito	Empresarial	Los estudiantes harán verdadera ganancia o pérdida
	Social	
	Artístico Cultural	
Quién Enseña	Facilitador Externo	El programa desarrolla recursos integrales, tales como manuales para profesores, guías de evaluación, podcasts y webinars.
	Profesor con externo	
	El profesor	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	El programa se focaliza en la creación, por parte de los alumnos, de una empresa con productos y servicios reales, y su operación durante un año. Cada empresa YES puede ingresar a las competencias regionales y nacionales, que culminan en un Premio Nacional donde se anuncia el Empresa Joven del año.
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de genero	No	Sin información.
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

5.2.1.11. Desarrollo de educación para el emprendimiento en Estonia.

Organismos gubernamentales (representantes de los ministerios de economía, educación, también de las agencias gubernamentales relacionadas a emprendimiento y educación), representantes de organizaciones no gubernamentales (educativos y de emprendimiento), se reunieron y acordaron los puntos principales de la educación para el emprendimiento.

La cámara de Comercio e industria formó una mesa redonda con los principales actores en el campo de la educación para el emprendimiento en Estonia. El principal objetivo fue reunir a personas que estaban trabajando en este campo. Los actores fueron organismos gubernamentales, escuelas, maestros, estudiantes, organizaciones no gubernamentales de desarrollo de educación empresarial, universidades e industrias. El resultado de esta acción fue un plan estratégico común para el desarrollo de educación para el emprendimiento en Estonia.

Esta fue la primera vez que diferentes partes interesadas se reunieron y acordaron lo que es importante para Estonia y para todos los actores. Permitió la optimización del uso de los recursos y el comienzo de la comunicación y cooperación entre los diferentes actores.

También fue posible despertar el interés de los medios hacia la educación para el emprendimiento. La mesa redonda fue financiada por la Enterprise Estonia (agencia gubernamental) con el Fondo Social Europeo.

5.2.1.12. Plan de Emprendimiento de la Región de Murcia

El Plan de acción para la promoción de una cultura emprendedora y empresarial en la región de Murcia, incluyendo acciones relacionadas con la educación para el emprendimiento, pretende fomentar el espíritu emprendedor y la creación de nuevos negocios en la región de Murcia. Más de 45 organizaciones públicas y privadas están involucradas en la implementación de actividades de este plan.

El Plan tiene tres ejes estratégicos, compuestas por varias líneas de acción, con actividades realizadas bajo estas líneas:
Eje 1 - promover el espíritu emprendedor. Las líneas de acción son (a) levantar la cultura empresarial en la sociedad; (b) introducir el espíritu empresarial en las escuelas y los programas de formación.
Eje 2 - apoyar la creación y consolidación de empresas. Las líneas de acción son (a) seguimiento de proyectos operacionales; (b) financiar iniciativas empresariales; (c) prestar apoyo a las infraestructuras y servicios para empresarios.
Eje 3 - coordinación de la red regional de apoyo a emprendedores. Las líneas de acción son (a) contratación de recursos y acreditación de los servicios; (b) supervisión de las actividades emprendidas y evaluación de resultados; (c) marketing y calidad.

5.2.2. Resumen

El cuadro siguiente presenta un resumen de la caracterización de los programas internacionales relevados, desde la óptica del modelo conceptual aplicado en este estudio

		JUNIOR ACHIEVEMENT	Network For Teaching Entrepreneurship (NFTE)	Empresa Joven Educativa (EJE)	Education for Enterprise	Young Enterprise	Concurso Imagina	Citas Rápidas Profesor Emprendedor	Mi negocio es mi municipio	Festival de Emprendimiento BOSS	Young Enterprise Scheme (YES)
Proceso	Emprendimiento	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	Innovación	-	x	-	x	-	x	-	-	-	x
Perspectiva	Emprendedor	-	x	-	x	x	-	-	x	x	x
	Emprendimiento	-	-	-	-	-	x	-	x	-	x
	Empresarial	x	x	x	x	x	-	x	-	-	x
Componente	Conocimientos	x	x	x	x	x	-	-	x	-	x
	Habilidades	x	x	x	x	x	x	-	x	-	x
	Actitudes	-	x	x	x	x	-	x	-	x	x
	Valores	-	-	x	-	-	-	-	-	-	-
Integración Curricular	No integrado	-	x	x	-	x	x	-	x	x	x
	Asociado a un ramo	-	-	-	-	x	-	-	-	-	-
	interdisciplinaria	x	-	-	x	-	-	-	-	-	-
Vinculación con el Colegio	No se vincula	-	-	-	-	-	-	x	-	x	x
	Curso fuera horario	-	-	-	-	-	-	-	x	-	-
	Cursos en Horario	x	x	-	x	x	-	-	-	-	x
	Voluntarios del Colegio	-	-	x	-	-	x	-	-	-	-
Ámbito	Empresarial	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	Social	-	-	-	x	-	-	-	-	x	-
	Artístico Cultural	-	-	-	-	-	-	-	-	x	-
Quién Enseña	Facilitador Externo	-	-	-	-	-	-	-	x	x	-
	Profesor con externo	-	-	-	-	-	x	-	x	-	-
	El profesor	x	x	x	x	x	-	-	-	-	x
Vinculación	Solo alumnos	x	-	-	-	-	x	-	x	x	x

con el Entorno	La Familia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Empresas	-	x	x	x	x	-	x	-	x	-
	Organizaciones Sociales	-	-	x	x	x	-	-	-	-	-
Método	Charlas, foros y Seminarios	-	-	-	-	-	-	-	-	x	-
	Cursos y Talleres	x	x	-	x	x	-	-	x	x	-
	Concurso	-	x	-	-	-	x	-	x	-	x
	Juego	-	x	-	-	-	-	-	x	-	-
	Publicación	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Vivencias	-	x	x	-	-	-	x	-	x	-
	Hacer	-	x	x	-	x	-	-	x	-	x
Enfoque de genero	No	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Acceso	x	x	-	-	-	-	-	-	-	-
	Contenido	-	x	-	-	-	-	-	-	-	-
	Otro	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

La primera observación que se presenta, a manera de resumen de las experiencias internacionales descritas en este capítulo, es que ellas tienen como estrategia preferente la integración de la temática del emprendimiento en el currículo escolar.

El argumento recurrente es que los enfoques curriculares estrechos utilizados para la entrega de conocimientos y habilidades académicas tradicionales, no son los adecuados para entregar las capacidades que los niños y jóvenes requieren en el mundo actual. Por ello, proponen que la formación de capacidades de empleabilidad, emprendimiento, empresariales y de innovación, sea parte del currículo de los colegios.

Estos programas tienen como estructura base de su oferta un conjunto de módulos para la sala de clases, con sus contenidos, guías para profesores y alumnos, y pautas de evaluación, complementados con capacitación y asesoría al colegio y a los profesores. Bajo esta estructura, los programas en general tienen preparados los módulos curriculares para los distintos niveles académicos, usualmente desde los 12 o 14 años en adelante, pero incluso hay programas que comienzan desde el jardín infantil, a los 4 años de edad.

Estos programas complementan la estructura base de módulos curriculares, con otras actividades que apoyan la difusión, sensibilización y experimentación. Ejemplos de estas actividades complementarias son:

- Proyectos. Una de las actividades complementarias más usuales que complementan los módulos curriculares, son la realización de proyectos, realizados con el fin que los escolares puedan practicar y demostrar lo aprendido en la sala de clases.
  Usualmente deben ser proyectos reales que atiendan a una necesidad familiar, del colegio o la comunidad. En algunos casos el proyecto llega sólo a la detección de

necesidad y generación de idea de solución, pero en otros casos, el programa requiere que la implementación sea completa.

- Concursos y Desafíos. En varios programas, la realización de proyectos va asociada a un concurso, que puede estar organizado alrededor de un desafío. Estos usualmente son concursos de ideas y planes de negocio. Su alcance puede ser local pero en varios casos se realizan torneos que llegan al nivel nacional.
- Incubación. Algunos programas tienen un esquema de incubación de negocios, en el cual los alumnos participantes reciben mentoring de asesores, muchas veces voluntarios.
- Eventos, tales como campamentos o similares, en los cuales se entrega una preparación y práctica intensiva a los participantes.
- Juegos. En algunos casos se usan juegos como un mecanismo de sensibilización y entrenamiento de habilidades

Es preciso destacar que, en todos los casos analizados, estas actividades son parte de una metodología de integración de la temática de emprendimiento e innovación al aula, y no una metodología que en si misma pretenda que los participantes aprendan a emprender.

Una característica que se observa marcadamente en las experiencias internacionales analizadas es el énfasis en la vinculación de los alumnos con la realidad local. Esto se produce tanto con el entorno productivo, a través de la visita a empresas o la presencia en el aula de empresarios y emprendedores locales, como con el entorno social, por ejemplo, a través de caminatas, o simplemente a través del requerimiento a los alumnos de buscar necesidades locales que requieran una solución.

En esta vinculación, es destacable el uso de voluntarios en labores de mentoría o de monitores de los proyectos y actividades. Sin embargo, es preciso mencionar que estos voluntarios tienen una preparación metodológica previa por parte del programa.

Finalmente, aunque la información presentada en este capítulo no se refiere a este punto, en la investigación realizada se pudo observar que muchos de estos programas han sido evaluados con un interés académico, con el fin de determinar los resultados que ellos han obtenido en el logro de sus objetivos.

Estas evaluaciones, que no necesariamente tienen un enfoque de evaluación de impacto de políticas públicas, adolecen sin embargo de la falta de un marco conceptual único. En efecto, estas evaluaciones comienzan realizando su propia definición de conceptos como emprendimiento, definiciones que muchas veces son utilitarias para los objetivos de la investigación, pero cuya heterogeneidad no ayuda a hacer sus resultados comparables con otros estudios, como tampoco a generar un cuerpo de conocimiento consensuado.

Se observa en muchas de las evaluaciones revisadas que muchas de estas se basan en cuestionarios de apreciación a profesores y alumnos, y solo en algunas de ellas la

utilización de métodos más precisos, como por ejemplo, el uso de línea base y grupos de control.

5.3. Consulta a Expertos

Con el objetivo de recoger la experiencia previa en iniciativas de emprendimiento escolar en Chile, se consultó a personas que han tenido participación importante en el diseño, gestión y/o evaluación de programas o proyectos cuyo objetivo haya estado relacionado con la enseñanza de emprendimiento y/o innovación a escolares en Chile. En anexos se incorpora el listado de personas entrevistadas con este propósito. En esta sección del informe se presentan las principales conclusiones obtenidas de dicha consulta.

El Ministerio de Educación, CORFO y el Ministerio de Economía trabajaron conjuntamente durante los años 2009 y 2010 en la temática de la enseñanza del emprendimiento en el nivel escolar. Este trabajo generó productos de mucha importancia para avanzar en esta iniciativa:

- El programa de apoyo al entorno para el emprendimiento (PAE) de CORFO liberó un concurso con una línea de financiamiento para el nivel Escolar, con el objetivo principal de promover una actitud favorable hacia el emprendimiento. Esta línea ha financiado del orden de 90 proyectos (en anexos se presenta una lista de algunos de estos, obtenidos de la consulta al repositorio de proyectos de CORFO).

- El Ministerio de Educación incorporó la temática del emprendimiento en la malla flexible de los colegios del país. Cerca de un 30% de esta malla flexible consideraba temas relacionados al emprendimiento.

- Se realizó un estudio para la construcción de línea base para la evaluación de estos programas. Este estudio consideró la realización de 2.500 encuestas a estudiantes y profesores (conclusiones de este levantamiento de línea base han sido referenciadas en diversos puntos de este informe).

Actualmente, el Ministerio de Educación está realizando el estudio de impacto de los programas PAE Escolares, tomando como insumo la línea base construida en 2012. Esta evaluación de impacto es un estudio no trivial, debido en primer lugar a que no se dispone de herramientas para medir habilidades y competencias de emprendimiento, y en segundo lugar, a la heterogeneidad de los programas e instrumentos aplicados, tanto en sus métodos como en sus objetivos. Para esta evaluación de impacto, se diseñaron encuesta a los niños que consideran preguntas de conocimientos y percepciones respecto al tema de emprendimiento. También se están aplicando encuestas a profesores, sobre los conocimientos y percepciones de sus alumnos. Lo anterior, se complementa en el estudio en ejecución, con información contextual del alumno y los colegios.

Los resultados de esta evaluación de impacto no estuvieron disponibles a la fecha de cierre de este estudio. Sin embargo, expertos consultados indican la necesidad de contar con instrumentos que permitan medir de manera más objetiva, y complementaria a las encuestas de percepción, los niveles de avance en las habilidades y competencias de emprendimiento que estas iniciativas generan. Estos instrumentos deberían ser el tipo del SIMCE TIC, que utiliza la capacidad de resolver problemas, como indicador de la presencia de la habilidad o competencia que se evalúa.

CORFO realizó el año 2014 dos estudios sobre resultados de los programas PAE, que tuvieron un análisis específico para los PAE Escolares. El primer estudio, de tipo cualitativo, analizó las diversas metodologías empleadas. Este estudio no define una metodología mejor o con mejores resultados que las otras, ni entrega un ranking de las metodologías. El realiza una clasificación de las metodologías aplicadas y un análisis, en base a opiniones expertas, de las características, utilidad y riesgo de las metodologías aplicadas en los programas PAE Escolar, dando cuenta que todas las metodologías tienen un espacio en el cumplimiento de los objetivos. En relación al objetivo de generación de habilidades y competencias en emprendimiento y/o innovación, las metodologías que generan mayor impacto son las de enseñanza, formación, participativas y vivenciales. Sin embargo, las dos primeras requieren un menor esfuerzo que las dos mencionadas en último lugar. Las metodologías de enseñanza y formación son las que tendrían, según los autores de este estudio, el mayor impacto en la formación de habilidades y competencias de alumnos, la formación de formadores y la difusión del emprendimiento y la innovación.

Otro estudio mencionado por expertos consultados es la evaluación de resultados de los programas de apoyo al entorno emprendedor y los programas de apoyo al entorno para el emprendimiento y la innovación (PAE) realizado el año 2013. Este estudio consideró, para la evaluación del Llamado Escolar, encuestas a un grupo de control (alumnos no intervenidos por un proyecto PAE) para comparar sus resultados con el grupo de tratamiento de alumnos participantes en algún PAE Escolar. En términos generales, no es posible observar en los resultados del estudio diferencias significativas entre ambos grupos, en aspectos como la disposición a iniciar un emprendimiento en el futuro y el tipo de emprendimiento a iniciar, como tampoco en la percepción de lo alumnos encuestados de contar con las habilidades para el emprendimiento. En la evaluación sobre conocimientos de conceptos sobre emprendimiento, es en el cual se observa una diferencia producida por los proyectos PAE evaluados.

Los puntos que se mencionan a continuación, indican a manera de resumen aquellos aspectos en los cuales los expertos entrevistados manifiestan en general acuerdo sobre los requerimientos para un programa de emprendimiento e innovación escolar.

Integración al Currículo Escolar

En términos generales los expertos entrevistados opinan que el objetivo a perseguir debe ser la integración de la temática del emprendimiento en el currículo escolar de cada nivel

de la enseñanza básica, de manera que la entrega de conocimientos y entrenamiento de habilidades para la formación de competencias y de una actitud favorables al emprendimiento y la innovación sea realizado por los profesores, en horario escolar, en distintas asignaturas, en el aula pero integrado al contexto local, con objetivos, logros esperados y evaluaciones considerados explícitamente en la planificación curricular.

Estas iniciativas son las que logran efectos más sostenibles y permanentes que permiten que se logre el propósito de generar emprendimiento en el futuro de estos escolares. Es mencionado que las otras metodologías, como por ejemplo charlas, concursos y experiencias vivenciales, son valiosas al complementar el aprendizaje en el aula, por lo que tienen cabida como parte de un programa integral.

La integración curricular se puede realizar en todos los niveles de la enseñanza básica, con programas específicamente diseñados para cada nivel. Pero lo importante, según los expertos consultados, es que se comience desde muy temprano, y que haya una continuidad entre los distintos niveles. También es opinión mayoritaria que el ideal es que la integración curricular se produzca de manera interdisciplinaria, es decir, que la temática sea vista en diversas materias de manera coordinada, siendo ciencias, matemáticas y lenguaje las mencionadas con frecuencia.

Uno de los aspectos críticos mencionados por los expertos ligados a la educación, es que la integración curricular requiere como condición necesaria la integración de instrumentos de evaluación disponibles para el profesor.

Cultura Local

Los expertos consultados mencionan que es necesario que la metodología que se utilice para la integración del emprendimiento y la innovación al currículo escolar, debe ser adecuada a la cultura nacional y realidad local, para que sea más efectiva en su propósito de formar competencias en los alumnos.

Si bien las metodologías probadas internacionalmente tienen un valor importante por la experiencia y aprendizaje acumulado que ha sido sistematizado en sus instrumentos, es necesario que ellas sean adecuadas a las prácticas culturales nacionales, y en muchos casos a la cultura y realidad regional, local o social en la que el colegio está inmerso.

En definitiva, se menciona que las metodologías son pautas o guías, pero que la bajada al aula debe ser realizada por el colegio y profesor con el apoyo pedagógico requerido.

Involucramiento del Colegio

El colegio debe estar involucrado desde el principio en el proyecto de cambio de su currículo. Este debería ser un objetivo que se desarrolle previo al proceso de cambio del currículo escolar.

Debe favorecerse que los colegios sean los que preparen sus proyectos de integración curricular, y que esta actividad no esté capturada por fundaciones y empresas consultoras.

Este involucramiento previo debe manifestarse a través de la misión, visión y programa educacional del colegio. Se menciona que ya hay colegios que tienen el emprendimiento y la innovación considerados en sus planes de manera seria. Esto sería más fácil de lograr, y se observa con mayor frecuencia, en colegios técnico profesional, que cuentan con una malla más flexible y en donde los temas de gestión son parte de su currículo.

Práctica y Aplicación

El emprendimiento y la innovación, para ser definidos como tales, requieren la validación de su entorno. Un nuevo producto o servicio que no llega a ser aceptada por sus usuarios, consumidores y clientes, no es más que una idea. El emprendimiento y la innovación requieren la implementación práctica.

Para que se produzca un cambio cultural efectivo, que abarque tanto a los profesores y alumnos, pero que irradie además a la familia y comunidad local, los expertos consideran que los alumnos deben realizar proyectos, participar en concursos y abrirse a resolver problemas de la comunidad en que están inmersos.

Se menciona que la experiencia general es que los alumnos se motivan más por emprendimientos sociales que por emprendimientos empresariales. Esta sería una alternativa para enfatizar el sentido del emprendimiento como aporte de valor a la sociedad, especialmente en la enseñanza media.

Factibilidad y Requisitos

Finalmente, desde el punto de vista práctico, los expertos indican que los aspectos técnicos y económicos, las capacidades de gestión y la voluntad de cambio de profesores y directivos de los colegios son aspectos fundamentales para viabilizar una iniciativa de emprendimiento e innovación en el nivel escolar de enseñanza básica.

Además de contar con las metodologías y con los recursos para implementarlas, los colegios requieren de capacidad para gestionar un programa de esta naturaleza. En especial programas de subsidio como los PAE requieren una gestión financiara rigurosa para efectuar las rendiciones, que los colegios no dominan y que muchas veces genera temores que los lleva a no participar en estas instancias.

Por otra parte, se menciona recurrentemente el tema de la disposición al cambio de profesores y autoridades de los colegios, que debe ser considerada como parte cualquier iniciativa que se aborde.

Utilizando el modelo conceptual aplicado en este estudio, estas recomendaciones pueden resumirse de la siguiente manera:

Consulta a Expertos		
Evaluación	No	Las metodologías de integración curricular deben considerar la evaluación curricular, mediante la cual los profesores puedan evaluar el cumplimiento de los objetivos en cada nivel de enseñanza básica. Por otra parte, no se dispone actualmente de algun instrumento para medir el avance en la formación de competencias y habilidades de emprendimiento e innovación. Es necesario diseñar un instrumento de este tipo. Se propone una opción similar a la evaluación del SIMCE TIC, basada en resolución de problemas.
	Percepción Usuario	
	Habilidades Propio	
	Habilidades Externo	
Proceso	Emprendimiento	No se hace distinción a este respecto
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	La opinión general es que en enseñanza básica se deben formar una actitud favorable al emprendimiento, especialmente en el primer ciclo, y en el segundo avanzar hacia competencias para el emprendimiento.
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	
	Habilidades	
	Actitudes	
	Valores	
Integración Curricular	No integrado	La opinión general de los expertos consultados es que la integración curricular interdisciplinaria es la que mejor funcionaria, con cursos en horarios normales dirigidas por el profesor. Las actividades como concursos, juegos, vivencias y proyectos son consideradas como complementos importantes a considerar.
	Asociado a un ramo	
	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Quién Enseña	Facilitador Externo	
	Profesor con externo	
	El profesor	
Método	Charlas, foros y Seminarios	
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	

	Vivencias	
	Hacer	
Ámbito	Empresarial	La opinión general es que el ámbito social es el que con mayor frecuencia atrae a los alumnos.
	Social	
	Artístico Cultural	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	Se considera importante que las iniciativas consideren la participación de la familia y de la comunidad local en que se inserta el colegio y los alumnos.
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Enfoque de género	No	Debe ser considerado entregando contenido que eliminen barreras culturales para el acceso de mujeres al emprendimiento.
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	

6. Programas Propuestos

El objetivo del estudio realizado fue proponer dos programas de emprendimiento escolar a ejecutar en el país. Para el logro de este propósito, se realizó en primer lugar una discusión acerca de cuáles son los elementos que, de acuerdo al análisis de experiencias nacionales e internacionales documentadas, y a la opinión de expertos consultados, deben ser considerados en un programa de emprendimiento escolar orientado a primer y segundo ciclo básico.

Sobre la base de estos elementos, se generaron ideas de iniciativas de emprendimiento escolar, las que se evaluaron utilizando los criterios definidos previamente, para luego conformar los programas que cumplan con el propósito definido.

Los programas conformados se diseñaron en detalle para ser presentados a discusión con el fin de lograr una propuesta final de programas de emprendimiento escolar.

6.1. Propuestas de Iniciativas

En esta sección, se presentan las iniciativas propuestas para conformar un programa de enseñanza del emprendimiento y la innovación en el país.

6.1.1. Discusión

Como se estableció previamente, en los resúmenes de las experiencias nacionales e internacionales, existe consenso en que la manera en que los conocimientos, habilidades, actitudes y una cultura de emprendimiento e innovación se instalen en los niños y jóvenes, es a través de la integración de esta temática en el currículo escolar.

Esto, que en algunos países OCDE ha significado la adecuación del currículo nacional para orientarlo hacia el emprendimiento, se refleja en muchas otras iniciativas de organizaciones que buscan incorporar en el currículo actual de los colegios la temática del emprendimiento y la innovación.

Lo anterior lleva a concluir que el mecanismo principal que un programa de emprendimiento focalizado en primer y segundo ciclo básico debe favorecer, es la integración del emprendimiento y la innovación en el currículo de los colegios.

Ello no implica que otros mecanismos, como los proyectos, concursos, ferias y juegos, entre los utilizados por diversos programas, no tengan cabida en un programa de emprendimiento escolar. Por el contrario, la experiencia internacional relevada indica que estos son complementos necesarios al logro de los objetivos de estos programas.

El estudio “Evaluación cualitativa de metodologías de los programas de apoyo al entorno emprendedor y de los programas para el emprendimiento y la innovación”, realizado por CORFO el año 2014, muestra que todas las metodologías analizadas tienen puntos favorables para el cumplimiento de algunos objetivos, tales como cobertura, profundidad, complejidad, costo u otros parámetros de análisis. Esto es consistente con el hecho que en el análisis de experiencias internacionales, se observe el uso de múltiples mecanismos complementarios a la intervención en el aula.

Por otra parte el estudio “Evaluación de resultados de los programas de apoyo al entorno emprendedor y los programas de apoyo al entorno para el emprendimiento y la innovación” realizado por CORFO el 2013, muestra que, para el llamado escolar, en el componente 1 “Desarrollo de habilidades y/o competencias” y el Componente 4: “Posicionamiento del emprendimiento y la innovación”, las diferencia entre el grupo de tratamiento y el grupo de control son muy menores.

Según análisis realizado por CORFO, para el llamado escolar del año 2011, en el caso de las actividades directamente relacionadas con el alumno, se encuentra que: un 76% de los proyectos realizó una feria de exhibición o concurso en los que participaron los alumnos beneficiados; un 63% de los proyectos realizaron talleres o capacitaciones a los alumnos, un 58% de los proyectos ejecutó un proyecto de emprendimiento, por lo general empresarial, donde el alumno deberá realizar todo el proceso de planificación, operación, ventas, etc. Las horas de dedicación directa con el alumno equivalen en promedio a 11 meses, lo cual es aproximadamente el 69% de la duración promedio de los proyectos.

Las actividades que se realizaron para los docentes corresponden a: 71% de los proyectos realizó talleres o capacitaciones, un 47% contó con seminarios, un 42% de los proyectos realizó una visita a empresas del rubro o de la región

Con respecto a la metodología propuesta por los proyectos adjudicados, 50% de ellos utilizó una metodología propia. La otra metodología más utilizada es “Junior Achievement”, la cual está presente en el 13,2% del total. Existen otras metodologías conocidas internacionalmente que están presentes en más de un proyecto, entre ellas “Network For Teaching Entrepreneurship (NFTE)”, “Imagina: atrévete a emprender”, “CEFE” (metodología propia pero con cooperación de centros de innovación del extranjero o con apoyo de relatores expertos extranjeros). Existen proyectos que desarrollan una asignatura en el plan común de los colegios intervenidos y la practican durante un año escolar. Finalmente existen otras metodologías que son aplicadas a un proyecto tales como “Eureka!”, “Learn by Failing”, “Empresa Joven Educativa EJE” y “preparado e imagina”.

La razón por la cual, a pesar de utilizar metodologías ampliamente probadas y con resultados demostrados en sus países de origen, no se han logrado resultados en estos proyectos PAE escolar, podría explicarse por dos factores. En primer lugar, el hecho que no se aplican las metodologías completas, sino que sólo aquellos componentes

complementarios de mayor visibilidad, como por ejemplo los concursos de proyectos, dejando fuera de la implementación el componente curricular, que es el que generaría los resultados esperados en formación de habilidades y conocimientos. Otro factor a tener en consideración son las diferencias culturales en alumnos, profesores, empresarios y emprendedores y todo el entorno con el cual trabajar, entre los países de origen de estas metodologías, usualmente países desarrollados anglosajones, y nuestro país. Por tanto, si bien las actividades o métodos probados en otros países pueden ser aplicables en el nuestro, los contenidos, mecanismos e incentivos deben ser específicos a las culturas locales.

Un elemento que surge de la experiencia en convocatorias tipo PAE Escolar, es que los proyectos son formulados por las fundaciones y empresas asesoras, que son dueñas o representantes de las metodologías, y los colegios son, muy frecuentemente, actores pasivos que deben ser convencidos. Esto implica el riesgo que los colegios no se motiven realmente con la ejecución del programa, no involucrándose en el proyecto.

Los juegos son una excelente manera de entregar conocimientos y habilidades, tal como lo han demostrado diversas investigaciones académicas. En la revisión de experiencias se detectaron diversos juegos desarrollados con este propósito, tales como El Plan de Momento Cero, Compra Bien de Sernac, y El Juego de la Innovación de Network For Teaching Entrepreneurship. La Corporación de Educación La Araucana (CELA) desarrolló un Juego de Rol de Administración de Empresas, y la investigación y experimentos realizados con alumnos de un Instituto Profesional, muestra que la participación en el juego incrementó significativamente la creatividad de los alumnos, además de incrementar sus conocimientos básicos de administración de empresas.

Los juegos son, en términos generales, simulaciones de una situación real o ficticia, en la cual el jugador se enfrenta a desafíos que debe resolver con sus habilidades. Según el diseño del juego, serán las habilidades que el jugador deberá entrenar para acceder a una siguiente etapa, en la cual el juego lo enfrentará a desafíos mayores, quizás con nuevas habilidades y conocimientos que aplicar. De esta manera, los juegos son una manera de masificar la transferencia de conocimientos y entrenamiento de habilidades, con un bajo costo y alto involucramiento de los participantes.

Respecto a la relación de motivación emprendedora, un aspecto relevante a analizar son las diferencias de género. Orhan y Scott (2001), señalan que las mujeres tienden a emprender más por necesidad, mientras que los hombres lo hacen más por aburrimiento, frustración o ausencia de perspectivas laborales en su trabajo, señalando que una de las razones de esta diferencia en términos relativos, es porque las mujeres tienen menores niveles de capital humano, dado que son más propensas a trabajar a tiempo parcial o deben salirse de la fuerza laboral, por maternidad o debido a sus responsabilidades familiares. Sin embargo, los estudios de emprendimiento en Chile muestran que la diferencia en porcentaje relativo de mujeres y hombres que emprenden por necesidad son leves, de aproximadamente un 35% en ambos casos.

Del total de emprendedores, en términos generales un 38,0% de éstos corresponde a mujeres y un 62,0% a hombres. De aquellos emprendedores que iniciaron su emprendimiento por tradición familiar, un 28,7% corresponde a mujeres y un 71,3% a hombres.

Los resultados en distintas pruebas de evaluación de educación, muestran que esta diferencia no se produce por sus capacidades, al menos no en los niveles de enseñanza básica. SIMCE de comprensión de lectura realizado a segundos básico en 2012, muestra que las mujeres obtienen un puntaje promedio significativamente más alto en 10 puntos que los hombres. En SINCE realizado a cuartos básico el mismo año, se mantiene que las mujeres obtienen mejores resultados en la prueba de Comprensión de Lectura que los hombres y el rendimiento es similar entre los dos géneros para Matemática e Historia, Geografía y Ciencias Sociales.

Sin embargo, en cursos mayores las brechas se incrementan en contra de las mujeres. TIMMS en Chile muestra una diferencia estadísticamente significativa de 9 puntos a favor de los hombres. Hombres y mujeres en Chile tienen distintos rendimientos en PISA y esto se repite en todos los grupos de estudiantes, aun considerando el nivel socioeconómico y cultural de sus familias. Estas diferencias no se observan en la comparación internacional. El promedio TIMMS a nivel internacional, y en los países de más alto rendimiento, no muestra diferencia estadísticamente significativa en los resultados según género. Chile se muestra, según los resultados de PISA, como uno de los países donde sistemáticamente las mujeres tienen más bajos rendimientos que los hombres.

De las 10 experiencias internacionales relevadas en este estudio, dos cuentan con iniciativas que presentan un claro enfoque de género, favoreciendo el acceso y/o contenidos enfocados en mujeres. El programa Mujer Emprendedora, de Junior Achievement, se realiza con objetivos de estimular la autoestima, sentimiento de pertenencia, solidaridad y compromiso de las mujeres, con el objetivo de desarrollar su capacidad emprendedora y la de su comunidad. Network for Teaching Enterpreneurship, tiene una versión de su programa Bizcamp denominada Girl Empower, diseñado para jóvenes mujeres, entregando tópicos como descubrimiento personal, liderazgo, emprendimiento y trabajo en equipo.

Una investigación acerca del desarrollo de habilidades emprendedoras en estudiantes universitarios en el Reino Unido, encontró que más mujeres, entre el total de jóvenes participantes en un programa de emprendimiento juvenil, tendían a iniciar empresas por sí mismas y estaban sobre representadas entre los líderes empresariales.

El análisis anterior muestra que existe una gran oportunidad de incrementar el emprendimiento en el país, cerrando las brechas de oportunidad que desfavorece a las mujeres, considerando que es más probable que emprenda una mujer con las capacidades y oportunidades de emprendimiento e innovación, a que lo haga un hombre con las mismas capacidades y oportunidades.

6.1.2. Iniciativas

Durante el trabajo de análisis se generaron diversas ideas para conformar los programas de emprendimiento escolar. En esta sección se presentan aquellas ideas que conforman iniciativas consideradas en las propuestas de programas consideradas en este estudio.

6.1.2.1. Proyectos Piloto de Integración del Emprendimiento al Currículo Escolar

El objetivo de esta iniciativa es financiar el desarrollo de diversos proyectos piloto de integración del emprendimiento en el currículo escolar de primer y segundo ciclo básico, para evaluar cuales de las metodologías aplicadas obtienen resultados más promisorios. La selección de los proyectos a financiar se realizará mediante un concurso, al cual postularán los colegios interesados.

El concurso se orientará a que sean los colegios quienes participen, y no las consultoras o fundaciones que promueven sus metodologías. Como mecanismo para lograr lo anterior, previo al lanzamiento del concurso, el Ministerio de Economía habrá generado un sitio web donde las distintas fundaciones y empresas podrán publicar y describir sus propuestas metodológicas. De esta manera los colegios interesados podrán revisarlas, evaluarlas y seleccionar una de ellas con la cual concursar. No será obligatorio presentarse al concurso con una de las metodologías publicadas en este sitio, y los colegios podrán presentarse con terceras metodologías o incluso con su metodología propia.

La fase de presentación de proyectos al concurso tendrá una duración de al menos 3 meses. En esta fase, el Ministerio de Economía realizará difusión del concurso entre los colegios, y proveerá asesoría especializada para la formulación de los proyectos.

Los proyectos participantes deberán cumplir con dos criterios de base: el primer criterio es que su objetivo debe ser que la enseñanza del emprendimiento y la innovación quede integrado en los objetivos y planes curriculares de los cursos en los cuales se aplique el piloto, de manera que la entrega de conocimientos y entrenamiento de habilidades para la formación de competencias y actitud favorables al emprendimiento y la innovación sea realizado por los profesores, en horario escolar, en distintas asignaturas, en el aula pero integrado al contexto local, con objetivos, logros esperados y evaluaciones considerados explícitamente en la planificación curricular.

En este punto es necesario hacer una distinción entre lo que entendemos por integración curricular, para diferenciarlo del alineamiento curricular, de un determinado programa o módulo. Ambos parten de la base de un objetivo de enseñanza que el programa curricular de un determinado nivel escolar debe cumplir, se preparan contenidos y recursos de aprendizaje, que consideran guías para el profesor, guías para los alumnos, materiales y otros recursos que el autor considera oportuno incorporar. Si el contenido es elaborado

para el cumplimiento de objetivos distintos o adicionales a los considerados en el currículo, diremos que no es integrado o es extracurricular. Si el contenido es elaborado para el cumplimiento de objetivos considerados en el currículo, entonces está alineado con el currículo. Pero sólo si este contenido es considerado en el programa curricular como método de enseñanza/aprendizaje y/o como método de evaluación del cumplimiento de los objetivos de enseñanza para el que es propuesto, entonces éste se encuentra integrado al currículo escolar. Por tanto, la integración al currículo escolar no es una propiedad del programa, contenido o recurso que se ejecute, sino que es una acción realizada por el profesor, la unidad técnica pedagógica y la dirección del colegio. Lo anterior independientemente que la integración se realice dotando a las competencias de emprendimiento e innovación de un carácter transversal; o sean integradas en las actuales materias del currículo; o como materias independientes.

Basado en la distinción anterior, el objetivo de este programa es financiar la ejecución de proyectos piloto de integración del emprendimiento al currículo escolar, objetivo en el cual se debe subrayar la palabra integración, indicando que el propósito es que los proyectos no sólo produzcan contenidos sobre emprendimiento, y que vayan más allá de producir contenidos sobre emprendimiento alineados con el currículo escolar, sino que produzcan un cambio cultural que aliente al colegio a dejar estos contenidos instalados en el currículo escolar, con el propósito que se mantengan de manera sostenida para las próximas generaciones. Luego, en estos proyectos el énfasis debe estar asignado equitativamente entre los recursos y métodos de enseñanza aprendizaje, como en los métodos de gestión del cambio de profesores, técnicos y autoridades del colegio en que se ejecuta.

En este sentido, se espera que las fundaciones o consultoras que acompañen a los colegios en sus postulaciones al concurso, aporten 3 elementos necesarios para el éxito de estos proyectos: en primer lugar, el soporte al proyecto en el aspecto pedagógico, a través de la transferencia de una metodología para aprender a emprender e innovar y los recursos y contenidos pedagógicos; en segundo lugar, el acompañamiento a la gestión del cambio que el colegio debe realizar, considerando a directivos y administrativos, profesores y la comunidad del colegio; y finalmente, se espera que la consultora provea soporte técnico administrativo para el cumplimiento de las obligaciones de rendición que el proyecto deberá realizar.

En relación a soporte metodológico y acompañamiento a la gestión del cambio, el proyecto debe dejar plenamente transferida la metodología y las capacidades a los profesores y las unidades técnica pedagógicas del colegio. En los proyectos piloto, deben ser los profesores, y no los facilitadores de la consultora, los que entreguen contenidos y habilidades a los alumnos. De esta manera, se deberá asegurar que el colegio quede con las capacidades instaladas para continuar más adelante desarrollando la metodología.

El segundo criterio es que los objetivos curriculares de enseñanza del emprendimiento y la innovación estén alineados con las competencias definidas en las Bases del Concurso. Este

criterio que los proyectos deben cumplir no tiene el propósito de coartar los objetivos curriculares que un proyecto o programa establezca, sino que sólo establecer una base mínima común que se espera obtener, y poder evaluar el avance en su obtención.

Estos proyectos pueden proponer la integración del emprendimiento y la innovación al currículo de cursos del primer y segundo ciclo básico. En el inicio del programa, durante los dos primeros años, se dará preferencia a aquellos que tengan por objetivo el desarrollo de competencias en el segundo ciclo escolar básico., considerando que en los cursos mayores, a partir de los 12 años, es posible realizar actividades con mayor visibilidad pública, que den origen a proyectos y una mayor facilidad para la integración con empresas y organizaciones locales. En fases posteriores, a partir del tercer año, cuando el programa se encuentre ya instalado en régimen, este criterio podrá cambiar para favorecer los proyectos que propendan a la enseñanza de competencias para el emprendimiento y la innovación en el primer ciclo escolar, considerando que existe evidencia en las experiencias nacionales e internacionales relevadas, y en la opinión de los expertos consultados, que la enseñanza del emprendimiento debe comenzar desde los primeros cursos de enseñanza básica.

La evaluación y selección será realizada por un panel de experto convocado por el Ministerio de Economía con la colaboración del Ministerio de Educación. La evaluación y selección de los proyectos se realizará en base a criterios de:

- Diversidad de metodologías entre proyectos, puesto que el objetivo es evaluar experimentalmente cuales metodologías funcionan mejor, la selección debe tender a no adjudicar fondos a dos proyectos que se presenten con la misma metodología.

- Integración curricular, considerando que el objetivo es que se produzca efectivamente la integración del emprendimiento en el currículo del colegio, más allá de la alineación curricular de recursos y actividades, el criterio de asignación debe considerar tanto las metodologías de enseñanza/aprendizaje propuestas, como las metodologías de gestión del cambio consideradas.

- Consistencia pedagógica entre las competencias de emprendimiento e innovación que el proyecto pretende enseñar, los resultados de enseñanza esperados respecto a estas competencias, los métodos de enseñanza que la metodología propuesta aplica, la edad de los alumnos que el proyecto interviene, y las competencias que el programa privilegia para cada nivel.

  Respecto a las competencias de emprendimiento e innovación que este programa debería fomentar, en este estudio no se ha encontrado evidencia que indique que alguna de ellas sea más importante o más fácil de desarrollar en algún nivel escolar o edad específicos. Por el contrario, en las experiencias relevadas se observa que el proceso de enseñanza aprendizaje de competencias se desarrolla de manera

continua y persistente, abarcando cada vez distintos aspectos de un conjunto de competencia, tales como los conocimientos requeridos, las habilidades requeridos para aplicarlos en diversas situaciones, y la actitud favorable al uso de dichas habilidades. Justamente la progresión en que se realiza este proceso de enseñanza de competencias, es parte esencial de la metodología que el proyecto debe postular.

También se evalúa en este criterio la adecuación de los contenidos a la realidad local del país y del colegio en que se aplican, de manera que ellos presenten alta pertinencia para los alumnos.

- Alcance del piloto, criterio que privilegiará proyectos que abarquen dos a tres cursos consecutivos en uno a dos paralelos, de manera que sean sustentables en el tiempo para los alumnos participantes.

- Experiencia previa. Este criterio favorecerá a proyectos que propongan una metodología que haya sido aplicada previamente, ya sea en PAE Escolar, Internacionalmente o con aplicación demostrable en el colegio, para enseñanza de emprendimiento o de otros temas relacionados. Este criterio se establece sobre la base que no es el propósito de este programa la innovación en métodos de enseñanza/aprendizaje. Existen otros instrumentos más adecuados para este propósito, tales como los PAE, Mecesup y el programa IDEA de Fondef, entre otros programas que apoyan el financiamiento de la investigación, desarrollo y la innovación tecnológica.

En su fase de pilotaje, este programa debería financiar al menos 6 colegios, de manera que exista una mínima variabilidad de metodologías a evaluar. La difusión del programa debería orientarse a colegios que ya han incursionado en la enseñanza del emprendimiento y la innovación, por ejemplo, a través de proyectos PAE o similares, de áreas urbanas de la zona central del país. Lo anterior con el objetivo que los fondos entregados sean aplicados a la aplicación de la metodología, y no a gastos de viaje y otros gastos operacionales asociados. Esto significará un conjunto de aproximadamente 1.000 alumnos anualmente participando en esta experiencia piloto cada año.

Para la fase de operación en régimen de esta iniciativa, deberá aumentarse gradualmente la cantidad de proyectos financiados, considerando tanto las capacidades organizacionales para monitorear una mayor cantidad de proyecto, como el interés que esta iniciativa debiera ir generando en el país. Se recomienda que el Programa continúe siendo ejecutado por el Ministerio de Economía, con un fuerte apoyo en los aspectos técnicos y metodológicos de parte del Ministerio de Educación. En las diversas experiencias internacionales relevadas, la conducción de estas iniciativas es realizada por organismos relacionados con el emprendimiento y la empresa, acompañados por organismos relacionados a la educación.

Para la formalización del proyecto, mediante convenios entre el Ministerio de Economía y los colegios adjudicados, y también para su ejecución financiera, el Ministerio de Economía proveerá asesoría especializada a los colegios, de manera que este proceso que usualmente es complejo por la falta de experiencia del beneficiario, no sea un freno a la participación.

El Ministerio de Economía realizará la evaluación de resultados de cada proyecto financiado en el concurso. El sistema de evaluación incluirá mediciones ex ante, ex post y grupos de control. La evaluación será respecto a la evidencia del desarrollo de los conocimientos, competencias y actitudes adquiridos por los alumnos participantes en el piloto, con un enfoque cuantitativo.

El Ministerio de Economía realizará un monitoreo periódico de los proyectos, a través de un panel de expertos, con participación del Ministerio de Economía y del Ministerio de Educación, que realizará la evaluación técnico-pedagógica del avance del proyecto, y entregará recomendaciones a sus ejecutores. Para ello, el programa contará con una comisión evaluadora, integrada por representantes del Ministerio de Economía, Ministerio de Educación, y asesores expertos en emprendimiento, innovación y educación. Esta comisión será responsable de los aspectos metodológicos en:

- evaluación de los proyectos propuestos a un concurso, revisando cumplimiento de los objetivos del programa y la consistencia metodológica.

- seguimiento mediante al menos 4 presentaciones de cada proyecto, en las cuales el proyecto debe exponer sus avances y resultados parciales. En estas la comisión entregará sus recomendaciones de ajustes metodológicos o de ejecución del proyecto.

- evaluación final de los resultados del proyecto, tomando en cuenta la propuesta metodológica, objetivos curriculares y resultados de la evaluación final realizada por el Ministerio de Economía, la comisión emitirá un informe final recomendando la ampliación de la aplicación del proyecto, y los ajustes metodológicos que estime pertinente.

Desde el punto de vista del marco conceptual utilizado en este estudio, esta iniciativa se puede caracterizar según se presenta en la tabla siguiente:

Nombre	**Pilotos de Integración del Emprendimiento y la Innovación al Currículo Escolar**
Instituciones Asociadas	Ministerio de Economía es la institución ejecutora
	Ministerio de Educación. Asociado estratégico técnico pedagógico
	Colegio. Beneficiarios directos del programa
	Fundaciones y Consultoras. Asesoría metodológica y operacional a la implantación de los proyectos

Caracterización del Programa		
Duración de la Intervención	1 año	
Orientado a	Primer y Segundo Ciclo Básico	
Proceso	Emprendimiento	El objetivo del programa es que los alumnos aprendan a emprender e innovar.
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	La metodología aplicada debe entregar conocimientos y habilidades para el emprendimiento y actitud emprendedora.
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	Los objetivos curriculares deben orientarse a la entrega de competencias, incorporando conocimientos, habilidades, actitudes y valores para el emprendimiento e innovación.
	Habilidades	
	Actitudes	
	Valores	
Integración Curricular	No integrado	El objetivo del programa es in integración plena de las competencias para el emprendimiento e innovación en el currículo de los colegios en que se ejecuta. La integración debe ser, de manera preferente, interdisciplinaria, abarcando más de un ramo con sus respectivos profesores
	Asociado a un ramo	
	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Quién Enseña	Facilitador Externo	
	Profesor con externo	
	El profesor	
Ámbito	Empresarial	El ámbito puede ser empresarial, social y/o artístico-cultural, dependiendo de cada colegio o de los alumnos participantes. Los proyectos preferentemente incluirán acciones de vinculación con su entorno local cercano.
	Social	
	Artístico Cultural	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	El método de enseñanza aprendizaje debe considerar que las competencias de emprendimiento e innovación se entregan y entrenan en el aula mediante cursos. Sin embargo, se favorecerá aquella metodología que incorpore otros métodos complementarios, tales como concursos, juegos, charlas de voluntarios externos, entre otras.
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de genero	No	Se valorará favorablemente aquellas metodologías que incorporen contenidos que muestren el emprendimiento y la innovación como una opción para las mujeres en igualdad de condiciones.
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	
Evaluación	No	Las metodologías de los proyectos deben

	Percepción Usuario	considerar evaluaciones curriculares de las competencias de emprendimiento e innovación incorporadas en sus objetivos curriculares. Adicionalmente, el Ministerio de Economía dispondrá de una herramienta de evaluación que aplicará al finalizar cada proyecto
	Habilidades Propio	
	Habilidades Externo	

6.1.2.2. Proyectos de Ampliación de la Integración del Emprendimiento al Currículo Escolar

El objetivo de esta iniciativa es financiar el desarrollo de proyectos de integración del emprendimiento en el currículo escolar que apliquen una metodología evaluada previamente en proyectos piloto, con el objetivo que los beneficios del programa se extiendan a otros niveles y paralelos de primer y segundo ciclo básico de un colegio.

La selección de los proyectos a financiar se realizará mediante un concurso, al cual postularán los colegios interesados, no las consultoras o fundaciones que promueven sus metodologías.

La fase de presentación de proyectos al concurso tendrá una duración de al menos 3 meses. En esta fase, el Ministerio de Economía realizará difusión del concurso entre los colegios, y proveerá asesoría especializada para la formulación de los proyectos.

Los proyectos participantes deberán cumplir con dos criterios de base: el primer criterio es que este se desarrolle utilizando una metodología previamente aplicada en un proyecto piloto, que haya sido evaluada como parte de esta iniciativa. El segundo criterio es que tenga como objetivo extender la aplicación de la metodología desde la escala piloto previa, a una escala extensiva que incorpore a todos los paralelo de un nivel y a otros niveles de primer y segundo ciclo de educación básica, como también a otros colegios que pertenezcan a una misma corporación educacional y que compartan similares características.

La evaluación y selección de los proyectos presentados a concursos será realizada por un panel de experto convocado por el Ministerio de Economía con la colaboración del Ministerio de Educación. La evaluación y selección de los proyectos se realizará en base a criterios de: evaluación de resultados de la metodología efectuada en el proyecto piloto, considerando que el objetivo es ampliar el uso de aquellas metodologías que han presentado buenos resultados, según la evaluación final realizada por la comisión evaluadora de los programas piloto; y extensión de la metodología a todos los alumnos de un nivel y a diversos niveles de enseñanza básica del colegio.

Para la formalización del proyecto, mediante convenios entre el Ministerio de Economía y los colegios adjudicados, y también para su ejecución financiera, el Ministerio de

Economía proveerá asesoría especializada a los colegios, de manera que este proceso que usualmente es complejo por la falta de experiencia del beneficiario, no sea un freno a la participación.

El Ministerio de Economía realizará un monitoreo periódico de los proyectos, a través de un panel de expertos, con participación del Ministerio de Economía y del Ministerio de Educación, que realizará la evaluación técnico-pedagógica del avance del proyecto, y entregará recomendaciones a sus ejecutores.

El Ministerio de Economía realizará la evaluación de resultados de cada proyecto financiado en el concurso. El sistema de evaluación incluirá mediciones ex ante, expos y grupos de control. La evaluación será respecto a la evidencia del desarrollo de los conocimientos, competencias y actitudes adquiridos por los alumnos participantes en el piloto, con un enfoque cuantitativo basado en muestras representativas de cada colegio.

Desde el punto de vista del marco conceptual utilizado en este estudio, esta iniciativa se caracteriza de la misma manera que la realizada para la iniciativa anteriormente presentada, de proyectos pilotos, pues entre ambas la gran diferencia es el alcance del proyecto.

Es así como esta iniciativa, de proyectos de ampliación, deberá iniciarse dos años después del inicio de la iniciativa anterior de proyectos pilotos Las tablas y gráficos de la página siguiente presenta una progresión estimada de la cantidad de colegios ejecutando proyectos piloto y de ampliación cada año, como de la cantidad de alumnos participando en estos proyectos.

Colegios	**2016**	**2017**	**2018**	**2019**	**2020**	**2021**	**2022**	**2023**	**2024**	**2025**	**Total**
Proyectos Piloto	6	6	9	9	14	14	22	22	35	35	**172**
Proyectos Ampliación			3	3	6	6	11	11	19	19	**78**

Alumnos	**2016**	**2017**	**2018**	**2019**	**2020**	**2021**	**2022**	**2023**	**2024**	**2025**	**Total**
Proyectos Piloto	1.000	1.000	1.500	1.500	2.333	2.333	3.667	3.667	5.833	5.833	**28.667**
Proyectos Ampliación	-	-	1.333	1.333	2.667	2.667	4.889	4.889	8.444	8.444	**34.667**

Las tablas siguientes presentan la cantidad de colegios y matricula en Chile.

Año	Establecimientos educacionales				
	Municipal	Particular subvenc.	Particular pagado	Corp. de administrac. delegada	Total
2011	5.580	5.756	657	70	**12.063**
2012	5.514	5.965	625	70	**12.174**
2013	5.425	6.017	602	70	**12.114**

Año	Matricula Total				
	Municipal	Particular subvenci.	Particular pagado	Corp. de administrac. delegada	Total
2011	1.429.409	1.861.754	258.311	53.528	**6.603.002**
2012	1.359.508	1.884.934	255.233	49.473	**3.549.148**
2013	1.325.737	1.897.949	265.044	48.357	**3.537.087**

Año	Matricula Educación Básica				
	Municipal	Particular subvenci.	Particular pagado	Corp. de administrac. delegada	Total
Regular	785.042	1.013.514	145.805	278	**1.944.639**
Especial	13.412	26.025	53	--	**39.490**
Adultos	11.551	6.172	90	--	**17.813**
Total	810.005	1.045.711	145.948	278	**2.001.942**

Luego, la cobertura proyectada a los 10 años de ejecución del programa será de aproximadamente un 1,8% de los alumnos de educación básica del país.

6.1.2.3. Sensibilización a la Integración del Emprendimiento al Currículo Escolar

El objetivo de esta iniciativa es fomentar la incorporación de colegios del país al programa de integración del emprendimiento y la innovación al currículo escolar, a través de actividades tales como charlas, seminarios, mini cursos y visitas a colegios.

La ejecución de esta iniciativa se realizará mediante contrato entre el Ministerio de Economía y una empresa especializada en proveer asistencia técnica a colegios, seleccionada mediante licitación pública.

Las actividades estarán dirigidas a directivos, profesionales y profesores, para darles a conocer la necesidad, beneficios y requerimientos del proceso de cambio del currículo, hacerles saber del apoyo y asesoría que les permitirá realizar el proceso de cambio, y convencerlos de la deseabilidad de realizarlo, para sus alumnos, para el colegio, para la comunidad y para el país.

Estas actividades deberán ser diseñadas por la empresa contratada, con un enfoque de gestión del cambio, orientada a vencer las resistencias en los colegios, ayudándolos a vencer los miedos y resistencias naturales de las personas al enfrentar cambios complejos.

La empresa deberá producir además los contenidos y materiales necesarios para realizar las actividades y obtener el objetivo propuesto.

El Ministerio de Economía, con la colaboración del Ministerio de Educación, conformará un pequeño equipo de personas para integrar el equipo de sensibilización. La misión de este equipo de 3 a 4 personas, además ser contraparte de la empresa contratada, será

participar en las actividades programadas, en representación de ambos Ministerios, entregando el respaldo institucional a la iniciativa.

Esta es una iniciativa complementaria a los proyectos piloto y proyectos de ampliación de integración del emprendimiento y la innovación al currículo escolar, que será necesaria de realizar durante el segundo y tercer año de iniciado el programa. Durante el primer año la sensibilización es más simple, puesto que se orientará a colegios de la zona central del país en áreas urbanas, y que ya han participado en PAEs u otros programas de emprendimiento escolar, es decir, ya están sensibilizados. El segundo y tercer año el desafío será realizar una difusión amplia, abarcando todo el país y también zonas rurales, en colegios que probablemente no se han planteado integrar estrechamente la temática del emprendimiento y la innovación en su currículo, especialmente en el currículo de primer ciclo básico. Para el cuarto año y siguientes, los contenidos y mecánica de actividades ya estarán establecidos, y estos podrán ser ejecutados directamente por el equipo de sensibilización, sin necesidad de un apoyo de asesores externos.

La labor de sensibilización deberá además orientar su acción hacia las cámaras de comercio, asociaciones empresariales y otras organizaciones relacionadas al comercio y la empresa, con el fin de gestionar su participación en el programa, a través del financiamiento de proyectos pilotos y de ampliación de integración del emprendimiento e innovación en el currículo escolar básico. La experiencia relevada a nivel internacional, muestra que en la mayoría de los casos la enseñanza del emprendimiento y la innovación han sido asumidas por este tipo de organizaciones.

Esta iniciativa es de carácter complementaria, de apoyo a las iniciativas de proyectos piloto de ampliación de la integración del emprendimiento y la innovación al currículo escolar, por lo que no aplica a ella una caracterización desde el punto de vista del modelo conceptual utilizado en este estudio.

6.1.2.4. Juegos de Simulación para la Enseñanza del Emprendimiento e Innovación

El propósito de esta iniciativa es fomentar el desarrollo de conocimientos, competencias y actitudes favorables al emprendimiento y la innovación en escolares del primer y segundo ciclo básico de colegios de Chile, a través de juegos de tablero o videojuegos.

Para lo anterior, esta iniciativa financiará la ejecución de proyectos de diseño, desarrollo y pilotaje de juegos de tablero o videojuegos, que a través de la simulación de emprendimientos, empresas o industrias, desarrollen las competencias de emprendimiento e innovación en los participantes en el juego.

El Consejo Nacional de Innovación para la Competitividad, en el documento Orientaciones estratégicas para la innovación, surfeando hacia el futuro Chile en el horizonte 2025, indica que en educación se prevé la irrupción de una tecnología muy poderosa en el

mediano plazo. Esta tecnología se denomina gamificación, y consistente en la utilización de los juegos en el currículo, donde los sistemas con obtención de ranking o de insignias de los juegos, pueden servir para reconocer los logros de los estudiantes, y la transparencia del progreso del estudiante puede inspirar una mayor competencia que puede llevar al total de los estudiantes a un mayor interés por la materia.

Los juegos serios difieren de otras formas de aprendizaje proporcionando entornos enriquecidos, gratificantes, relevantes y multifacéticos en el que el alumno realmente puede poner en práctica la teoría de una manera segura, simulada y como resultado aprender a un nivel mucho más profundo. Los juegos serios ofrecen retroalimentación continua y aprendizaje cooperativo, en un entorno basado en investigación, donde los jugadores están motivados por recompensas y el alcance de nuevos niveles hacia el logro de los objetivos de juegos.

Esta iniciativa se desarrollará en una modalidad de licitación, en la cual el Ministerio de Economía convocará a presentar propuestas para el desarrollo de proyectos de diseño, desarrollo y pilotaje de juegos para la formación del emprendimiento e innovación en escolares de educación básica.

Las bases de licitación establecerán que en la licitación se adjudicarán más de una propuestas, con el objetivo de contar con al menos 3 proyectos en curso, que permitan evaluar de manera experimental la eficacia de cada una de ellas en entregar competencias de emprendimiento e innovación a los alumnos participantes. Cada proponente debe contar con experiencia combinada en desarrollo de juegos, educación y emprendimiento. La propiedad intelectual de los juegos desarrollados quedará en el Ministerio de Economía, quién podrá distribuirlo libremente a los colegios del país.

Las propuestas pueden considerar tanto videojuegos como juegos de tablero u otra modalidad de juegos, con un propósito claramente orientado a la enseñanza/aprendizaje de las competencias de emprendimiento e innovación. Las propuestas deben considerar el diseño del juego, la producción del mismo, y su aplicación en modalidad piloto en un colegio del país, con una cobertura de al menos 100 alumnos de enseñanza básica.

Los juegos propuestos deben orientarse al entrenamiento de las 13 competencias consideradas como claves para la educación del emprendimiento, según el trabajo realizado el año 2010 por la división de innovación del Ministerio de Economía en conjunto con la División de Educación General del Ministerio de Educación e Innova Chile CORFO.

Estas competencias podemos clasificarlas, desde el punto de vista de los juegos, en tres grupos. El primer grupo corresponde a aquellas competencias que son inherentes a muchos juegos bien diseñados, sean estos juegos con un propósito de diversión o con un propósito serio. Estas competencias son CAPACIDAD DE APRENDIZAJE, HABILIDAD CREADORA E INNOVADORA y PERSEVERANCIA. Los videojuegos actuales no traen manuales, de manera que los jugadores se hacen expertos en aprender cómo se juega, como se avanza, como se gana.

Usualmente jugadores de muy poca edad aprenden rápidamente la mecánica de los juegos más complejos. Los jugadores en este mismo contexto deben desarrollar estrategias para ganar (a otros jugadores o al juego) entrenando sus capacidades creativas. Por otra parte, todo juego bien diseñado hace que el avanzar sea un proceso desafiante para el jugador, que requiere a veces mucha perseverancia para continuar intentando. Nuevamente, una mecánica bien diseñada permite lograr un equilibrio entre dificultad y habilidades que hace que el jugador transite constantemente por un camino desafiante. Una experiencia específica en el diseño de juegos que cumplan estas características es requerida en la empresa proponente y será evaluada en la licitación.

Un segundo conjunto de habilidades son aquellas que deben ser diseñadas de manera específica en el juego. Estas son: CAPACIDAD DE TRABAJAR EN EQUIPO; CAPACIDAD DE ADMINISTRAR RECURSOS; PLANIFICAR Y SISTEMATIZAR; CAPACIDAD DE COMUNICAR; y AUTONOMIA. Existen variados juegos que permiten simular situaciones en que estas habilidades deben ser aplicadas. Uno de los más conocidos es SimCity, en el cual el jugador es el alcalde de una ciudad que debe hacer progresar a través de sus decisiones de inversión. Es difícil que un juego desarrolle una simulación que abarque todas estas competencias, por lo que el proponente deberá seleccionar 2 o 3 de ellas, y determinar la mecánica de juego que permita entrenarlas.

El tercer grupo está conformado por las competencias: PROPÓSITO; DISPOSICIÓN A CORRER RIESGOS; PODER DE DECISIÓN; TOLERANCIA A LA AMBIGÜEDAD; y CAPACIDAD DE IDENTIFICAR OPORTUNIDADES. El entrenamiento de estas competencias requiere simulaciones mucho más fieles de la realidad, al punto que en muchos casos pareciera ser imposible desarrollar una simulación que sea efectiva para estas competencias. Sin embargo, estudios muestran que los juegos, y las simulaciones en específico, son herramientas que facilitan a un padre, profesor o mentor la enseñanza de aptitudes y valores. La simulación puede requerir que el jugador tome decisiones en situaciones de conflictos éticos, por ejemplo, dando pie a una conversación sobre el tema involucrado que genere aprendizaje. La selección de propuestas considerará favorablemente los proyectos que incluyan las decisiones conflictivas que favorezcan el aprendizaje de estas competencias del tercer grupo.

Se favorecerán los juegos que: sean en grupos o equipos más que individuales; sean cooperativos más que competitivos, o que la competencia sea contra el juego y no contra otros jugadores o equipos; que sean infinitos o muy largos, de manera que siempre presente nuevos desafíos y que no baste con aprenderse algunas mecánicas o respuestas para ganar; en que la mecánica del juego sea lo importante, más que la gráfica o la acción; y que el alumno pueda y quiera jugarlo con sus compañeros en el colegio, con sus amigos fuera del colegio y con su familia en casa.

La evaluación y selección será realizada por un panel de experto convocado por el Ministerio de Economía con la colaboración del Ministerio de Educación. La evaluación y selección de los proyectos se realizará en base a criterios de: diversidad de metodologías

de juegos serios y soporte tecnológico del juego, puesto que el objetivo es evaluar experimentalmente cuales funcionan mejor; alcance del pilotaje, que privilegiará proyectos que involucren a alumno de dos a tres niveles consecutivos; y experiencia previa del proponente, favoreciendo a proyectos que presenten experiencia demostrable en diseño de juegos, en educación y en emprendimiento.

Se evaluará muy positivamente aquellos juegos que puedan ser adaptados a la realidad local de cada colegio, por ejemplo, simulando operaciones de empresas predominantes en la región o localidad donde se encuentre el colegio.

El Ministerio de Economía realizará un monitoreo periódico de los proyectos, a través de un panel de expertos, con participación del Ministerio de Economía y del Ministerio de Educación, que realizará la evaluación técnico-pedagógica del avance del proyecto, y entregará recomendaciones a sus ejecutores.

El Ministerio de Economía realizará la evaluación de resultados de cada proyecto financiado en el concurso. El sistema de evaluación incluirá mediciones ex ante, expos y grupos de control. La evaluación será respecto a la evidencia del desarrollo de los conocimientos, competencias y actitudes adquiridos por los alumnos participantes en el piloto, con un enfoque cuantitativo.

Desde el punto de vista del modelo conceptual aplicado en este estudio, esta iniciativa se caracteriza según se presenta en la siguiente tabla.

Nombre	**Juegos de Simulación para la enseñanza del Emprendimiento y la Innovación**	
Instituciones Asociadas	Ministerio de Economía es la institución ejecutora	
	Empresas desarrolladoras de juegos, contratadas via licitación	
	Colegios que participan en pilotaje de los juegos	
Caracterización del Programa		
Duración de la Intervención	3 meses (tiempo esperado que cada juego mantenga interesado y motivado al alumno)	
Orientado a	Primer y Segundo Ciclo Básico, con prioridad al primer ciclo.	
Proceso	Emprendimiento	Los juegos deben desarrollar y entrenar habilidades y conocimiento de emprendimiento e innovación
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	Los juegos están orientados principalmente a las aptitudes emprendedoras.
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	La orientación de los juegos es a la entrega y entrenamiento de conocimientos y habilidades.
	Habilidades	
	Actitudes	
	Valores	
Integración Curricular	No integrado	No es el propósito que el juego esté

	Asociado a un ramo	integrado al currículo escolar del colegio
	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	La ejecución par efectos del pilotaje del juego será en un colegio, posiblemente fuera de su horario normal. Sin embargo, el propósito final es que el alumno lo lleve fuera del colegio.
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Quién Enseña	Facilitador Externo	En principio nadie enseña. Pero si el juego tiene una mecánica que incorpore un guía, esta será realizada por el profesor.
	Profesor con externo	
	El profesor	
Ámbito	Empresarial	Cualquier ámbito puede ser propuesto para el juego a diseñar
	Social	
	Artístico Cultural	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	El juego está destinado al alumno, pero se espera que permita además involucrar a la familia
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	Los objetivos de aprendizaje de competencias de emprendimiento e innovación deben lograrse exclusivamente por la mecánica del juego
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de genero	No	Se valorará favorablemente aquellos diseños que incorporen contenidos que muestren el emprendimiento y la innovación como una opción para las mujeres en igualdad de condiciones.
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	
Evaluación	No	El juego debe incorporar una mecánica de evaluación de las habilidades que han sido adquiridas o mejoradas por el jugador, de manera de entregarle retroalimentación a través de puntos, insignias, paso de etapas u otros elementos. El Ministerio de Economía, como parte del proceso de pilotaje de estos juegos, aplicará una herramienta de evaluación de competencias.
	Percepción Usuario	
	Habilidades Propio	
	Habilidades Externo	

6.1.2.5. Torneo de Proyectos de Emprendimiento Escolar

El objetivo de esta iniciativa es apoyar la difusión y sensibilización hacia la temática del emprendimiento y la innovación en la comunidad escolar y en el país, a través de permitir a los escolares del primer y segundo ciclo básico de colegios de Chile que han realizado un proyecto de integración del emprendimiento y la innovación en el currículo escolar, entrenar y demostrar las capacidades adquiridas, en un torneo de alcance nacional.

A través de esta iniciativa se desarrollará un torneo de proyectos de emprendimiento escolar. La participación en el torneo es restringida a los colegios que han desarrollado o están desarrollando un proceso de implementación de cambio de su currículo para la integración de la temática del emprendimiento.

Este torneo de frecuencia anual tiene 2 propósitos. En primer lugar, que los alumnos que han recibido el currículo de emprendimiento durante al menos un semestre, puedan practicar lo que han aprendido. El segundo propósito es que los alumnos puedan demostrar a sus pares y a su entorno las competencias que han adquirido.

Estos torneos son la aproximación más cercana a un emprendimiento real. Si bien las competencias de PROPÓSITO, TOLERANCIA A LA AMBIGÜEDAD y DISPOSICIÓN A CORRER RIESGOS, y CAPACIDAD DE ADMINISTRAR RECURSOS al no ser emprendimientos reales, podrían no ser aplicadas en estos torneos de proyectos, la experiencia muestra que los jóvenes se involucran de manera real con sus iniciativas, especialmente cuando ellas tienen un propósito social bien definido. Las restantes competencias son ampliamente requeridas para los participantes en estos torneos, como la CAPACIDAD DE IDENTIFICAR OPORTUNIDADES, PLANIFICAR Y SISTEMATIZAR, HABILIDAD CREADORA E INNOVADORA, CAPACIDAD DE TRABAJAR EN EQUIPO, CAPACIDAD DE COMUNICAR y PERSEVERANCIA. Las restantes competencias: AUTONOMIA, PODER DE DECISIÓN y CAPACIDAD DE APRENDIZAJE, se entrenan de manera más indirecta, pero también efectivamente en los jóvenes participantes.

Los concursos de proyectos no tienen el propósito de calificar directamente las competencias del equipo de proyecto de manera directa, sino que lo hacen indirectamente a través de los resultados de la aplicación de estas competencias, que en este caso se refleja en la calidad del proyecto presentado.

Los alumnos participarán en forma voluntaria en el torneo, conformando equipos de un mismo curso de cada colegio participante. Cada equipo deberá detectar una necesidad local, generar una idea de solución, diseñar y validar la solución, diseñar el modelo de negocios y construir alianzas para su implementación. Algunos colegios pueden adoptar la estrategia de lanzar desafíos en su interior, de manera de focalizar la problemática a resolver y de esa manera incentivar el pensamiento creativo las soluciones innovadoras, para problemáticas relevantes de alcance local y nacional.

Cada equipo presentará su proyecto en una primera instancia al nivel del colegio, en la cual un jurado convocado por el colegio, de personas internas y/o externas al mismo, deberá evaluar los proyectos participantes y seleccionar 3 para participar en instancias siguientes. La instancia siguiente es un torneo a nivel comunal y/o regional (dependiendo de la cantidad de colegios participantes) en la cual cada región seleccionará 3 proyectos para participar en el torneo nacional. El torneo final, de nivel nacional, seleccionará proyectos ganadores en diversas categorías.

Las bases de los torneos establecerán como principio general de selección tanto la bondad del proyecto como iniciativa de agregación de valor a la comunidad, en igualdad de condiciones a la calidad del trabajo realizado por el equipo de alumnos que lo ha desarrollado. Es decir, se evaluará cómo se detectó la necesidad, cómo se generó una propuesta de solución, cómo esta propuesta ha sido validada, como se identifican, administran y mitigan los riesgos y como se evalúa el impacto potencial que la solución tiene en la comunidad.

Los premios serán en general de reconocimiento y motivación, es decir, diplomas, galvanos, algún elemento para el colegio, aparición en prensa comunal, regional o nacional. Se establecerían distintas categorías (social, artístico-cultural, u otras) de manera que los premios se multipliquen. Uno o algunos ganadores nacionales o regionales recibirían fondos semilla para iniciar un emprendimiento. Para ello, la forma asociativa de una cooperativa pareciera ser la más adecuada para la operación del emprendimiento, ingreso de los fondos semilla, e integración de nuevos socios.

Esta iniciativa será liderada por el Ministerio de Economía, y ejecutada a través de una empresa especializada en la organización de este tipo de eventos, contratada a través de licitación pública.

Esta propuesta se caracteriza, desde el punto de vista del marco metodológico utilizado en este estudio, como se indica en la tabla siguiente:

Nombre	**Torneo de Proyectos de Emprendimiento Escolar**	
Instituciones Asociadas	Ministerio de Economía es la institución ejecutora	
	Equipos de alumnos de colegios que participan	
Caracterización del Programa		
Duración de la Intervención	8 meses, desde el torneo interno al colegio hasta el torneo nacional final.	
Orientado a	Segundo Ciclo Básico	
Proceso	Emprendimiento	Los proyectos de emprendimiento deben tener un componente innovador
	Innovación	
Perspectiva	Emprendedor	Se evalúa principalmente la aplicación de competencias de emprendimiento y las aptitudes de emprendedor del equipo
	Emprendimiento	
	Empresarial	
Componente	Conocimientos	La orientación del torneo es a la aplicación

	Habilidades	de conocimientos y habilidades por parte de los participantes
	Actitudes	
	Valores	
Integración Curricular	No integrado	El torneo no es integrado al currículo escolar del colegio
	Asociado a un ramo	
	interdisciplinaria	
Vinculación con el Colegio	No se vincula	El proyecto se desarrolla por el equipo de alumnos voluntarios del colegio
	Curso fuera horario	
	Cursos en Horario	
	Voluntarios del Colegio	
Quién Enseña	Facilitador Externo	En principio nadie enseña. Pero el colegio puede disponer del apoyo de un profesor
	Profesor con externo	
	El profesor	
Ámbito	Empresarial	El torneo tendrá líneas paralelas para distintos tipos de emprendimiento
	Social	
	Artístico Cultural	
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos	E torneo está orientado a la participación de alumnos.
	La Familia	
	Empresas	
	Organizaciones Sociales	
Método	Charlas, foros y Seminarios	Los objetivos de aprendizaje de competencias de emprendimiento e innovación deben lograrse a través del entrenamiento que implica la participación en el concurso
	Cursos y Talleres	
	Concurso	
	Juego	
	Publicación	
	Vivencias	
	Hacer	
Enfoque de genero	No	El concurso establecería una cuota para proyectos que incluyan mujeres en sus equipos.
	Acceso	
	Contenido	
	Otro	
Evaluación	No	La evaluación se produce a través de la selección y premiación de proyectos
	Percepción Usuario	
	Habilidades Propio	
	Habilidades Externo	

6.1.3. Evaluación de las Iniciativas

La evaluación de las iniciativas presentadas, se realizará aplicando los criterios relevando en las experiencias nacionales e internacionales, y especialmente en las entrevistas con expertos.

Estos criterios son: integración del emprendimiento y la innovación al currículo escolar; adecuación de las metodologías a la cultura local; alto grado de involucramiento del colegio en el proyecto; énfasis en la práctica y aplicación de las competencias; y factibilidad de implementación de los requisitos.

Se califica cada una de las iniciativas presentadas según el aporte que ellas realizan al cumplimiento de cada uno de estos criterios, utilizando una escala de 4 niveles, desde +++ que indica un muy alto aporte de la iniciativa al criterio, ++ que indica que existe un aporte apreciable, + que indica que existe aporte pero no significativo, y espacio que indica que dicha iniciativa no impacta en el criterio evaluado.

6.1.3.1. Integración al Currículo Escolar

El objetivo del programa debe ser la integración de la temática del emprendimiento en el currículo escolar de cada nivel de la enseñanza básica, de manera que la entrega de conocimientos y entrenamiento de habilidades para la formación de competencias y actitud favorables al emprendimiento y la innovación sea realizado por los profesores, en horario escolar, en distintas asignaturas, en el aula pero integrado al contexto local, con objetivos, logros esperados y evaluaciones considerados explícitamente en la planificación curricular.

Idea		Aporte	Comentario
1	**Pilotos**	**+++**	Su objetivo es testear metodologías para la integración curricular efectiva
2	**Extensión**	**+++**	Su objetivo es difundir el uso de metodologías para la integración curricular probadas
3	**Sensibilización**		No tiene un impacto directo sobre la integración curricular
4	**Juegos**	**+**	Aunque no es su objetivo principal, puede ser un recurso educativo utilizado en la salas de clases con fines curriculares, especialmente en primer ciclo de enseñanza básica.
5	**Torneo de Proyectos**	**+**	Complementa el objetivo de integración curricular al permitir entrenar y demostrar las competencias de emprendimiento adquiridas

6.1.3.2. Cultura Local

La metodología de integración de emprendimiento al currículo escolar debe ser adecuada a la cultura nacional y realidad local, para que sea más efectiva en su propósito de formar competencias en los alumnos. Si bien las metodologías probadas internacionalmente tienen un valor importante por toda la experiencia y aprendizaje acumulado que ha sido sistematizado en sus instrumentos, es necesario que ellas sean adecuadas a las prácticas culturales nacionales, y en muchos casos a la cultura y realidad regional, local o social en la que el colegio está inmerso.

Idea		Aporte	Comentario
1	**Pilotos**	**+++**	Los pilotos serán ejecutados y evaluados en la realidad específica de cada colegio, facilitando el cumplimiento de este criterio.
2	**Extensión**	**++**	La extensión, al tener como objetivo la masificación, arriesga que se pierda sincronía con el contexto cultural del colegio
3	**Sensibilización**		La sensibilización será una actividad de diseño centralizado y masivo, por lo que es difícil que se adecúe a este criterio
4	**Juegos**	**++**	Los juegos pueden ser adecuados a la realidad de cada localidad o comuna. Si bien esto haría más caro su distribución nacional, podría ser más efectivo en el cumplimiento de su propósito.
5	**Torneo de Proyectos**	**+**	Los proyectos deberán estar basados en necesidades detectadas por los alumnos en su entorno local. Sin embargo, al ser un concurso nacional, es posible que los proyectos con más oportunidad de destacar sean aquellos que tengan una significación a nivel nacional.

6.1.3.3. Involucramiento del Colegio

El colegio debe estar involucrado desde el principio en el proyecto de cambio de su currículo. Este debería ser un objetivo que se desarrolle previo al proceso de cambio del currículo escolar. El diseño del programa debe favorecer que los colegios sean los que preparen sus proyectos de postulación a participar en un programa, y que este no esté capturado por fundaciones y empresas consultoras.

Idea		Aporte	Comentario
1	**Pilotos**	**+++**	Los colegios son los que participarían en los concursos, por lo que el involucramiento previo y efectivo es un requisito que esta propuesta puede asegurar de mejor manera.
2	**Extensión**	**++**	El enfoque orientado a la masificación que tiene esta propuesta arriesga que el involucramiento del colegio pueda ser forzado por las fundaciones o consultoras que deseen ampliar sus colegios usuarios de su metodología, sin un involucramiento real y previo del colegio.
3	**Sensibilización**	**+++**	El foco de la sensibilización son los colegios, entregándole herramientas para la gestión del cambio, y asesorías específicas para elaborar sus proyectos de cambio curricular.
4	**Juegos**	**+**	El juego, como recurso educativo, puede ser una manera de lograr involucramiento del colegio, a través de una actividad que motive a sus alumnos, con un bajo costo monetario y en tiempo.
5	**Torneo de Proyectos**		El prestigio de participar y eventualmente ganar un torneo puede ser una herramienta de involucramiento de los colegios, pero su efectividad es limitada en este aspecto

6.1.3.4. Práctica y Aplicación

El emprendimiento y la innovación, para ser definidos como tales, requieren la validación de su entorno. Un nuevo producto o servicio que no llega a ser aceptada por sus usuarios, consumidores y clientes, no es más que una idea. El emprendimiento y la innovación requieren la implementación práctica.

Para que se produzca un cambio cultural efectivo, que abarque tanto a los profesores y alumnos, pero que irradie además a la familia y comunidad local, el programa debe incorporar la posibilidad que los alumnos entrenen, practiquen y apliquen sus conocimientos y habilidades, formando de esta manera sus competencias. Esta práctica y aplicación involucrará a la familia y a la comunidad local en emprendimientos reales o simulados.

Idea		Aporte	Comentario
1	**Pilotos**	**++**	Debería ser un elemento importante del diseño de la propuesta metodológica
2	**Extensión**	**++**	Debería ser un elemento importante del diseño de la propuesta metodológica
3	**Sensibilización**		No aplica a este criterio
4	**Juegos**	**++**	Juegos bien diseñados pueden ser herramientas poderosas de simulación de aplicaciones prácticas de competencias para el emprendimiento
5	**Torneo de Proyectos**	**+++**	El objetivo principal de esta idea es la aplicación práctica de las competencias adquiridas

6.1.3.5. Factibilidad y Requisitos

Finalmente, desde el punto de vista práctico, el programa propuesto debe contar con factibilidad no sólo técnica, sino que también económica y política para su implementación. En este punto, es necesario revisar los requisitos para su implementación: Desde este punto de vista, el análisis es el siguiente:

Idea		Aporte	Comentario
1	**Pilotos**	**++**	Esta idea se visualiza sin dificultades mayores de implementar. Tienen dos requisitos previos importantes - La conformación y mantención de una base de datos de propuestas metodológicas de fundaciones y asesorías. - El diseño e implementación de un sistema de evaluación de resultados de los proyectos financiados.
2	**Extensión**	**+++**	Esta idea no presenta observaciones desde el punto de vista de su implementación, pues tendría una operación similar a la que actualmente tienen las empresas de asesoría técnica educativa (ATE), a través de transferencias a los colegios. Requiere el establecimiento de un sistema de evaluación de resultados y un sistema de control de recursos.
3	**Sensibilización**	**+++**	Esta idea requiere una operación masiva de charlas, seminarios y servicios de asesoría que el Ministerio podría tercerizar a consultoras especializadas o empresas ATE.
4	**Juegos**	**++**	El diseño y producción de uno o varios juegos sería realizado por empresas especializadas, financiadas a través de un contrato. El requisito previo es contar con un sistema de evaluación de resultados que permita identificar aquellos juegos que permiten de mejor manera entregar conocimientos y entrenar habilidades.
5	**Torneo de Proyectos**	**+++**	La implementación de los torneos podrán ser tercerizados a empresas especializadas en la realización de este tipo de eventos, factibilizando su implementación

6.1.4. Análisis de las Iniciativas

El análisis de las iniciativas, desde el punto de vista del modelo conceptual utilizado en este estudio, se puede resumir en el cuadro siguiente, en el cual las áreas grises indican los componentes del modelo conceptual que aplican a cada componente

Nombre		**Integración**	**Juegos**	**Torneo**
Duración de la intervención (meses)		12	3	8
Ciclo Enseñanza Básica		1 y 2	1	2
Proceso	Emprendimiento			
	Innovación			
Perspectiva	Emprendedor			
	Emprendimiento			
	Empresarial			
Componente	Conocimientos			
	Habilidades			
	Actitudes			
	Valores			
Integración Curricular	No integrado			
	Asociado a un ramo			
	interdisciplinaria			
Vinculación con el Colegio	No se vincula			
	Curso fuera horario			
	Cursos en Horario			
	Voluntarios del Colegio			
Quién Enseña	Facilitador Externo			
	Profesor con externo			
	El profesor			
Ámbito	Empresarial			
	Social			
	Artístico Cultural			
Vinculación con el Entorno	Solo alumnos			
	La Familia			
	Empresas			
	Organizaciones Sociales			
Método	Charlas, foros y Seminarios			
	Cursos y Talleres			
	Concurso			
	Juego			

	Publicación			
	Vivencias			
	Hacer			
Enfoque de genero	No			
	Acceso			
	Contenido			
	Otro			
Evaluación	No			
	Percepción Usuario			
	Habilidades Propio			
	Habilidades Externo			

En este cuadro resumen, se puede observar que los componentes de Integración del Emprendimiento y la Innovación al Currículo Escolar, tanto Proyectos Piloto como Proyectos de Ampliación, son los que tienen la mayor incidencia en el cumplimiento del objetivo de enseñar a emprender a alumnos de primer y segundo ciclo de enseñanza básica, mientras que los componentes Juegos y Torneo son complementarios para el primer ciclo y para el segundo ciclo respectivamente.

Las iniciativas de integración, pilotos y ampliación, son las que tienen una mayor duración de la intervención, alcanzando todo el año escolar, desde las actividades de planificación y programación curricular hasta las actividades de evaluación académica al finalizar el año. Los juegos, dependiendo de sus características y diseño, tendrán una duración de hasta tres meses, mientras que los torneos, en su operación en régimen, tendrán una duración de intervención de unos 8 meses, contando desde las primeras actividades de conformación de equipos en cada colegio hasta el torneo nacional final. La duración en cada caso es contada desde el inicio de actividades con profesores y/o alumnos, hasta la finalización de las mismas. La duración de las iniciativas específicas será mayor, debido a los requerimientos previos de preparación, contrataciones, concursos y otros.

Desde el punto de vista del proceso, los 4 componentes están orientados a la enseñanza del emprendimiento y la innovación, tomando una perspectiva fundamentalmente de formar aptitudes de Emprendedor y entrenamiento en el proceso de entrenamiento. La perspectiva empresarial, que considera conocimiento de creación y operación de una empresa, tales como contabilidad, recursos humanos y operaciones entre otras, no se considera una prioridad en este nivel de enseñanza. Los juegos serán una actividad complementaria para formar una actitud emprendedora en los niños, y los tornes para entrenar y demostrar sus habilidades para el emprendimiento.

Los proyectos de integración financiados deben desarrollar competencias de manera integral, considerando conocimientos, habilidades para aplicarlos, una actitud favorable a su aplicación y los valores requeridos para ello, con un enfoque de integración multidisciplinaria en el currículo escolar. De esta manera, no será responsabilidad de un

solo ramo el desarrollo de las competencias, sino que de varios o todos los ramos en cada nivel de enseñanza en que se aplique. Los juegos y el torneo se definen como actividades extracurriculares para la formación de conocimientos y habilidades de emprendimiento e innovación.

La integración del emprendimiento e innovación se desarrollará integrada al currículo, en los horarios y actividades normales de los cursos, por parte del profesor de cada ramo. Los juegos y el torneo pueden contar con la guía de un profesor, aunque no necesariamente debe ser así.

Respecto del ámbito en el cual se aplica el emprendimiento y la innovación en las actividades de proyectos de integración, juegos y torneo, la recomendación es que este sea libre de elección del curso o alumnos. Las experiencias, conocimientos y habilidades que aprenden son aplicables de igual manera a cualquier ámbito, estando la diferencia en el modelo de negocios que decidan implementar definitivamente para su emprendimiento innovador. La experiencia relevada muestra que estos seleccionan con mayor frecuencia proyectos del ámbito social.

La integración con el entorno es fundamental, tal como lo muestran las experiencias internacionales relevadas. Este deberá ser un énfasis que los proyectos de Integración deben considerar.

Respecto al método a aplicar, los Proyectos de Integración aplicarán fundamentalmente cursos y talleres en el aula. Juegos y Torneo aplican sus respectivos métodos. Las actividades de sensibilización, que no se muestran en el cuadro resumen puesto que su objetivo directo no es la enseñanza del emprendimiento y la innovación, podrán considerar charlas, seminarios, publicaciones y presentación de experiencias, entre otro, para lograr su objetivo de difusión y sensibilización. El método de aprender haciendo y aprender fallando es intrínseco al torneo de proyectos, y recomendable de ser utilizado por las metodologías de los Proyectos de Integración.

Desde el punto de vista del enfoque de género, en las experiencias relevadas se encontró muy poca aplicación de este. Los módulos desarrollados para los Proyectos de Integración, como para los Juegos, deberán considerar como criterio el desarrollo de contenidos que no discriminen la participación de la mujer en el emprendimiento y la innovación, y presentar experiencias y vivencias en igualdad de condiciones respecto a la participación de hombres. En relación a los proyectos presentados al Torneo, se propone establecer una cuota de participación de mujeres en los equipos de proyectos.

Respecto a la evaluación, es requerido que cada una de las iniciativas cuente con sus propias herramientas de evaluación de las competencias de emprendimiento e innovación que busca desarrollar o fomentar. Los Proyectos de Integración deberán considerar una evaluación curricular en su diseño. Los juegos deberán aplicar mecanismos de puntos, insignias, niveles y otros para retroalimentar al jugador sobre la base de conocimientos y

habilidades de emprendimiento e innovación. Los torneos, a través del sistema de evaluación de los proyectos propuestos, implementan un sistema de evaluación que estará enfocado tanto en la bondad del proyecto como en la aplicación de técnicas de emprendimiento e innovación en su desarrollo, para la premiación de los proyectos. Los Proyectos Piloto y de Ampliación de la Integración del Emprendimiento y la Innovación al Currículo Escolar contarán, además, con una evaluación de resultados realizada por el Ministerio de Economía, sobre la base de instrumentos de evaluación diseñados en el contexto de este programa

6.2. Estructura de los Programas Propuestos

La evaluación previa de las iniciativas orientadas a la formación de competencias para el emprendimiento y la innovación, muestra que todas ellas juegan un rol importante en el propósito de la formación de competencias de emprendimiento e innovación en escolares de enseñanza básica.

Considerando las 5 iniciativas descritas, estas pueden clasificarse, de acuerdo a su propósito y metodología, en dos grandes grupos. El primer grupo está conformado por las iniciativas Proyectos Pilotos y Proyectos de Ampliación de la Integración del Emprendimiento y la Innovación al Currículo Escolar. Estas dos iniciativas tienen una secuencia lógica, en la cual los Proyectos de Ampliación aplican las metodologías que han demostrado buenos resultados en los Proyectos Piloto.

Estos dos instrumentos conforman un Programa de Integración del Emprendimiento y la Innovación al Currículo Escolar, compartiendo un objetivo común que es fomentar el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes favorables al emprendimiento y la innovación en escolares de primer y segundo ciclo básico, a través de la integración de la temática del emprendimiento y la innovación al currículo académico de colegios de Chile.

Este programa se debe complementar con la evaluación de competencias de emprendimiento e innovación en escolares de enseñanza básica: Este componente cumplirá el objetivo de determinar qué proyectos piloto han generados resultados favorables en términos de generación de competencias de innovación y emprendimiento en los alumnos participantes, para de esta manera continuar con un proyecto de ampliación.

Por otra parte, las iniciativas denominadas Sensibilización, Juegos de Simulación y Torneo de Proyecto son complementarias al programa anterior, pues ellas permiten difundir, generar conciencia y reconocimiento a los colegios y alumnos participantes en el programa de integración del emprendimiento y la innovación al currículo escolar.

El programa conformado por estas iniciativas complementarias tiene una ejecución centrada en el Ministerio de Economía, con la colaboración de empresas contratadas a través de procesos de licitación pública, a diferencia del programa de integración que

tiene una ejecución centrada en los colegios, apoyados por entidades expertas, financiados mediantes concursos de proyectos.

En consideración a lo antes indicado, la estructura propuesta considera tres componentes:

- Programa de Integración del emprendimiento y la innovación al currículo escolar de enseñanza básica de colegios de Chile, que tiene tres componentes:
    - Proyectos piloto de integración del emprendimiento y la innovación al currículo escolar de enseñanza básica
    - Proyectos de extensión de integración del emprendimiento y la innovación al currículo escolar de enseñanza básica
    - Monitoreo de Proyectos y Evaluación de Resultados.
- Programa complementario de emprendimiento e innovación escolar, que tiene tres componentes:
    - Sensibilización de la integración del emprendimiento y la innovación al currículo escolar de enseñanza básica en colegios de Chile
    - Juegos de simulación para la enseñanza del emprendimiento y la innovación
    - Torneo de proyectos de emprendimiento escolar

Programa de Integración Curricular

- Proyectos Piloto de Integración del Emprendimiento e Innovación al Currículo Escolar
- Proyectos de Ampliación de la Integración del Emprendimiento e Innovación al Currículo Escolar
- Monitoreo de Proyectos y Evaluación de Resultados

Programa de Actividades Complementarias

- Sensibilización
- Juegos
- Torneo de Proyectos

Las herramientas desarrolladas por el Monitoreo de Proyectos y Evaluación de Resultados, componente del programa de Integración Curricular, serán utilizados en la fase piloto de los componentes Juegos y Proyectos del Programa de Actividades Complementarias, con

el fin de medir el aporte que estos están realizando al desarrollo de competencias de emprendimiento e innovación. Sin embargo, no se considera que el componente Monitoreo de Proyectos y Evaluación de Resultados sea también un componente requerido en el Programa de Actividades Complementarias, en cuanto este programa no tiene como objetivo principal el desarrollo de competencias.

La tabla siguiente presenta una programación temporal de los componentes de cada programa

		2015	2016	2017	2018	2019
Programa de Integración Curricular	Proyectos Piloto	Concurso »	Ejecución »	Evaluación »	»	»
	Proyectos de Ampliación			Concurso »	Ejecución »	Evaluación »
	Monitoreo y Evaluación	Licitación »	Ejecución »	»	»	»
Programa Comple-mentario	Sensibilización		Ejecución »	»	»	»
	Juegos	Licitación »	Ejecución »	Distribución »	»	»
	Torneo		Ejecución »	»	»	»

El segundo semestre del año 2015 debería realizarse el concurso de Proyectos Piloto, para que estos sean ejecutados durante 2016 y se cuente con una evaluación de los resultados de cada proyecto a comienzos de 2017. Este ciclo de Concurso se repetirá anualmente a partir de 2016, incrementando paulatinamente la cantidad de proyectos adjudicados, desde 6 el primer año hasta 35 anuales en 10 años.

El calendario para este concurso debería considerar realizar el llamado durante el mes de Junio o principios de Julio, considerando 3 meses para que los colegios puedan seleccionar una metodología y preparar su postulación. La fecha de cierre de postulación debería ser no más allá de Octubre, considerando que en los meses posteriores los colegios enfocan sus recursos en el cierre del año escolar. La evaluación, decisión y formalización de los convenios debería tomar dos meses de manera que los proyectos puedan inicia en enero del año siguiente, contando con el tiempo suficiente para el diseño curricular y luego calzar con el inicio del año escolar en marzo. Se considera que 8 meses de aplicación de la metodología para realizar una evaluación hacia fines de año, o en caso que no se alcanzara, en marzo del año siguiente. Esto requeriría una duración total del convenio de 15 meses.

Con los primeros resultados evaluados de Proyectos Piloto, se podrá lanzar en 2017 un concurso de Proyectos de Ampliación, para ser ejecutados en 2018 y 2019, contándose a fines de 2018 o comienzos de 2019 con una evaluación definitiva de los resultados

obtenidos. Los concursos de Proyectos de Ampliación se repetirán anualmente, para dar cabida a todos los Proyectos Piloto que hayan sido evaluados positivamente.

Conjuntamente con el primer Concurso de Proyectos Piloto, se realizará la licitación para el diseño de instrumentos para la evaluación de resultados de incremento de competencias de emprendimiento e innovación en proyectos de integración del emprendimiento y la innovación en enseñanza básica. A continuación se deberá realizar la licitación para la ejecución de la evaluación de resultados en Proyectos Piloto. Esta segunda licitación, para la ejecución de evaluación, se realizará anualmente para considerar los Proyectos Piloto y Proyectos de Ampliación a ejecutar cada año.

El componente sensibilización se iniciará el año 2016, para el Concurso Proyectos Piloto de ese año, puesto que, como se indicó anteriormente, el concurso 2015 de Proyectos Piloto se difundirá sólo entre colegios que ya hayan participado en iniciativas de emprendimiento escolar (PAE u otras), preferentemente de la zona central en áreas urbanas. Las actividades de sensibilización se realizarán cada año asociadas a los respectivos concursos de Proyectos Piloto y de Proyectos de Ampliación.

El desarrollo de juegos será licitado el segundo semestre de 2015, para ejecución de los proyectos durante el 2016 y distribución masiva de los juegos desarrollados desde el 2017 en adelante.

El torneo de proyectos de emprendimiento comenzará el año 2016. Dicho año el torneo será muy pequeño, pues sólo acogerá equipos de 6 colegios participantes en Proyectos Piloto, al igual que el año 2017. A partir de 2018 se ampliará el número de participantes y extensión territorial a través de los nuevos colegios que se incorporan a Proyectos Piloto y luego a Proyectos de Ampliación.

En la sección siguiente se presenta el diseño detallado de estos 2 programas.

6.3. Diseño de los Programas Propuestos

6.3.1. Programa de Integración Curricular

Descripción General

El programa de integración del emprendimiento y la innovación al currículo escolar de enseñanza básica de colegios de Chile, tiene el objetivo de fomentar el desarrollo de conocimientos, competencias y actitudes favorables al emprendimiento y la innovación en escolares de primer y segundo ciclo básico, a través del financiamiento de proyectos de colegios del país para la integración de la temática del emprendimiento y la innovación al currículo académico.

Los proyectos educativos financiados deben tener el propósito de entregar conocimientos, formar competencias y crear las actitudes requeridas para que los alumnos consideren el emprendimiento y la innovación como una opción válida y viable de empleo, autoempleo, servicio a la comunidad y opción de vida.

Este programa se ejecuta bajo una modalidad de concursos, con llamados anuales, a los cuales postulan los colegios sus proyectos educativos de integración del emprendimiento en el currículo escolar de cursos de enseñanza básica.

Los proyectos establecen como beneficiario del subsidio al colegio, quienes deben venir acompañados de una entidad experta con experiencia en la implantación de la metodología de integración del emprendimiento y la innovación en el currículo escolar.

El concurso subsidiará el costo directo del servicio de asesoría de la entidad experta y gastos operacionales (impresión de guías, viajes, entre otros), para el diseño curricular en dos a tres niveles de enseñanza básica, y su implementación en uno o dos cursos por nivel. La duración del proyecto debe ser de 15 meses, de los cuales 3 meses iniciales corresponderán al diseño curricular y evaluación ex ante, 8 meses de aplicación en el aula, 2 meses para la evaluación ex post, y 2 meses de vacaciones. El subsidio máximo para proyectos piloto será de hasta $ 5 millones por proyecto para contratación de entidad experta, y $ 2 millones para gastos de operación, mientras que para proyectos de extensión será de hasta $ 15 millones por proyecto para contratación de entidad experta, y $ 1 millón para gastos de operación por curso considerado en el proyecto.

Marco Lógico

Objetivo

Proveer financiamiento a los colegios de Chile para la ejecución de proyectos de integración del emprendimiento y la innovación al currículo escolar de enseñanza básica.

Fin

Contribuir al desarrollo de competencias personales para el emprendimiento y la innovación en las personas, para que estas sean aplicadas a su empleo, autoempleo y a iniciativas sociales, artístico culturales, deportivas u otras, e irradien una cultura favorable al emprendimiento y la innovación en sus familias, empresas y comunidades, contribuyendo de esta manera al desarrollo económico y social de nuestro país.

Propósito

Desarrollo de conocimientos, competencias y actitudes favorables al emprendimiento y la innovación en escolares de enseñanza básica de colegios de Chile, como una opción de empleo, autoempleo o desarrollo de iniciativas sociales en la comunidad.

Componentes

El programa se desarrolla a través de tres instrumentos:

1. **Proyectos Piloto de integración del emprendimiento y la innovación al currículo escolar de enseñanza básica**

El objetivo de este instrumento es financiar el desarrollo de proyectos piloto de integración del emprendimiento en el currículo escolar de primer y segundo ciclo básico, para evaluar cuales de ellas obtienen resultados más promisorios.

La selección de los proyectos a financiar se realizará mediante un concurso, al cual postularán los colegios interesados.

Este instrumento se orientará a que sean los colegios quienes participen, y como mecanismo para lograr lo anterior, previo al lanzamiento del concurso, el Ministerio de Economía generará un sitio web donde las distintas fundaciones y empresas podrán publicar y describir sus propuestas metodológicas, el que esté disponible para consulta de los colegios interesados, quienes podrán revisarlas, evaluarlas y seleccionar una de ellas con la cual concursar. No será obligatorio presentarse al concurso con una de las metodologías publicadas en este sitio, y los colegios podrán presentarse con terceras metodologías o incluso con su metodología propia.

La fase de presentación de proyectos al concurso tendrá una duración de al menos 3 meses. En esta fase, el Ministerio de Economía realizará difusión del concurso entre los colegios, y proveerá asesoría especializada para la formulación de los proyectos.

Los proyectos participantes deberán cumplir con dos criterios de base: el primer criterio es que su objetivo debe ser que la enseñanza del emprendimiento y la innovación quede integrado en los objetivos y planes curriculares de los cursos en los cuales se aplique el piloto. El segundo criterio es que los objetivos curriculares de enseñanza del emprendimiento y la innovación estén alineados con las competencias definidas en las bases del concurso.

La evaluación y selección será realizada por un panel de experto convocado por el Ministerio de Economía con la colaboración del Ministerio de Educación. La evaluación y selección de los proyectos se realizará en base a criterios de: diversidad de metodologías puesto que el objetivo es evaluar experimentalmente cuales funcionan mejor; integración curricular, considerando que el objetivo es que se produzca efectivamente la integración del emprendimiento en el currículo del colegio; alcance del piloto, que privilegiará proyectos que abarquen dos a tres niveles consecutivos en uno a dos paralelos; y experiencia previa, favoreciendo a proyectos que apliquen una metodología que haya sido aplicada previamente, ya sea en PAE Escolar, Internacionalmente o con aplicación demostrable en el colegio.

Para la formalización del proyecto, mediante convenios entre el Ministerio de Economía y los colegios adjudicados, y también para su ejecución financiera, el

Ministerio de Economía proveerá asesoría especializada a los colegios, de manera que este proceso que usualmente es complejo por la falta de experiencia del beneficiario, no sea un freno a la participación.

El Ministerio de Economía realizará un monitoreo periódico de los proyectos, a través de un panel de expertos, con participación del Ministerio de Economía y del Ministerio de Educación, que realizará la evaluación técnico-pedagógica del avance del proyecto, y entregará recomendaciones a sus ejecutores.

El Ministerio de Economía realizará la evaluación de resultados de cada proyecto financiado en el concurso. El sistema de evaluación incluirá mediciones ex ante, expos y grupos de control. La evaluación será respecto a la evidencia del desarrollo de los conocimientos, competencias y actitudes adquiridos por los alumnos participantes en el piloto, con un enfoque cuantitativo.

Los proyectos piloto tendrán un alcance de 2 a 3 niveles consecutivos de enseñanza básica y 1 a 2 paralelos por nivel, es decir, 3 a 6 cursos del colegio. La duración será de 15 meses y el financiamiento máximo por proyecto será de 7 millones por proyecto financiado.

2. **Proyectos de Ampliación de la integración del emprendimiento y la innovación al currículo escolar de enseñanza básica**

El objetivo de este instrumento es financiar el desarrollo de proyectos de integración del emprendimiento en el currículo escolar que apliquen una metodología evaluada en proyectos piloto, con el objetivo que los beneficios del programa se extiendan a otros niveles y paralelos de enseñanza básica de un colegio.

La selección de los proyectos a financiar se realizará mediante un concurso, al cual postularán los colegios interesados. La fase de presentación de proyectos al concurso tendrá una duración de al menos 3 meses. En esta fase, el Ministerio de Economía realizará difusión del concurso entre los colegios, y proveerá asesoría especializada para la formulación de los proyectos.

Los proyectos participantes deberán cumplir con dos criterios de base: el primer criterio es que este se desarrolle utilizando una metodología previamente aplicada en un proyecto piloto, que haya sido evaluada utilizando el sistema de evaluación de competencias de emprendimiento e innovación en escolares de enseñanza básica. El segundo criterio es que tenga como objetivo extender la aplicación de la metodología desde la escala piloto previa, a una escala extensiva que incorpore a todos los paralelo de un nivel y a otros niveles de primer y segundo ciclo de educación básica.

La evaluación y selección de los proyectos presentados a concursos será realizada por un panel de experto convocado por el Ministerio de Economía con la colaboración del

Ministerio de Educación. La evaluación y selección de los proyectos se realizará en base a criterios de: evaluación de resultados de la metodología efectuada en el proyecto piloto, considerando que el objetivo es extender aquellas metodologías que han presentado buenos resultados; y extensión de la metodología a todos los alumnos de un nivel y a diversos niveles de enseñanza básica del colegio.

Para la formalización del proyecto, mediante convenios entre el Ministerio de Economía y los colegios adjudicados, y también para su ejecución financiera, el Ministerio de Economía proveerá asesoría especializada a los colegios, de manera que este proceso que usualmente es complejo por la falta de experiencia del beneficiario, no sea un freno a la participación.

El Ministerio de Economía realizará un monitoreo periódico de los proyectos, a través de un panel de expertos, con participación del Ministerio de Economía y del Ministerio de Educación, que realizará la evaluación técnico-pedagógica del avance del proyecto, y entregará recomendaciones a sus ejecutores.

El Ministerio de Economía realizará la evaluación de resultados de cada proyecto financiado en el concurso. El sistema de evaluación incluirá mediciones ex ante, expos y grupos de control. La evaluación será respecto a la evidencia del desarrollo de los conocimientos, competencias y actitudes adquiridos por los alumnos participantes en el piloto, con un enfoque cuantitativo basado en muestras representativas de cada colegio.

3. **Sistema de Evaluación de Competencias para el Emprendimiento e Innovación en Escolares:**

El objetivo de este componente es determinar el nivel de incremento en conocimientos, competencias y actitudes que generan las metodologías e instrumentos de emprendimiento e innovación escolar que participen en los proyectos de emprendimiento e innovación escolar que se desarrollen en el país.

Esta componente considera diseñar y aplicar instrumentos de medición de conocimientos, competencias y actitudes favorables al emprendimiento e innovación en escolares de primer y segundo ciclo básico, con el propósito de evaluar la efectividad mostrada por los proyectos de emprendimiento e innovación escolar.

Este componente se ejecuta mediante empresas consultoras contratadas en procesos de licitación. Una primera licitación tendrá el objetivo de diseñar los instrumentos de Medición, y una segunda licitación con el objetivo de aplicar dichos instrumentos de medición a los distintos proyectos ejecutados en los componentes anteriores.

Indicadores

Los indicadores siguientes están orientados a medir el cumplimiento del propósito del programa:

Cobertura

Nombre: **Porcentaje Proyectos Financiados**
Descripción: Indicador que mide el porcentaje de proyectos financiados en relación a la totalidad de proyectos postulados. Este indicador mide la relación de satisfacción de demanda que el programa pudo atender.
Formula: Proyectos Financiados/Proyectos Postulados

Nombre: **Alumnos Atendidos**
Descripción: Indicador que mide el porcentaje de alumnos participando directamente en el proyecto piloto, en relación al total de alumnos que se encuentra cursando el nivel en el colegio. Este indicador mide la relación de cobertura del universo de alumnos de el proyecto piloto está atendiendo.
Formula: Alumnos atendidos/total alumnos cursando el nivel en el colegio

Eficacia
Nombre: **Incremento de Competencias**
Descripción: Indicador que mide el porcentaje de incremento de competencias para el emprendimiento e innovación logrado por los alumnos participantes, medido según el sistema de evaluación definido por el Ministerio.
Este indicador se mide utilizando método de diferencias en diferencias, y se puede medir para las distintas competencias cuyo desarrollo se priorice.
Formula: Mpt – Mpc, donde
Mpt es la medición expost del grupo de tratamiento
Mpc es la medición expost del grupo de control
Bajo el supuesto que Mat = Mac, donde
Mat es la medición exante del grupo de tratamiento
Mac es la medición exante del grupo de control

Nombre: **Cambio de Actitud favorable al emprendimiento e innovación**
Descripción: Indicador que mide el incremento de actitud favorable al emprendimiento e innovación como opción en la vida futura de los alumnos. Este indicador se mide utilizando método de diferencias en diferencias, utilizando encuesta a todos los alumnos participantes y a grupos de control
Formula: Mpt – Mpc, donde
Mpt es la medición expost del grupo de tratamiento
Mpc es la medición expost del grupo de control
Bajo el supuesto que Mat = Mac, donde
Mat es la medición exante del grupo de tratamiento

Mac es la medición exsnte del grupo de control

Nombre: **Cambio de Actitud favorable en el entorno**
Descripción: Indicador que mide el incremento de actitud favorable al emprendimiento e innovación en el entorno de los alumnos participantes de proyectos piloto. Este se mide mediantes encuestas muestrales a familiares y al entorno local y económico del colegio.
Formula: Porcentaje de encuestados que tienen una actitud favorable al emprendimiento e innovación entre aquellos que tuvieron conocimiento del proyecto desarrollado por el colegio

Eficiencia
Nombre: **Gasto por Alumno en proyecto piloto**
Descripción: Indicador que mide gasto total por alumno incurrido en los proyectos
Formula: Costo total del proyecto piloto / Número de alumnos participantes en el proyecto piloto

Nombre: **Gasto por Alumno en proyecto de extensión**
Descripción: Indicador que mide gasto total por alumno incurrido en los proyectos de extensión
Formula: Costo total del proyecto de extensión / Número de alumnos participantes en el proyecto de extensión

6.3.2. Programa Complementario

Descripción General

El programa complementario de Innovación y emprendimiento escolar en enseñanza básica tiene el objetivo de proveer los elementos requeridos para la enseñanza del emprendimiento y la innovación mediante métodos complementarios a la integración curricular.

Este programa se ejecuta mediante personal del Ministerio de Economía con el apoyo de empresas consultoras contratadas mediante licitación, con el objetivo de:

- Fomentar la incorporación de colegios del país al programa de integración del emprendimiento y la innovación al currículo escolar, a través de charlas, seminarios, mini cursos y visitas a colegios.

- Fomentar el desarrollo de conocimientos, competencias y actitudes favorables al emprendimiento y la innovación en escolares del primer y segundo ciclo básico de colegios de Chile, a través de juegos de tablero o videojuegos.

- Apoyar la difusión y sensibilización hacia la temática del emprendimiento y la innovación en la comunidad escolar y en el país, a través de permitir a los escolares del primer y segundo ciclo básico de colegios de Chile que han realizado un proyecto de integración del emprendimiento y la innovación en el currículo escolar, entrenar y demostrar las capacidades adquiridas, en un torneo de alcance nacional.

- Determinar el nivel de incremento en conocimientos, competencias y actitudes que generan las metodologías e instrumentos de emprendimiento e innovación escolar que participen en los programas de fomento al emprendimiento y la innovación escolares que se desarrollen en el país.

Marco Lógico

Objetivo

Promover el emprendimiento y la innovación en escolares de enseñanza básica de colegios del país, generando una actitud favorable hacia el emprendimiento e innovación como una actividad que es beneficiosa para sus familias, su comunidad y el país, y fomentar que las competencias de emprendimiento e innovación sean incorporadas en las mallas curriculares de enseñanza básica de los colegios del país.

Fin

Contribuir al desarrollo de competencias personales para el emprendimiento y la innovación en las personas, para que estas sean aplicadas a su empleo, autoempleo y a iniciativas sociales, artístico culturales, deportivas u otras, e irradien una cultura favorable al emprendimiento y la innovación en sus familias, empresas y comunidades, contribuyendo de esta manera al desarrollo económico y social de nuestro país.

Propósito

Desarrollar actividades de sensibilización, difusión y evaluación de la temática de emprendimiento e innovación en escolares del primer y segundo ciclo básico de colegios de Chile, a través de charlas, seminarios, juegos, un torneo de proyectos de emprendimiento y evaluación de competencias de emprendimiento e innovación.

Componentes

El programa tiene los siguientes componentes:

1. **Sensibilización a la Integración del Emprendimiento e Innovación al Currículo Escolar**

El objetivo de este componente es fomentar la incorporación de colegios del país al programa de integración del emprendimiento y la innovación al currículo escolar, a través de charlas, seminarios, mini cursos y visitas dirigidas a directivos, profesionales y profesores, para darles a conocer la necesidad, beneficios y requerimientos del proceso de cambio del currículo, hacerles saber del apoyo y asesoría que les permitirá realizar el proceso de cambio, y convencerlos de la deseabilidad de realizarlo, para sus alumnos, para el colegio, para la comunidad y para el país.

El Ministerio de Economía conformará, con la colaboración del Ministerio de Educación, un pequeño equipo de personas que conformará el equipo de sensibilización. La misión de este equipo, además ser contraparte de la empresa contratada para el diseño y ejecución de las actividades, será participar en ellas en representación de ambos Ministerios, entregando el respaldo institucional a la iniciativa.

La ejecución de esta iniciativa se realizará mediante contrato entre el Ministerio de Economía y una empresa especializada en proveer asistencia técnica a colegios, seleccionada mediante licitación pública, la cual deberá diseñar y ejecutar las actividades con un enfoque de gestión del cambio, orientada a vencer las resistencias en los colegios, ayudándolos a vencer los miedos y resistencias naturales de las personas al enfrentar cambios complejos.

2. **Juegos de Simulación para la Enseñanza del Emprendimiento e Innovación:**

El objetivo de este componente es fomentar el desarrollo de conocimientos, competencias y actitudes favorables al emprendimiento y la innovación en escolares del primer y segundo ciclo básico de colegios de Chile, a través de juegos de tablero o videojuegos, financiando la ejecución de proyectos de diseño, desarrollo y pilotaje de juegos de tablero o videojuegos.

Esta iniciativa contratará mediante una licitación 3 proyectos de diseño, desarrollo y pilotaje de juegos para la formación del emprendimiento en escolares de educación básica, con el objetivo de evaluar de manera experimental la eficacia de cada una de estos juegos en entregar competencias de emprendimiento e innovación a los alumnos participantes. La propiedad intelectual de los juegos desarrollados quedará en el Ministerio, quién podrá distribuirlo libremente a los colegios del país.

Cada proyecto será desarrollado por una empresa con experiencia combinada en desarrollo de juegos, educación y emprendimiento. Los proyectos pueden considerar tanto videojuegos como juegos de tablero u otra modalidad de juegos, con un propósito claramente orientado a la enseñanza/aprendizaje de las competencias de emprendimiento e innovación. Las propuestas deben considerar el diseño del juego, la producción del mismo, y su aplicación en modalidad piloto en un colegio del país, con una cobertura de al menos 100 alumnos de enseñanza básica.

La evaluación y selección será realizada por un panel de experto convocado por el Ministerio de Economía con la colaboración del Ministerio de Educación. La evaluación y selección de los proyectos se realizará en base a criterios de: diversidad de metodologías de juegos serios y soporte tecnológico del juego, puesto que el objetivo es evaluar experimentalmente cuales funcionan mejor; alcance del pilotaje, que privilegiará proyectos que involucren a alumno de dos a tres niveles consecutivos; y experiencia previa del proponente, favoreciendo a proyectos que presenten experiencia demostrable en diseño de juegos, en educación y en emprendimiento.

El Ministerio de Economía realizará la evaluación de resultados de cada proyecto desarrollado. El sistema de evaluación incluirá mediciones exante, expost y grupos de control. La evaluación será respecto a la evidencia del desarrollo de los conocimientos, competencias y actitudes adquiridos por los alumnos participantes en el juego, con un enfoque cuantitativo.

3. Torneo de Proyectos de Emprendimiento Escolar:

El objetivo de este componente es apoyar la difusión y sensibilización de la temática del emprendimiento y la innovación en la comunidad escolar y en el país, a través de involucrar a los escolares del primer y segundo ciclo básico de colegios de Chile que han realizado un proyecto de integración del emprendimiento y la innovación en el currículo escolar, entrenar y demostrar las capacidades adquiridas, en un torneo de proyectos de emprendimiento de alcance nacional.

En este componente se desarrollará un torneo de proyectos de emprendimiento escolar, cuya participación estará restringida a los colegios que han o están desarrollando un proceso de implementación de cambio de su currículo para la integración de la temática del emprendimiento.

A través de estos torneos, los alumnos que han recibido el currículo de emprendimiento e innovación durante al menos un semestre, podrán practicar y demostrar a sus pares y a su entorno las competencias que han adquirido para el emprendimiento y la innovación.

La participación de los alumnos en el torneo será voluntaria, en equipos de un mismo curso de cada colegio participante. Cada equipo deberá detectar una necesidad local, generar una idea de solución, diseñar y validar la solución, diseñar el modelo de negocios y construir alianzas para su implementación.

Cada equipo presentará su proyecto en una primera instancia al nivel del colegio, en la cual un jurado convocado por el colegio, de personas internas y/o externas al mismo, deberá evaluar los proyectos participantes y seleccionar 3 de ellos para participar en instancias siguientes. La instancia siguiente es un torneo a nivel comunal y/o regional (dependiendo de la cantidad de colegios participantes) en la cual cada región seleccionará 3 proyectos para participar en el torneo nacional. El torneo final, de nivel nacional, seleccionará proyectos ganadores en diversas categorías.

Las bases de los torneos establecerán como principio general de selección tanto la bondad del proyecto como iniciativa de agregación de valor a la comunidad, en igualdad de condiciones a la calidad del trabajo realizado por el equipo de alumnos que lo ha desarrollado.

Los premios serán de reconocimiento y motivación, es decir, diplomas, galvanos y elementos para el colegio, aparición en prensa comunal, regional o nacional. Se establecerían distintas categorías (social, artístico-cultural, u otras) de manera que los premios se multipliquen. Uno o algunos ganadores nacionales o regionales recibirían fondos semilla para iniciar un emprendimiento.

Este componente será liderado por el Ministerio de Economía, y ejecutada a través de una empresa especializada en la organización de este tipo de eventos, contratada a través de licitación pública.

Indicadores

Los indicadores siguientes están orientados a medir el cumplimiento del propósito del programa:

Cobertura

Nombre: **Cantidad de Juegos Desarrollados**
Descripción: Indicador que mide la cantidad de proyectos ejecutados para el diseño, desarrollo y pilotaje de juegos, en relación a la meta de 3 juegos.
Formula: Juegos desarrollados / 3

Nombre: **Cantidad de Alumnos participantes en Pilotos de Juegos**
Descripción: Indicador que mide la cantidad de alumnos participantes en el pilotaje de proyectos ejecutados para el diseño, desarrollo y pilotaje de juegos, en relación a la meta de 300 alumnos.
Formula: Alumnos participantes/ 300

Nombre: **Cantidad de Alumnos participantes en Torneos de Proyectos**
Descripción: Indicador que mide la cantidad de alumnos participantes en cada torneo de emprendimiento.
Formula: Alumnos participantes/ n
Denominador n a determinar en cada oportunidad, sobre la base de total de alumnos cursando enseñanza básica que han o están participando en un proyecto de integración de emprendimiento e innovación al currículo

Eficacia
Nombre: **Incremento de Competencias**
Descripción: Indicador que mide el porcentaje de incremento de conocimientos, habilidades y actitud favorable al emprendimiento e innovación logrado por los alumnos participantes en los pilotos del juego, medido según el sistema de evaluación definido por el Ministerio.
Este indicador se mide utilizando método de diferencias en diferencias, y se puede medir para las distintas competencias cuyo desarrollo se priorice.
Formula: Mpt – Mpc, donde
Mpt es la medición expost del grupo de tratamiento
Mpc es la medición expost del grupo de control
Bajo el supuesto que Mat = Mac, donde
Mat es la medición exante del grupo de tratamiento
Mac es la medición exante del grupo de control

Nombre: **Cambio de visión favorable al emprendimiento e innovación**
Descripción: Indicador que mide el incremento de una visión favorable hacia el emprendimiento e innovación como actividad beneficiosa para la su familia, su comunidad y el país, por parte de los alumnos participantes en los proyectos. Este indicador se mide utilizando método de diferencias en diferencias, utilizando encuesta a todos los alumnos participantes y a grupos de control

Formula: Mpt – Mpc, donde

Mpt es la medición expost del grupo de tratamiento

Mpc es la medición expost del grupo de control

Bajo el supuesto que Mat = Mac, donde

Mat es la medición exante del grupo de tratamiento

Mac es la medición exante del grupo de control

6.4. Presupuesto de Programas Propuestos

El presupuesto estimado por programa y componente se presenta en los cuadros siguientes (montos en miles de pesos):

Componente	Ítem	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Proyectos Piloto											
	Número de Proyectos	6	6	9	9	14	14	22	22	35	35
	Subsidio por Proyecto	7.000	7.350	7.718	8.103	8.509	8.934	9.381	9.850	10.342	10.859
	Total Subsidio	42.000	44.100	69.458	72.930	119.120	125.076	206.375	216.693	361.977	380.075
	Total Presupuesto	**42.000**	**44.100**	**69.458**	**72.930**	**119.120**	**125.076**	**206.375**	**216.693**	**361.977**	**380.075**

Supuestos:

- La fase piloto financiará 6 proyectos por año. En régimen, a partir del año 3, se incrementa la cantidad de proyectos financiados en un 50% cada dos años.
- El subsidio por proyectos es de $ 7.000.000 el primer año. Este año se financiarán principalmente proyectos de áreas urbanas de la zona central. Este monto se incrementa en un 5% cada año, en consideración a que se financian progresivamente proyectos de zonas rurales y de regiones más alejadas, incrementando con ello los costos de operación del proyecto, tal como viajes y viáticos.

Componente	Ítem	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Proyectos de Ampliación											
	Número de Proyectos			4	4	7	7	12	12	22	22
	Subsidio por Proyecto	20.000	21.000	22.050	23.153	24.310	25.526	26.802	28.142	29.549	31.027
	Total Subsidio	0	0	88.200	92.610	170.171	178.679	321.623	337.704	650.080	682.584
	Total Presupuesto	**0**	**0**	**88.200**	**92.610**	**170.171**	**178.679**	**321.623**	**337.704**	**650.080**	**682.584**

Supuestos:

- Cada año se aprueba financiamiento de los proyectos presentados por colegios con proyectos piloto evaluados positivamente el año anterior, los que se ejecutan al año siguiente.
- Se estima que los proyectos de los dos primeros años se evaluarán positivamente en un 70%. Los dos años siguientes aumenta a un 80%, subiendo al 90% los años cuarto y quinto, y a 100% los años siguientes.
- El subsidio por proyectos es de $ 20.000.000 el primer año, en el cual se financiarán principalmente proyectos de áreas urbanas de la zona central. Este monto se incrementa en un 5% cada año, en consideración a que se financian progresivamente proyectos de zonas rurales y de regiones más alejadas, incrementando con ello los costos de operación del proyecto, tal como viajes y viáticos.

Componente	Ítem	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Monitoreo											
	Numero Personas	1,00	1,00	2,17	2,17	3,50	3,50	5,67	5,67	9,50	9,50
	Costo persona	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200
	Total Monitoreo	14.400	14.400	31.200	31.200	50.400	50.400	81.600	81.600	136.800	136.800
	Gastos x colegio	750	788	827	868	912	957	1.005	1.055	1.108	1.163
	Total G. Operación	4.500	4.725	10.749	11.287	19.144	20.101	34.172	35.881	63.161	66.319
	Total Presupuesto	**18.900**	**19.125**	**41.949**	**42.487**	**69.544**	**70.501**	**115.772**	**117.481**	**199.961**	**203.119**

Supuestos:

- Se requerirá una persona por cada 6 proyectos, piloto o ampliación, monitoreados. Esta persona tendrá un perfil de educador.
- El costo mensual de estas personas es de 1,2 millones mensuales.
- Por cada colegio monitoreado, se deberá incurrir en un gasto operacional de 750.000, correspondiendo principalmente a gastos de viaje del equipo de monitoreo al colegio, programados 3 al año.
- Este gasto operacional se estima crecerá en un 5% anual, debido a que los colegios paulatinamente estarán en zonas y regiones más lejanas.

Componente	Ítem	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Evaluación											
	Número de Alumnos		1.000	1.000	3.280	3.280	5.448	5.448	9.007	9.007	15.623
	Costo por alumno		2,50	2,63	2,76	2,89	3,04	3,19	3,35	3,52	3,69
	Total Evaluaciones		2.500	2.625	9.041	9.493	16.556	17.384	30.174	31.683	57.707
	Diseño Evaluaciones	20.000									
	Total Presupuesto	**20.000**	**2.500**	**2.625**	**9.041**	**9.493**	**16.556**	**17.384**	**30.174**	**31.683**	**57.707**

Supuestos:

- En cada proyecto piloto participan 167 alumnos en promedio, y en cada proyecto de ampliación participan 445 alumnos en promedio.
- Cada evaluación de competencia s de emprendimiento e innovación tiene un costo de $ 2.500 por alumno. Este costo se incrementa, en promedio, en un 5% anualmente, debido al incremento en costos operacionales de desplazamiento de los evaluadores.
- El contrato de diseño de la metodología y herramientas de evaluación de competencias de emprendimiento e innovación tendrá un costo de $ 20 millones.

Total Programa Integración	**80.900**	**65.725**	**202.232**	**217.068**	**368.327**	**390.813**	**661.154**	**702.053**	**1.243.701**	**1.323.486**

El presupuesto total requerido por año para los componentes del programa In**tegración del Emprendimiento y la Innovación en el Currículo Escolar de Enseñanza Básica**

Componente	Ítem	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Sensibilización											
	Número Personas		0,50	1,08	1,08	1,75	1,75	2,83	2,83	4,75	4,75
	Costo persona	1.800	1.800	1.800	1.800	1.800	1.800	1.800	1.800	1.800	1.800
	Total RRHH	0	2.700	5.850	5.850	9.450	9.450	15.300	15.300	25.650	25.650
	Contrato		12.000	26.000	26.000	26.000	26.000	26.000	26.000	26.000	26.000
	Total Gastos Operación		2.100	4.550	4.550	7.350	7.350	11.900	11.900	19.950	19.950
	Total Presupuesto	**0**	**16.800**	**36.400**	**36.400**	**42.800**	**42.800**	**53.200**	**53.200**	**71.600**	**71.600**

Supuestos:

- Se requerirá una persona por cada doce proyectos, piloto y ampliación, que se participante en el año. Estas personas tienen un perfil comunicacional, tales como periodistas o similares.
- Se estima una remuneración de 1,8 millones mensual, y una participación de 3 meses al año.
- Además, se estima la realización de un contrato para apoyo de eventos y actividades, con un costo de 12 millones de pesos el año 2017 y de 26 millones los años siguientes.
- Adicionalmente, se estima un costo de $ 350.000 por colegio en actividades de sensibilización.

Componente	Ítem	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Juegos											
	Desarrollo + piloto	45.000									
	Distribución Juego de mesa		1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
	Distribución Video Game		1.800	1.890	1.985	2.084	2.188	2.297	2.412	2.533	2.659
	Total Presupuesto	**45.000**	**2.800**	**2.890**	**2.985**	**3.084**	**3.188**	**3.297**	**3.412**	**3.533**	**3.659**

Supuestos:

- Se estima la contratación del desarrollo de 3 juegos, con un costo de 15 millones de pesos cada uno.
- Uno de los juegos financiados será un juego de mesa, del cual anualmente se reproducirán 1.000 copias para distribuir a colegios.
- Los dos juegos restantes serán video juegos. El costo de hosting para distribuir estos será de 1,8 millones anuales, con un incremento de un 5% anual, debido a la mayor demanda que estos juegos tendrán.

Componente	Ítem	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Torneo											
	Colegios		6	12	21	30	44	58	80	102	137
	Costo por Colegio	750	788	827	868	912	957	1.005	1.055	1.108	1.163
	Total Torneo Local	0	4.725	9.923	18.233	27.349	42.117	58.294	84.426	113.025	159.399
	Torneo Nacional		25.000	25.000	25.000	25.000	25.000	25.000	25.000	25.000	25.000
	Total Presupuesto	**0**	**29.725**	**34.923**	**43.233**	**52.349**	**67.117**	**83.294**	**109.426**	**138.025**	**184.399**

Supuestos:

- Los colegios participantes en el torneo de cada año, son todos aquellos que en el año están o han participado en proyectos piloto y/o en proyectos de ampliación de integración de emprendimiento e innovación al currículo escolar.
- Se estima que el costo del torneo a nivel de colegio y regional, por cada colegio participante, será de 750 mil al año. Este costo tendrá un incremento de un 5% cada año, debido a la mayor lejanía de los colegios participantes.
- El torneo nacional tendrá un costo anual de 25 millones.

Total Programa Complementario	**45.000**	**49.325**	**74.213**	**82.617**	**98.233**	**113.105**	**139.791**	**166.038**	**213.158**	**259.658**

El presupuesto total requerido por año para los componentes del programa de **Actividades Complementarias.**

El presupuesto total del conjunto de programas propuestos, es el que se presenta en la tabla siguiente:

Años	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Total Programas Propuestos	**125.900**	**115.050**	**276.444**	**299.685**	**466.560**	**503.918**	**800.946**	**868.091**	**1.456.860**	**1.583.144**

6.5. Validación de Propuestas

La metodología diseñada para el estudio, indicaba la realización de dos paneles de validación de las propuestas diseñadas. El primer panel realizado contó con la participación de expertos del sector público, con experiencia y responsabilidad previa en programas de emprendimiento escolar. El segundo panel contó con la participación de educadores, considerando a profesores, directivos de colegios y corporaciones, y representantes de empresas de asesoría técnica educacional, con experiencia previa en programas de emprendimiento escolar.

En las secciones siguientes se reportan las principales conclusiones y recomendaciones obtenidas de estos paneles. Estas recomendaciones fueron incorporadas en el diseño de los programas presentado en el capítulo previo.

6.5.1. Panel de Expertos

Panel realizado el día 16 de Marzo de 2015, de 15:00 a 17:00 horas (Ver Anexo N° 4). Las principales conclusiones del panel fueron:

Validación
El panel valida las propuestas presentadas indicando que el conjunto de iniciativas representa una aproximación adecuada a la problemática del desarrollo de competencias de emprendimiento e innovación en los niveles escolares de enseñanza básica.

En específico, se indica que la propuesta de integración de los temas de emprendimiento e innovación en el currículo escolar, es el camino adecuado para el logro del objetivo de formación de las habilidades. Asimismo, los componentes complementarios son requeridos para asegurar la factibilidad desde el punto de vista de los colegios.

Los panelistas indican la necesidad de considerar los elementos siguientes en las propuestas:

Factibilidad.
Es necesario realizar un análisis de factibilidad de las propuestas presentadas, tanto desde el punto de vista de los colegios como de las instituciones públicas participantes. A este respecto, la realización de un piloto los dos primeros años, es una buena herramienta para este análisis de factibilidad y realizar los ajustes que sean necesarios.

Acompañamiento
El componente de sensibilización debe considerar acompañamiento a los colegios, tanto para la formulación de los proyectos, como para la ejecución de los mismos, especialmente en los aspectos administrativos y financieros.

Transferencia
Los proyectos deben asegurar que las metodologías sean efectivamente transferidas a los colegios, profesores y padres y apoderados, de manera que haya una continuidad en la aplicación de los módulos curriculares. A este respecto, se estima que el diseño de los concursos, en los cuales el colegio tiene un rol fundamental en la selección de la metodología a aplicar y de la asesoría técnica para su implementación, es una buena manera de asegurar esta transferencia

Responsabilidad del Diseño Metodológico
Algunos panelistas opinan que el diseño e implementación metodológica debe ser realizada de manera centralizada a nivel gubernamental, de manera similar a como han operado los programas de Educación Financiera de SERNAC y Explora de Conicyt.

Respecto a esta recomendación, se indica por parte de los ejecutores del estudio que el diseño e implementación de este tipo de metodologías, que implican el desarrollo de competencias transversales, es un proceso complejo, para el cual las experiencias nacionales e internacionales relevadas no indican la existencia de una solución de amplia aceptación. En consideración a lo anterior, se recomienda el uso de un enfoque experimental, en el cual se apliquen diversas metodologías para verificar cual o cuales de ellas generan resultados efectivos, a través de una herramienta de evaluación del nivel de logro en el desarrollo de estas competencias.

6.5.2. Panel de Educadores

Panel realizado el día 19 de Marzo de 2015, de 15:00 a 17:30 horas (Ver Anexo N°4). Los principales comentarios y conclusiones del panel fueron:

Validación
El panel validó el conjunto de iniciativas presentadas, como una manera efectiva de desarrollar competencias de emprendimiento e innovación en los niveles escolares de enseñanza básica.

Los participantes indican que esperan que estas iniciativas se implementen de manera efectiva en un futuro cercano, y no queden entrampadas en temas burocráticos y se provea el financiamiento adecuado a ellas.

Algunos de los comentarios recibidos fueron:

- El momento para implementar este tipo de programas es adecuado, considerando que la mayoría de los escolares optan o acceden a educación técnico profesional.
- Existe una desvinculación de los colegios con las empresas, aún en experiencias como los colegios técnico-profesionales que son administrados por SOFOFA.

- Se están desarrollando evaluaciones integrales de los programas educativos de los colegios, en las cuales una de las temas es la incorporación de la enseñanza del emprendimiento y la innovación.
- Es muy importante que las competencias se evalúen y certifiquen.
- Se recomienda incorporar la visualización del fracaso, que actualmente es fuente de burla a nivel escolar, como una oportunidad de mejora.
- La sensibilización debe incorporar a los profesores y a la comunidad escolar completa.

Se recibieron las siguientes recomendaciones:

Administrativas

- Aclarar continuamente el propósito de estos programas, de manera de alinear y consolidar los avances.
  Respecto a este punto, se indica que el componente de sensibilización tiene este propósito, así como también los torneos de proyectos.

- Que la implementación sea progresiva
  Respecto a este punto, se indica que se realizará una planificación en que se aborde de manera progresiva la incorporación de colegios alprograma.

- Que el programa sea sustentable en el tiempo, con financiamiento asegurado
  Se indica que se propone un programa financiero a 10 años, que deberá ser evaluado según los métodos presupuestarios para su aprobación y continuidad.

- Realizar seguimiento a los fondos para evitar fugas con transparencia
  El componente de Monitoreo tiene este propósito, así como el apoyo a los colegios en el cumplimiento de las obligaciones de rendición financiera de los fondos aportados por el subsidio a los proyectos.

- Considerar a alumnos que están estudiando fuera del sistema, con exámenes libres
  Se indica la dificultad de incorporar a este segmento de alumnos, debido a que no están integrados a una institución educativa. Por esta razón, no quedarán incorporados en esta fase de piloto de los programas propuestos.

Metodológicas

- Enfatizar la transversalidad curricular
  Uno de los objetivos de los componentes Proyectos de Piloto y Proyectos de Ampliación de la Integración Curricular del Emprendimiento y la Innovación, es que esta temática sea integrada transversalmente en el currículo escolar de enseñanza básica.

- Considerar la capacitación a profesores, de manera que estos actúen como coach de los alumnos.

Dado que el propósito es que la educación del emprendimiento del emprendimiento y la innovación sea integrada en el currículo escolar, la participación de los profesores es requerida en los proyectos a ejecutar en estos programas.

- Incorporar los elementos locales
  La incorporación de componentes locales es deseable en los proyectos de integración curricular, así como también en los proyectos que se presenten a los torneos.

- Quitar la complejidad a los aspectos económicos del emprendimiento
  Los aspectos económicos, como los demás componentes empresariales (gestión financiera, de recursos humanos, contabilidad, entre otros) no son priorizados en la educación de emprendimiento e innovación en la enseñanza básica.

- Partir desde nivel de enseñanza pre-básica
  La integración de la enseñanza pre-básica no es requerida en los proyectos de ampliación, aunque podría ser permitida.

En términos generales, los participantes del panel hacen notar la necesidad de incorporar estas habilidades en la enseñanza básica de los colegios del país, y su confianza en que los programas propuestos lograrán avanzar en este sentido.

7. Anexos

7.1. Anexo 1 Plan de Trabajo

Este anexo presenta una descripción detallada de las etapas y actividades del plan de trabajo ejecutado

Etapa Planificación

Objetivo	Contar con una planificación revisada y acordada con la contraparte técnica del estudio
Descripción	En reunión de lanzamiento del estudio, se presenta a la contraparte técnica la metodología y el plan de trabajo propuesto, y se reciben los comentarios para el mejor cumplimiento de los objetivos de acuerdo al conocimiento y antecedentes previos. Luego de la reunión el consultor prepara documento de planificación actualizado y complementado con los acuerdos operativos. Este documento es revisado y validado por el responsable de la contraparte técnica del Ministerio, con el jefe proyecto de consultoría.
Producto	El documento de planificación que contiene una versión actualizada y validada de: metodología; plan de trabajo; cronograma; productos; y acuerdos operativos para el desarrollo del estudio

Etapa Preparación

Objetivo	El objetivo de la etapa es realizar las definiciones conceptuales, las métricas e indicadores y los instrumentos a utilizar en el estudio para medir y caracterizar.
Descripción	El **modelo conceptual** establece una visión de alto nivel, esquemática y representativa del problema del estudio., que nos permita guiar todas las acciones del estudio, y definir un **marco conceptual** establece el lenguaje que guiará el desarrollo del estudio. Es necesario lograr una definición clara y compartida de conceptos como emprendimiento e innovación, habilidades, capacidades y competencias, programa y proyecto, y enseñanza, aprendizaje y entrenamiento, por nombrar algunas, que permitan guiar el estudio. Las **métricas e indicadores** son requeridas para el diagnóstico y levantamiento de experiencia que se realizará en el estudio, de manera que las mediciones y caracterizaciones sean comparables y sea posible realizar evaluaciones en base a ellas. La **metodología del estudio** establece los medios, mecanismos y acciones a realizar para la consecución de los objetivos del estudio. Sobre la base de esta, se definen los **instrumentos**, que corresponden al elemento concreto en el cual se aplica la metodología, el modelo conceptual y las métricas e indicadores para efectos del diagnóstico y levantamiento de experiencias. El consultor efectuará una revisión bibliográfica de estudios nacionales e internacionales similares, sobre la base del cual: • establecerá el conjunto de definiciones requeridas y propondrá las

	definiciones a aplicar, • determinará las métricas e indicadores usualmente empleados en otros estudios y propondrá el conjunto de ellos que aplicará en el estudio • identificará los métodos e instrumentos de medición y caracterización utilizados en los estudios revisados, y propondrá una serie de instrumentos de medición y caracterización que permita cumplir los objetivos Las definiciones propuestas serán presentadas a la contraparte técnicas para revisión y validación.
Producto	El documento metodológico que contiene • Modelo conceptual • Glosario de Términos y sus definiciones a utilizar en el estudio • Set de métricas e indicadores a utilizar en el estudio • Metodología para abordar el estudio • Set de instrumentos de diagnóstico y caracterización a utilizar en el estudio.

Etapa Diagnóstico

Objetivo	El objetivo de la etapa es Diagnosticar y caracterizar en forma general la situación de los niños y niñas en primer y/o segundo ciclo básico en Chile, según variables que permitan hacer aproximaciones a habilidades y actitudes pro emprendimiento e innovación, considerando al menos las siguientes desagregaciones: género, nivel socioeconómico, tipo de establecimiento educacional, y región, y además, Identificar y caracterizar experiencias nacionales en los últimos 5 años, y definir condiciones de éxito de su ejecución.
Descripción	El diagnóstico se realizará sobre la base de cuatro actividades: 1. Recopilación de información secundaria, desde estudios realizados por organismos nacionales e internacionales sobre la temática de emprendimiento e innovación 2. Recopilación de información primaria, utilizando métodos cualitativos, y en específico encuesta y entrevistas en profundidad a expertos, profesores, apoderados y alumnos. Para este estudio se solicitará apoyo del Ministerio de Educación para la realización de una encuesta en línea a una muestra de colegios que hayan participado en experiencias previas de programas de formación de capacidades de innovación y emprendimiento. 3. Benchmarking con países referentes y comparables de la OCDE sobre la base de estudios similares 4. Análisis y conclusiones, dimensionando las brechas observables en distintos niveles educacionales, socioeconómicos, genero, tipo de establecimientos y región. El levantamiento de experiencias previas se realizará sobre la base de una revisión de bases de datos del Repositorio CORFO, y documentación de Ministerio de Economía, Ministerio de Educación, CORFO, CNIC y otras instituciones que cuenten con información de programas realizados en el tema. Un primer filtro de los programas y proyectos detectados, sobre la base pertinencia para el estudio y cobertura de su aplicación, permitirá seleccionar 10 proyectos o programas, que aporten información sobre metodologías distintas, que se caracterizarán con más detalle. Sobre la base de la información disponible se construirá las fichas de caracterización, y se contactará a

	responsables o participantes del programa para levantar información sobre los resultados y aprendizajes obtenidos en la aplicación. El equipo consultor realizará el análisis y conclusiones preliminares, para ser incorporadas en el informe respectivo
Producto	El documento de diagnóstico que contiene • Revisión de información secundaria; resultados de recopilación de información primaria; benchmarking; • Fichas de caracterización de experiencias nacionales • Análisis y conclusiones.

Etapa Levantamiento de Experiencias Previas Internacionales

Objetivo	El objetivo de la etapa es Identificar y caracterizar experiencias internacionales en los últimos 5 años, según el marco conceptual definido, y definir condiciones de éxito de su ejecución.
Descripción	El levantamiento de experiencias previas se realizará sobre la base de una revisión de información bibliográfica e información de CORFO, Ministerio de Economía, Ministerio de Educación, CNIC y otras instituciones que cuenten con información de programas realizados en el tema. Un primer filtro de los programas y proyectos detectados, sobre la base pertinencia para el estudio y cobertura de su aplicación, permitirá seleccionar un conjunto de programas que se caracterizarán con más detalle. Se caracterizarán 10 programas o proyectos. Sobre la base de la información disponible se construirá las fichas de caracterización sobre los resultados y aprendizajes obtenidos en la aplicación. El equipo consultor realizará el análisis y conclusiones preliminares, para ser incorporadas en el informe respectivo
Producto	El documento de levantamiento de experiencias previas que contiene: • Fichas de caracterización de experiencias internacionales • Análisis y conclusiones.

Etapa Diseño

Objetivo	El objetivo de la etapa es proponer y validar con los interesados dos instrumentos para el logro del objetivo de fomentar el emprendimiento y la innovación en niños y niñas de primer y segundo ciclo básico.
Descripción	**Taller de Generación de Propuestas** Realización de dos talleres de trabajo: uno con educadores (directivos, profesores, pedagogos), apoderados y alumnos, y uno con el panel de expertos de instituciones interesadas en el estudio. Cada taller comienza con una descripción del propósito del estudio y la exposición de los resultados de estudios previos: diagnóstico y levantamiento de experiencias. Sobre esta exposición, los asistentes establecerán de manera colaborativa sus conclusiones y derivaciones futuras a partir de la información presentada. El taller continúa con una actividad en grupos pequeños, de 5 o 6 participantes, para la generación de ideas de instrumentos. Esta actividad es facilitada por un experto en la conducción de talleres de

	trabajo colaborativo, conducentes a generar, en una sesión de trabajo, al menos una propuesta para el desafío planteado, por cada equipo de trabajo conformado. **Evaluación y Selección de Propuestas** El equipo consultor conjuntamente con la contraparte ministerial realizan la evaluación de las propuestas levantadas en los dos talleres previos, sobre la base de criterios previamente establecidos, tales como potencial de impacto para los objetivos perseguidos, costo de implementación, riesgos y otros. Esta evaluación conjunta llevará a la selección de 2 instrumentos para un diseño detallado. **Diseño de Procesos de Operación** El equipo consultor realiza el diseño de los procesos de operación de cada una de las ideas propuestas seleccionadas: determinación de beneficiarios, intermediarios, modalidad de fomento, selección, y demás particularidades de operación de cada instrumento. Se redactan las bases del instrumento, que establecen las condiciones de financiamiento público para los proyectos. Este diseño es validado a través de un taller con eventuales interesados, intermediarios y beneficiarios, para asegurar que los parámetros del instrumento cumplen el propósito deseado. **Estimación y Presupuestación** Estimación de gastos y presupuesto de operación de cada instrumento. La estimación de gastos considera los recursos humanos requeridos para el proceso de selección de proyectos, difusión, apoyo a las formulación de proyectos, evaluación, formalización, seguimiento, auditoría y cierre de los proyectos Se determinan con la contraparte la estimación de la inversión que se realizará en la actividad como financiamiento público, la institución ejecutora y los formularios para su presentación al trámite presupuestario. **Seguimiento y Evaluación** Diseño de los mecanismos de seguimiento y evaluación de resultados e impacto de los instrumentos propuestos, que permitan determinar el grado de impacto que ellos están teniendo en los beneficiarios objetivo de los instrumentos, como herramienta para su mejoramiento futuro, establecimiento de una línea base para evaluaciones, el diseño de los mecanismos de seguimientos de los resultados de los proyectos y la evaluación periódica de impacto de los instrumentos. Se definirá en esta actividad una propuesta de implementación piloto, que permita determinar la respuesta de los interesados y generar conocimiento para mejoras futuras. Las definiciones previas, de los aspectos presupuestarios, de seguimiento y evaluación, son expuestas en una presentación final al panel de expertos y otros interesados, para discusión y mejoramiento.
Producto	El documento de esta actividad es un documento que contiene para cada instrumento propuesto: • Descripción general • Marco Lógico • Modalidad y procesos de operación • Formulario E DIPRES • Bases del Instrumento

	• Procesos de seguimiento y evaluación

Gestión del Estudio

Objetivo	Gestionar los avances técnicos del proyecto, la entrega de productos y el cumplimiento del cronograma, para la obtención de sus objetivos
Descripción	Reunión quincenal de gestión de avances y coordinación de actividades
Producto	• Planificación inicial del estudio • Informes quincenales de avance • Actas de reuniones de avance y coordinación

La tabla siguiente presenta el cronograma de ejecución de la consultoría. El inicio y término de las fases y actividades se expresa en días corridos desde la fecha del inicio del contrato, que corresponde al 17 de noviembre de 2014.

Actividad	Duración	Inicio	Término	Responsable	Descripción
Planificación	10 días	0	14	Consultor	
Presentación Inicial	6 días	0	7	Consultor	Preparación y presentación de la propuestas de planificación
Incorporación Acuerdos	2 días	8	9	Consultor	Incorporación de observaciones y acuerdos
Revisión y Validación	2 días	10	14	Minecon	Revisión y validación de la planificación presentada
Preparación	20 días	0	28		
Revisión Literatura	20 días	0	28	Consultor	Minecon entrega referencias disponibles para marco conceptual Búsqueda, revisión y análisis de la literatura respecto a innovación y emprendimiento escolar
Definición Modelo Conceptual	7 días	0	8	Consultor	Redacción del documento con modelo conceptual a aplicar en el estudio, con las definiciones para conceptos como capacidades (habilidades, competencias) de emprendimiento e innovación en escolares, tipos de instrumentos, etc. Preparación del glosario de conceptos a aplicar
Glosario de Términos	0 días	8	8	Consultor	Modelo y Marco conceptual Glosario de términos propuesto

Definición Métricas e Indicadores	5 días	9	16	Consultor	Identificación de métricas e indicadores sobre capacidades de emprendimiento e innovación en escolares de 1er y 2do ciclo Básico utilizados en estudios nacionales e internacionales Selección de métricas e indicadores a utilizar en benchmarking
Métricas e Indicadores	0 días	16	16		Métricas e indicadores a utilizar en el benchmarking del estudio
Definición Instrumentos	5 días	17	23	Consultor	Construcción del set de instrumentos a utilizar en el estudio
Instrumentos	0 días	23	23	Consultor	Ficha de caracterización de instrumentos nacionales Ficha de caracterización de instrumentos internacionales Encuesta a colegios Pauta de Entrevista Expertos Pauta de Entrevistas a Responsables de Instrumentos
Revisión y Validación	3 días	24	28	Minecon	Revisión y validación de los documentos preparados en esta fase
Diagnóstico	26 días	24	60		
Medición Nacional (Inf. Secundaria)	12 días	24	39	Consultor	Búsqueda y compilación de estudios que midan capacidades de emprendimiento e innovación en escolares en Chile
Medición Internacional (Inf. Secundaria)	12 días	24	39	Consultor	Búsqueda y compilación de estudios que midan capacidades de emprendimiento e innovación en escolares en países seleccionados

Realizar Análisis Benchmarking	6 días	42	50	Consultor	Análisis de métricas e indicadores nacionales vs internacionales
Bechmarking	0 días	50	50	Consultor	Brechas, debilidades y fortalezas de Chile respecto al resto de países analizados, respecto a las métricas e indicadores utilizados.
Entrevistas Expertos	18 días	24	50	Consultor	Entrevistas con expertos en emprendimiento e innovación escolar. Se entrevistarán 5 a 10 expertos (dependiendo de disponibilidad en el periodo). Selección de experto en base a estudios disponibles, y sugerencias de la contraparte
Encuesta	18 días	24	50	Consultor	Realización de encuesta en línea a profesores, apoderados y alumnos que hayan participado en experiencias nacionales de emprendimiento escolar, para explorar cualitativamente resultados obtenidos
Análisis y Conclusiones Preliminares	5 días	51	57	Consultor	Sobre la base de benchmarking, entrevistas y encuestas, se identifican aquellas prácticas que, de acuerdo al análisis preliminar, funcionan para la formación de capacidades de innovación y emprendimiento en escolares
Diagnóstico	0 días	57	57	Consultor	Prácticas de formación de competencias de innovación y emprendimiento en escolares: con evidencias de resultados positivos; con evidencias parciales; sin evidencias; con evidencias de que no funciona

Identificar Potenciales Experiencias Internacionales	8 días	42	52	Consultor	En esta fase se realiza una primera identificación de experiencias internacionales, con potencial para ser incorporadas en nuestro estudio, sobre la base de disponibilidad de información y relevancia para el estudio
Listado Experiencias Internacionales	0 días	52	52		Listado con experiencias internacionales identificadas, para selección de aquellas a caracterizar para el estudio
Revisión y Validación	3 días	58	60	Minecon	Revisión de los productos de la etapa por la contraparte, ajustes y validación final
Experiencias Nacionales	26 días	24	60	Consultor	
Búsqueda y caracterización nacional	20 días	24	60	Consultor	Búsqueda de información sobre experiencias nacionales en formación de capacidades de emprendimiento e innovación escolar. Se acudirá al repositorio de CORFO y otras fuentes públicas disponibles. Las experiencias serán caracterizadas de acuerdos a la Ficha de Caracterización preparada
Entrevistas experiencias nacionales	20 días	24	52	Consultor	Para cada experiencia nacional seleccionada, se tomará contacto con un responsable para una entrevista en profundidad sobre las prácticas aplicadas y los resultados obtenidos. Se programará una entrevista personal, y en caso que no sea factible (por disponibilidad o no estar en la

					RM), vía conferencia internet, o se enviará cuestionario. Meta: obtención de 50% de respuestas.
Informe Experiencias Nacionales	3 días	53	57	Consultor	Preparación de informe con los aprendizajes obtenidos de las preparación de las fichas y de las entrevistas con los encargados de experiencias nacionales
Experiencias Nacionales	0 días	57	57	Consultor	Fichas de Caracterización Resumen de Entrevistas Aprendizajes obtenidos
Revisión y Validación	3 días	58	60	Minecon	Revisión de los productos de la etapa por la contraparte, ajustes y validación final
Experiencias Internacionales	18 días	53	80		
Búsqueda información y caracterización internacionales	10 días	53	67	Consultor	Búsqueda de información sobre experiencias internacionales en formación de capacidades de emprendimiento e innovación escolar. 10 experiencias seleccionadas en etapa anterior.
Análisis y Conclusiones Experiencias Internacionales	5 días	70	77	Consultor	Preparación de informe con los aprendizajes obtenidos de las preparación de las fichas de las experiencias internacionales
Experiencias Internacionales	0 días	77	77	Consultor	Fichas de Caracterización de Experiencias Internacionales Aprendizajes Obtenidos
Revisión y Validación Experiencias Internacionales	3 días	78	80	Minecon	Revisión de los productos de la etapa por la contraparte, ajustes y validación final

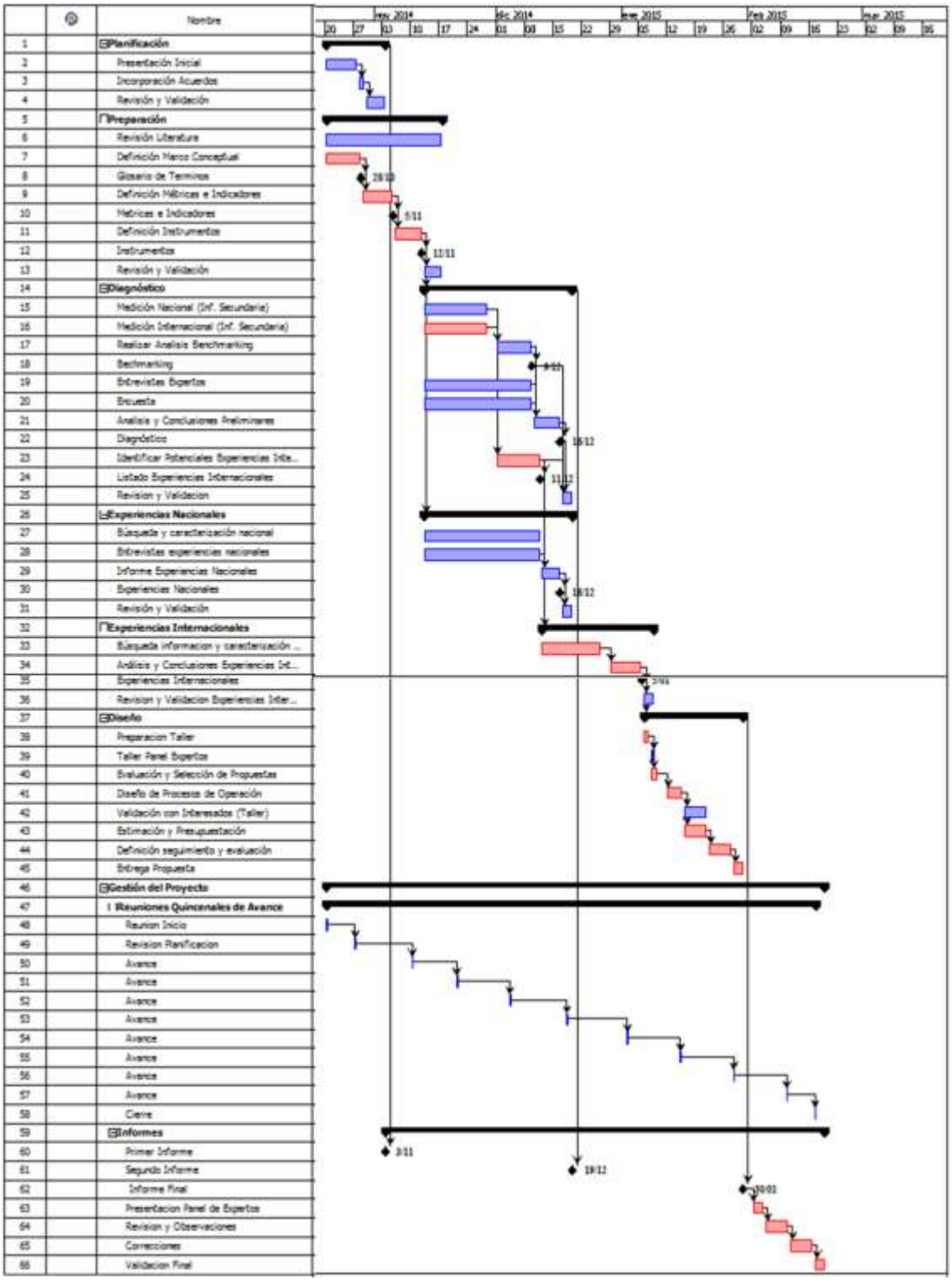
Diseño	19 días	78	102		
Preparación Taller	2 días	78	79	Consultor	Preparación de presentación con resumen de diagnóstico y aprendizajes de las fases anteriores. Preparación logística del taller
Taller Panel Expertos	1 dia	80	80	Consultor Minecon	Taller participativo con panel de expertos (3 hrs.) para presentación de resultados de etapas anteriores y levantamiento de propuestas de programas de formación de capacidades de emprendimiento e innovación en escolares
Evaluación y Selección de Propuestas	2 días	80	81	Consultor Minecon	Evaluación, mediante una matriz de factores ponderados, de las propuestas recibidas, para selección de al menos 2 de ellas para implementación en 1ro y 2do ciclo básico.
Diseño de Procesos de Operación	4 días	84	87	Consultor	Diseño de los procesos de operación de los instrumentos propuestos: bases, convocatoria, postulación, selección, convenio, etc.
Validación con Interesados (Taller)	4 días	88	93	Consultor Minecon	Taller con interesados: profesores, alumnos, apoderados para validar las propuestas recibidas e incorporar comentarios para un diseño final
Estimación y Presupuestación	4 días	88	93	Consultor	Elaboración de estimaciones de costo de implementación de proyectos según la propuesta de instrumento diseñada, además de costos de promoción y

					operación de la agencia ejecutora. Construcción de formulación presupuestaria del instrumento
Definición seguimiento y evaluación	4 días	94	99	Consultor	Diseño de procesos y métricas para el seguimiento de los proyectos que operen bajo el instrumento diseñado, y la evaluación de resultados e impactos.
Entrega Propuesta	3 días	100	102	Consultor	Entrega de Diseño de Propuesta de 2 instrumentos para el fomento de proyectos de formación de capacidades de emprendimiento e innovación escolar
Gestión del Proyecto	85 días	0	122	Consultor	
Reuniones Quincenales de Avance	83 días	0	120	Consultor Minecon	
Reunión Inicio	1 día	0	0	Consultor Minecon	Reunión realizada para establecer motivaciones, prioridades y énfasis del estudio
Revisión Planificación	1 día	7	7	Consultor Minecon	Reunión para revisar planificación y establecer acuerdos operativos
Avance	1 día	21	21	Consultor Minecon	Reunión de seguimiento y coordinación
Avance	1 día	32	32	Consultor Minecon	Reunión de seguimiento y coordinación
Avance	1 día	45	45	Consultor Minecon	Reunión de seguimiento y coordinación
Avance	1 día	59	59	Consultor	Reunión de seguimiento y

				Minecon	coordinación
Avance	1 día	74	74	Consultor Minecon	Reunión de seguimiento y coordinación
Avance	1 día	87	87	Consultor Minecon	Reunión de seguimiento y coordinación
Avance	1 día	100	100	Consultor Minecon	Reunión de seguimiento y coordinación
Avance	1 día	113	113	Consultor Minecon	Reunión de seguimiento y coordinación
Cierre	1 día	120	120	Consultor Minecon	Reunión de cierre del estudio
Informes	75 días	14	122	Consultor	
Primer Informe	0 días	14	14	Consultor	Entrega Primer Informe Planificación
Segundo Informe	0 días	60	60	Consultor	Entrega Segundo Informe Diagnóstico y Experiencias Nacionales
Informe Final	0 días	102	102	Consultor	Entrega Informe Final. Experiencias Internacionales y Diseño Instrumentos
Presentación Panel de Expertos	3 días	105	107	Consultor Minecon	Presentación del Diseño del Instrumento al Panel de Expertos
Revisión y Observaciones	4 días	108	113	Minecon	Revisión y Observaciones del Informe Final, considerando la opinión del panel de expertos
Correcciones	4 días	114	119	Consultor	Incorporación de observaciones realizadas por contraparte en el informe final
Validación Final	3 días	120	122	Minecon	Revisión y Validación del informe final por la contraparte

Todas las actividades de responsabilidad del consultor estarán a cargo del Director de Proyecto.

Carta Gantt del desarrollo del estudio



7.2. Anexo 2 Diseño de Instrumentos

Sobre la base del marco conceptual desarrollado en el estudio. se diseñan los siguientes instrumentos de levantamiento de información sobre programas de emprendimiento escolar en Chile e Internacionales.

Ficha de Caracterización de Programas

La Ficha de Caracterización de Programas permite registrar de manera sistematizada la información recopilada de experiencias nacionales e internacionales de programas de emprendimiento escolar

FICHA DE CARACTERIZACION DE PROGRAMAS DE EMPRENDIMIENTO ESCOLAR

Nombre del Programa	

Instituciones Asociadas al Programa	**Nombre Institución**	**Relación con el Programa**
Nombre y relación institución 1		
Nombre y relación institución 2		
Nombre y relación institución 3		

Fecha de la primera Ejecución del Programa		**Cantidad de veces que se ha ejecutado**	

Duración de la Intervención	**Años**	**Meses**	**Días**
Cantidad de años, meses o días			

Intensidad de la Intervención, en número de horas por año	

Orientado a	**1er Ciclo Básico**	**2do Ciclo Básico**	**Secundaria**	**Técnico Profesional**
Todo el nivel				
Curso 1				
Curso 2				
Curso 3				

Curso 4				

Caracterización del Programa

¿Cuál es el propósito de enseñanza del programa?	**Emprendimiento**	**Innovación**

¿Qué tipo de formación del alumno participante es la que privilegia?	**Ser EMPRENDEDOR**	**Ser EMPRESARIO**	**Proceso de EMPRENDIMIENTO**

¿Qué entrega el programa a sus alumnos participantes?	**Conocimientos**	**Habilidades**	**Actitudes**	**Valores**

¿Cómo se integra al currículo escolar?	**Específicos de emprendimiento no asociados al currículo**	**Asociado al currículo de una materia**	**interdisciplinaria, asociado al currículo de varias materias**

¿Cómo se vincula con el colegio?	**No se vincula, los alumnos participan en forma individual**	**Trabaja con un grupo curso, pero fuera del horario escolar**	**Trabaja con un grupo curso, durante el horario escolar**

¿Quién es el actor que enseña emprendimiento?	**Un facilitador externo al colegio**	**El profesor que ha recibido preparación de un facilitador externo**	**El profesor**

¿A través de qué mecanismo de enseñanza se implementa el programa	**Charlas, Foros y Seminarios**	**Cursos**	**Talleres**
	Concursos	**Juegos**	**Publicaciones**

¿Quién más está vinculado al proceso de aprendizaje (además de alumnos y profesores)?	**Solo trabaja con los alumnos**	**La Familia**	**Empresas**	**Organizaciones Sociales**

¿En qué contexto sitúa al alumno participante para la enseñanza del emprendimiento?	**Contexto empresarial**	**Emprendimiento Social**	**Emprendimiento Artístico Cultural**

Pauta de Entrevistas a Expertos

La pauta de entrevista a experto es una guía para el entrevistador, en la cual debe registrar los elementos más importantes de las opiniones expresadas por el entrevistado:

ENTREVISTA A EXPERTO EN PROGRAMAS DE EMPRENDIMIENTO ESCOLAR

Nombre	
Correo electrónico	
Institución en que trabaja	
Cargo	

¿Cuál es su vinculación con el proceso de enseñanza aprendizaje?	**Profesor**	**Directivo**	**Investigador**	**Otra (especifique**
Vinculación general				
Vinculación específica a temas de emprendimiento				
Comentario				

	Si	**No**
¿Ha participado o se ha relacionado con algún programa de emprendimiento escolar?		

Nombre del Programa	**relación con el programa**	**Nivel escolar**

Temas o Preguntas de Entrevista

	Emprendimiento	**Innovación**
¿Un programa de emprendimiento escolar en 1er y 2do ciclo escolar debe focalizarse en emprendimiento o innovación		

¿Qué tipo de formación del alumno participante es la que se debe privilegiar?	**Ser EMPRENDEDOR**	**Ser EMPRESARIO**	**Proceso de EMPRENDIMIENTO**

¿Qué debe entrega el programa a sus alumnos participantes?	**Conocimientos**	**Habilidades**	**Actitudes**	**Valores**

¿Cómo se debe integrar al currículo escolar?	**Específicos de emprendimiento no asociados al currículo**	**Asociado al currículo de una materia**	**Interdisciplinaria, asociado al currículo de varias materias**

¿Cómo se debe vincular con el colegio?	No se vincula, los alumnos participan en forma individual	Trabaja con un grupo curso, pero fuera del horario escolar	Trabaja con un grupo curso, durante el horario escolar

¿Quién debe ser el actor que enseña emprendimiento?	**Un facilitador externo al colegio**	**El profesor que ha recibido preparación de un facilitador externo**	**El profesor**

¿Qué mecanismo de enseñanza son más efectivos para implementa el programa?	**Charlas, Foros y Seminarios**	**Cursos**	**Talleres**
	Concursos	**Juegos**	**Publicaciones**

¿Quién más debe estar vinculado al proceso de aprendizaje (además de alumnos y profesores)?	Solo trabaja con los alumnos	La Familia	Empresas	Organizaciones Sociales

¿En qué contexto es más efectivo situar al alumno participante para la enseñanza del emprendimiento?	**Contexto empresarial**	**Emprendimiento Social**	**Emprendimiento Artístico Cultural**

7.3. Anexo 3 Proyectos PAE Escolar

El siguiente es el listado de 48 proyectos consultados, indicando su nombre, beneficiarios y una descripción de sus objetivos.

Nombre Programa	Beneficiario(s)	Descripción/Objetivo
Creando Emprendimiento a través de la Innovación en los Establecimientos Educacionales de la Región de Magallanes	Universidad Santo Tomás	1) fortalecer las capacidades de emprendimiento a través de la innovación en los establecimientos educacionales participantes.2)promover el desarrollo económico y social de los estudiantes participantes mediante la detección de oportunidades de negocios en su entorno regional.3)incentivar en los establecimientos participantes las condiciones para generar captación de oportunidades de negocios.4)mantener y ampliar los canales de comunicación de la red de escolares emprendedores con el fin de agilizar la transferencia de conocimiento y aumentar las redes de colaboración entre emprendedores.5)elaborar una propuesta de conocimiento e intercambio con el empresariado local para conocer sus necesidades de demanda por proveedores y mano de obra calificada local.6)establecer un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la incorporación de la asignatura (acle) de emprendimiento e innovación como también con la capacitación para profesores de la región.7)generar un modelo de aprehensión de experiencias emprendedoras e innovadoras con empresarios e innovadores regionales nacionales e internacionales.
Teenpreneur - Programa de Formación de Líderes Escolares	Santiago Innova	El proyecto consiste en un programa de intervención escolar para promover el desarrollo de competencias y habilidades de emprendimiento en estudiantes de enseñanza media a través de apoyar la formación docente y la transferencia de capacidades transversales en alumnos que les permita fortalecer diversos conocimientos y competencias personales presentes en el currículo escolar tanto en el ámbito personal y social del estudiante para desarrollar una autoestima positiva y confianza en sí mismo trabajar individualmente y en equipo con esfuerzo perseverancia responsabilidad y tolerancia a la frustración. Asimismo potenciaremos el ámbito del conocimiento y la cultura para desarrollar la curiosidad la iniciativa personal la creatividad en forma reflexiva evaluando y utilizando información y conocimientos de manera sistemática y metódica

Implementación de un Plan Piloto del Concurso Internacional Igem para promover una Cultura de Innovación y Emprendimiento	Gesta Mayor Universidad Mayor	Actualmente tanto en los estudiantes escolares como universitarios se encuentra una gran necesidad de poder tener nuevas herramientas de aprendizaje de poder diferenciarse como profesionales y experimentar nuevas opciones de conocimientos. En el caso de la biología sintética en chile no existen esas capacidades de investigación por lo que la participación en un concurso como Igem va a permitir entregar a todo aquel que quiera participar una experiencia totalmente distinta en términos de nuevas herramientas investigativas logrando desarrollar interesantes sistemas biológicos utilizando principios de la ingeniería técnicas estándares de biología molecular y una bacteria. El objetivo de implementar el proyecto Igem en chile es para promover la cultura emprendedora en el desarrollo de biología sintética.
Mentes Transformadoras	Conycit - Fundacion Columbia University Global Center-chile - Instituto de Neurociencia Biomédica - Universidad de Chile	1. Lograr que la comunidad general se motive con la ciencia/tecnología y comparta el valor que ésta tiene para el desarrollo social y económico del país. 2. Disminuir las distancias entre el sector productivo y los investigadores que realizan la investigación que permitirá nuevos emprendimientos basados en descubrimientos. 3. Formación de redes de vinculación intersectoriales y proyectos aplicados. Este proyecto persigue como objetivo general examinar y proponer visiones y acciones acerca de qué clase de desarrollo futuro puede construirse en un chile con ciencia y tecnología y cómo esto debe ir acompañado de una cultura de innovación y emprendimiento. La estrategia para lograrlo es mediante el fortalecimiento de una conversación global científico-tecnológica que genere cercanía y a través de productos concretos de alta calidad que aporten a promover la cultura de conocimiento innovación y valor agregado en Chile.
Superescuela Innovación al Alcance de Todos	3m Chile S. A. - Inversiones Santiago Oriente Limitada	**Superescuela** sigue el modelo de b-learning o semipresencial, busca generar una nueva interacción entre alumnos profesores y un profesor virtual e insertar el desarrollo de habilidades de innovación en el currículo escolar. Juega+ está capacitado para impulsar y ejecutar un proyecto de esta índole recogiendo toda su experiencia en gestión y desarrollo de programas educativos su conocimiento sobre el funcionamiento de distintos tipos de colegios su equipo de profesionales y su estructura flexible que permite trabajar con una red ampliada de expertos. Contamos además con el apoyo de 3m como asociado y colaborador

Concurso Nacional de Emprendimiento Juvenil Jumpstart Chile	Corporación Endeavor Chile	El proyecto presentado pretende convocar a 15. 000 alumnos de enseñanza media de todo chile a través distintas instituciones vinculadas con educación en emprendimiento que cuenten con programas de emprendimiento instalados para que presenten sus mejores proyectos ya sean sociales empresariales o personales en una feria de proyectos Jumpstart chile ®. Esta feria y concurso se realizará en tres ciudades en chile Antofagasta, Santiago y Puerto Montt dividiendo el país en tres macro zonas (norte centro y sur). Los proyectos que se seleccionen en la feria serán preparados por un grupo de voluntarios que los ayudarán a madurar sus proyectos de emprendimiento y a tener una mejor entrevista frente al jurado. La feria de proyectos **Jumpstart** busca generar impacto nacional mediante una difusión masiva de estos casos de éxito.
Promover una cultura de emprendimiento e innovación, generando competencias que posicionen el emprendimiento como un aporte (…)	Corporación Cultural Metroarte	Metroarte quiere contribuir a un cambio cultural pro emprendimiento e innovación en nuestra sociedad porque entiende que para impulsar el desarrollo país es importante aumentar la actividad emprendedora. El emprendimiento es una actitud frente a la vida que se debe y puede educar mediante el potenciamiento y realce del espíritu emprendedor que todo ser humano posee pero que no necesariamente se desarrollará si no existen estímulos y condiciones de entorno que gatillen ese proceso de modificación observable en las conductas de los individuos. En este contexto el proyecto se enmarca en una alianza público-privada con actores relevantes como son los estudiantes universitarios de enseñanza media profesores directivos de empresa y empresa experta en el desarrollo de habilidades de emprendimiento.
Implementación Programa para Fomentar el Emprendimiento e Innovación en establecimientos Técnico Profesionales de la Región de Bio Bío	Universidad Católica de la Santisima Concepción - Universidad del Bio Bío - Universidad Técnica Federíco Santa María Santa María	Esta propuesta surge a partir de la experiencia del proyecto FIC asociatividad interuniversidades para el fortalecimiento de la innovación emprendimiento y competitividad ejecutado el año 2010 2011 y que fue financiado por el gobierno regional en el que se desarrolló un piloto de un programa de capacitación en emprendimiento a 50 profesores de establecimientos técnico profesionales de la región. Con el fin de dar continuidad y fortalecer lo realizado es que se presenta esta iniciativa como una segunda etapa también en asociatividad pero con componentes adicionales que permitan generar una cultura de emprendimiento e innovación en la población estudiantil pilar clave para el crecimiento económico y social del país y así aumentar la cantidad de docentes que utilicen el emprendimiento como herramienta en su quehacer educacional.

Programa de Entorno para la Innovación en Liceos Públicos de Iquique	Santiago I e Spa	A modo de resumen el proyecto considera desarrollar y ejecutar 2 mediciones de conocimientos de capacidades de innovación y emprendimiento 88 talleres (76 talleres para alumnos y 12 talleres para educadores) 2 seminarios de exposición de casos de innovación exitosos una (1) competencia de proyectos de innovación y una (1) gira y/o formación para el fomento del emprendimiento e innovación. Además el proyecto considera la ejecución de talleres para la transmisión de herramientas de apoyo al emprendimiento innovador a través de conceptos casos ejercicios y transmisión de innovadores reales. Esta metodología de trabajo se adapta muy bien al nivel educacional de los liceos al captar su atención y participación en torno a actividades.
Desafío Cero	Ong la Ruta Solar	Desafío cero es una competencia de vehículos eléctricos convencionales transformados a eléctricos que en tres días recorrerá chile de cordillera a mar entre el 4 y 6 de octubre de 2013. Cada día se desarrollará una etapa. La primera consiste en subir la montaña en el sector de farellones para probar la potencia de los vehículos competidores. En la segunda etapa se realizará una maratón en las calles de Santiago para probar la eficiencia. Finalmente en la costa de viña del mar los equipos competidores deberán poner a prueba la velocidad de sus diseños. Nuestra idea es poner el tema de la movilidad eléctrica en boca de todos creando un evento mediático que muestre a la población que los vehículos eléctricos son una alternativa viable en la ciudad frente al problema de la contaminación producida por los automóviles convencionales.
Generación de una Cultura de Aprendizaje, Emprendimiento e Innovación en Comunidades Educativas Región de los Ríos	Asistencia Técnica y Consultora Visión Ingenieros Asociados Limitada	Generar una cultura de aprendizaje emprendimiento e innovación en la comunidad escolar de establecimientos de educación media de la región de los ríos. Objetivo general: generar una cultura de aprendizaje emprendimiento e innovación en la comunidad escolar de establecimientos de educación media. Objetivos específicos: 1. Entrenar a directivos docentes y asistentes de la educación en nuevas herramientas pedagógicas que desarrollen en sus alumnos-as actitudes y prácticas centradas en el A-E-I. 2. Desarrollar en segundos terceros y cuartos medios del año 2012 actitudes motivaciones iniciativas y aspiraciones de emprendimiento e innovación relacionadas con sus respectivas especialidades. 3. Introducir cambios en el enfoque en el diseño y en la gestión organizacional y técnico-pedagógica del establecimiento en función del AEI necesario a su contexto. 4. Mejorar las condiciones de salida de alumnos-as de los cuartos medios de las especialidades técnicas participantes del proyecto.

Promover una cultura de emprendimiento e innovación, generando competencias que posicionen el emprendimiento como un aporte	Corporación Cultural Metroarte - Momento Cero S.A.	Contribuir a un cambio cultural pro emprendimiento e innovación generando competencias que posicionen el emprendimiento como un aporte fundamental para el desarrollo país. Desarrollar habilidades de emprendimiento que permitan acercarlo a la comunidad mostrándolo como un cambio de actitud viable deseable y accesible que impacta positivamente en sus vidas. Difundir y fomentar una cultura del emprendimiento e innovación a través de medios de comunicación nacional y regional que permita estimular y fortalecer el ecosistema emprendedor. Fomentar la sinergia y la articulación entre las empresas e instituciones públicas y privadas particularmente para el fomento de una cultura de emprendimiento e innovación a través de las actividades programadas. Generar redes entre los distintos actores para difundir mejores prácticas y tendencias que incorporen el emprendimiento y la innovación en la conducta cotidiana de los beneficiarios
EMPREDUCA educación para el emprendimiento en Castro	Corporación municipal de Castro para la educación salud y atención al menor - Universidad de los Lagos	Impulsar una cultura emprendedora en colegios de la comuna y su entorno escolar y comunitario inmediato a través del desarrollo de competencias de emprendimiento en 422 estudiantes de tercer año medio de 3 liceos científico humanistas y técnico profesionales, el entrenamiento a profesores de estos colegios en la educación para el emprendimiento y en la instalación del emprendimiento como un elemento estratégico en la gestión de la corporación municipal con miras a contar con un plan de acción que contenga iniciativas de emprendimiento en la educación que permitan la sustentabilidad del proceso y la irradiación hacia comunas vecinas de la provincia. Se trabajará en el aula con 12 cursos en total en el desarrollo de competencias transversales y específicas de emprendimiento.

Programa de Apoyo a la Cultura Emprededora Maule Emprende	Universidad Santo Tomas	Promover y apoyar la generación de iniciativas de emprendimiento para lo cual se transferirán y adoptarán competencias y habilidades para generar las condiciones de visibilidad y consolidación de las iniciativas y/o proyectos en estudiantes de terceros y cuartos medios de liceos municipales y particulares subvencionados de las comunas de: Curicó Talca y Linares alumnos de educación superior y docentes de las mismas comunas posicionando el enfoque de género en sus comunidades escolares y en sus proyectos de emprendimiento promover el desarrollo de habilidades y competencias para el emprendimiento mediante actividades previamente diseñadas y orientadas a estudiantes de las comunas de: Curicó Talca y Linares. Generar redes y espacios para el encuentro de estudiantes-emprendedores. Difusión y transferencia de habilidades/competencias para instalar la temática del emprendimiento como una temática de importancia para las comunas de Curicó Talca y Linares. Posicionar el enfoque de género en los proyectos de emprendimiento de las/los alumnas/os señalados como beneficiarios directos en sus comunidades escolares.
Fortalecimiento de una cultura emprendedora en estudiantes de liceos técnicos profesionales de la Región de Coquimbo	Corporación Endeavor Chile - Fundación Chile - Universidad Tecnológica de Chile Inacap	El proyecto presentado, convoca a establecimientos educacionales de enseñanza media de la región de Coquimbo, específicamente de la comuna de Ovalle, que cuenten con programas de emprendimiento instalados, para que presenten sus mejores proyectos a la comunidad escolar en una feria de proyectos. Los mejores proyectos que se seleccionen en la feria, por medio de un jurado experto, participarán de un campamento de emprendimiento cuya metodología será asesorada por Fundación chile e Inacap, instituciones asociadas a este proyecto. Tanto la feria de proyectos como el campamento de emprendimiento buscan generar impacto local y luego nacional, mediante una difusión masiva de estos casos de éxito a través de los medios de comunicación, redes sociales y materiales audiovisuales, comunicando su testimonio como inspiración a la comunidad escolar
Torneo Interescolar de Emprendimiento - Vive la Aventura de Emprender e Innovar en la Región de Valparaíso	Pontificia Universidad Católica de Valparaíso	El propósito de este proyecto es generar un entorno de emprendimiento adecuado a fin de mejorar las condiciones en que se desarrollan las actividades de emprendimiento e innovación en la región de Valparaíso específicamente en las localidades de Valparaíso, Viña del mar y San Antonio. Para ello se propiciará el desarrollo de habilidades que permitan fortalecer los conocimientos y actitudes emprendedoras de los participantes con experiencias que les permitan aprender a emprender a través de la utilización de metodologías activas para el aprendizaje. Las actividades estarán circunscritas en un torneo interescolar de emprendimiento en el que participarán alumnos de enseñanza media profesores directivos de colegios y estudiantes universitarios. El torneo tendrá como eje la utilización del juego de estrategia y emprendimiento **EL PLAN.**

I labuc, Fomentando la Creatividad y Emprendimiento en la Región de Valparaíso	Comunicaciones y Marketing Doble Sentido Ltda. - Pontificia Universidad Católica de Chile	1. Evaluar las condiciones iniciales de los establecimientos educacionales en los cuales se buscan generar cambios. 2. Generar proyectos de innovación con los docentes con el fin de mejorar sus capacidades de diseño e implementación en clases mediante modelo de aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje grupal. 3. Mejorar e incrementar el uso de tecnologías de la información y comunicación en docentes para usarlas de manera articulada con los contenidos del currículum nacional. 4. Generar proyectos innovadores con los estudiantes de modo de promover una actitud emprendedora. 5. Fomentar en los estudiantes a través de proyectos las habilidades de comunicación la creatividad y colaboración. 6. Ofrecer oportunidades para el uso pedagógico de la infraestructura tecnológica disponible en el establecimiento. 7. Generar una actitud positiva y promover una cultura emprendedora al interior de los colegios de la región de Valparaíso para crear un ecosistema emprendedor que genere un cambio en el desarrollo socio-económico mediante la instalación de capacidades en el dominio de herramientas tecnológicas y realización de proyectos colaborativos con el fin de fomentar el emprendimiento social en sus estudiantes. Objetivos específicos1. Evaluar las condiciones iniciales de los establecimientos educacionales en los cuales se buscan generar cambios. 2. Generar proyectos de innovación con los docentes con el fin de mejorar sus capacidades de diseño e implementación en clases mediante modelo de aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje grupal. 3. Mejorar e incrementar el uso de tecnologías de la información y comunicación en docentes para usarlas de manera articulada
Apoyo al entorno emprendedor en Instituciones Técnico Profesionales de la Provincia de Curicó en la Región del Maule	Consultora Capacitación y Desarrollo Educer Limitada	Generar un cambio conductual a través de la incorporación de competencias y habilidades en los alumnos de liceos técnico profesionales de la provincia de Curicó de la región del Maule a fin de posibilitar el desarrollo y capacidad de emprendimiento y de provocar cambios en la visión de futuro de los beneficiarios atendidos. Para lograr el objetivo general se han propuestos los siguientes objetivos específicos: a. Capacitar a los docentes de establecimientos de educación media en técnicas de innovación y emprendimiento que les habilite para identificar ideas transformadoras entre los alumnos, a fin de permitir el desarrollo de un cambio conductual, aportando conceptos y estrategias de innovación y emprendimiento. B. Entregar herramientas a los estudiantes de enseñanza media de los colegios técnicos profesionales.

Programa Tv cuando Seas Grande Fomento del Emprendimiento en Medios de Comunicación	Sociedad de Profesionales Visión Limitada	1. Diseñar e implementar un programa de tv que permita identificar al grupo objetivo (jóvenes entre los 25 y 35 años) con su potencial de emprendimiento. 2. Lograr reconocimiento del grupo objetivo o audiencia del programa con el reflejo de sus habilidades de emprendimiento. 3. Potenciar y motivar emprendimientos en el grupo objetivo. 4. Promover el desarrollo de habilidades y competencias para el emprendimiento y la innovación a través del programa de TV. 5. Sensibilizar a la sociedad chilena respecto al emprendimiento y la innovación: como elementos claves para el desarrollo económico del país y como alternativas de desarrollo personal/profesional. Visibilizar historias de emprendedores e innovadores en las 15 regiones del país. 6. Difundir los mecanismos de colaboración públicos y privados que existen en el país para el emprendimiento dinamizar el entorno del emprendimiento de futuros técnicos profesionales instalando necesidad y visibilidad del emprendimiento como una fuente laboral de motivación, vocación y logro económico.
Generación de habilidades para el emprendimiento innovador en estudiantes de la región de Antofagasta a través del torneo regional interescolar de emprendimiento: Vive la aventura de emprender e innovar	Universidad de Antofagasta	El proyecto consiste en la realización durante el año 2012 de la ii versión del torneo regional de emprendimiento interescolar, en la región de Antofagasta, el que considera la participación de seis comunas: Antofagasta, mejillones, Taltal, Tocopilla, Calama y María Elena. El propósito de este proyecto es contribuir al desarrollo de una cultura para el emprendimiento y la innovación a nivel escolar y universitario propiciando el desarrollo de un ecosistema de emprendimiento, involucrando así a dos organismos fundamentales para el desarrollo de entornos de emprendimiento. Mediante la utilización de metodologías activas para el aprendizaje se contribuirá a la generación de entornos de emprendimiento a través del impacto en los estudiantes de educación media y superior así como en el profesorado de liceos y colegios.

Desarrollo de la Capacidad Emprendedora, en un Colegio Vulnerable de Enseñanza Básica, del Sector de las Compañías de la Comuna de la Serena	Sociedad Educacional San Andres Ltda.	1. Incorporar al currículum oficial del colegio el desarrollo de la creatividad la innovación y el emprendimiento cambiando el proyecto educativo institucional en las horas de libre disposición de la jornada escolar completa (jec). 2. Ejecutar acciones de difusión y motivación para posicionar comunicacionalmente el emprendimiento como tema relevante en la comunidad escolar y su entorno. 3. Capacitar a docentes y a otros beneficiarios en el manejo de metodología y técnicas didácticas para el desarrollo de la creatividad y las capacidades y competencias de innovación y de emprendimiento. 4. Desarrollar habilidades y competencias de creatividad innovación y emprendimiento en los estudiantes y demás beneficiarios directos del proyecto. 5. Diseñar un proceso de evaluación de las actividades de cada etapa del proyecto. 6. Formar una red de mentores e incorporar el desarrollo de la creatividad la innovación y el emprendimiento al currículum explícito del colegio modificando el proyecto educativo institucional y ejecutando una adecuación curricular de las horas de libre disposición de la jornada escolar completa (jec) para generar en la organización escolar una cultura emprendedora que permita desarrollar en el grupo objetivo del proyecto las habilidades y competencias de emprendimiento proporcionando a los destinatarios del proyecto en forma sistemática las herramientas para que prosperen como personas como familias y como comunidad.
Programa de apoyo al entorno emprendedor de la comuna de Pozo Almonte	Santiago I eSpa	El proyecto busca potenciar y desarrollar las competencias de emprendimiento de la comunidad educacional del liceo alcalde Sergio González Gutiérrez de la comuna de Pozo Almonte. La metodología propuesta se encuentra validada por el ministerio de educación (MINEDUC) y tiene por nombre imagina el cual considera la ejecución de talleres que potencian cada una de las capacidades de emprendimiento. Adicional a la aplicación de la metodología se ejecutará una competencia de emprendimiento en la que participarán todos los alumnos del liceo y cuyos resultados serán expuestos en una feria exposición de los emprendimientos. También se realizarán actividades en formato de desafíos sorpresa utilizando las redes sociales y ejercicios de trabajo en equipo como apoyo al fomento emprendedor.

Construyendo Mi Primera Empresa	Fundación Solidaria Trabajo para un Hermano	El proyecto potenciará las capacidades emprendedoras de alumnos de dos establecimientos educacionales como una alternativa de colocación laboral al egresar. Se implementarán dos talleres de 30 participantes cada uno con un total de 102 horas de trabajo. Se trata de dejar instalada en la comunidad escolar la idea y la factibilidad que el emprendimiento es posible como una buena alternativa laboral. Por lo tanto los participantes se escogerán entre alumnos de 3° y 4° medio de los liceos participantes. Además se capacitará a 10 profesores de cada liceo para darle continuidad al proyecto. En el caso del liceo técnico se espera cambiar el resultado ocupacional de sus alumnos egresados a fin de aumentar el porcentaje de ellos, que trabajan en la especialidad estudiada.
Educación para el emprendimiento en establecimiento de enseñanza media en comunas costeras de la región de los lagos.	Fundación Chinquihue	Fortalecer la educación para el emprendimiento en establecimientos de enseñanza media de comunas costeras de la región de los lagos mediante la capacitación de docentes y directivos y la adaptación y aplicación del programa imagina: atrévete a emprender contextualizando sus actividades al aula territorio y establecimiento y promoviendo la cultura del emprendimiento en la comunidad escolar.
Desarrollando Capacidades Emprendedoras en Estudiantes Secundarios de la Comuna de Puerto Montt	Ilustre Municipalidad de Puerto Montt - Universidad de los Lagos	Fomentar en estudiantes de segundo año medio de tres liceos científico humanistas de la comuna de Puerto Montt, el desarrollo de competencias de emprendimiento y entrenar a profesores en capacidades emprendedoras, con miras a impulsar una cultura emprendedora en los colegios y su entorno escolar y comunitario inmediato.
Programa de Formación "Aprender a Emprender"	Servicios de Capacitación y Compañía Limitada	El proyecto aprende a emprender está formulado en términos de ser un aporte a la formación de jóvenes que cursan el 4º año de enseñanza media de 3 liceos ubicados en el litoral central específicamente en las comunas de Algarrobo y Cartagena. Se pretende desarrollar competencias de emprendimiento en grupo de 60 jóvenes mediante un programa de simulación de situaciones propias del mundo de los negocios. Los talleres de formación en emprendimiento que tendrán una duración de 2 meses se ofrecen a los estudiantes dentro de sus establecimientos educativos como una actividad extracurricular a la que podrán acceder voluntariamente toda vez que hayan asistido a las charlas informativo-motivacionales y que formalicen su inscripción comprometiéndose a asistir a las 30 sesiones de aprendizaje que contempla el programa completo.

Enseñando a Emprender	Consultorías Educacionales Didaktika S. A.	Desarrollar un sistema permanente que fomente el espíritu y cultura emprendedora en los estudiantes de educación media de la región del libertador Bernardo O'Higgins mostrándoles con ello el emprendimiento como una alternativa viable de desempeño profesional futuro y por sobretodo como una necesidad para su desarrollo profesional promoviendo la enseñanza del emprendimiento en este tipo de establecimientos por medio de la transferencia y preparación a los docentes en una metodología de enseñanza práctica articulada con los principales actores de la educación y futuros agentes de cambio para las diez comunas seleccionadas.
Programa de apoyo al entorno emprendedor de las escuelas públicas de la ciudad de Punta Arenas	Universidad Santo Tomas	Generar y mantener una red de emprendedores escolares y profesores con competencias en emprendimiento en la región de punta arenas que a través del intercambio de experiencias conocimientos y la utilización de herramientas técnicas y tecnológicas y actitudinales permitan mejorar y fortalecer las capacidades de emprendimiento y el ambiente innovador en la región.
Maipú emprende, jóvenes innovando hoy para el mañana	Corporación Asociación Chilena Pronaciones Unidas - Corporación Municipal de Educación de Maipú	La presente propuesta busca fomentar una cultura de emprendimiento e innovación en estudiantes de colegios técnico profesionales, que típicamente se orientan (o son formados) con la expectativa de incorporarse al mercado laboral en forma dependiente. El proyecto espera por medio de las acciones planificadas establecer y fomentar espacios de innovación por medio de la incorporación de un currículum de emprendimiento ligado a su formación técnica, para lo cual se propone trabajar con estudiantes, profesores y directores. De esta forma se pretende dejar capacidades instaladas en los establecimientos educacionales que sirvan al citado propósito, con ello se contribuirá a responder a las oportunidades y desafíos actuales de los jóvenes al terminar su educación secundaria.
Programa de apoyo al entorno emprendedor de las escuelas públicas de la zona sur (La Pintana)	Universidad del Pacifico	Generar y mantener una red de emprendedores escolares en la comuna de La Pintana la cual a través del intercambio de experiencias conocimientos y la utilización de herramientas tecnológicas y de formación permitan mejorar y fortalecer las capacidades de emprendimiento y el ambiente innovador en la región.

Desarrollo de una Cultura Emprendedora en Estudiantes de Liceos de la Región de Aysén	Asociación de la Industria del Salmón de Chile a G - Corporación Endeavor Chile - Fundación Chile	La región de Aysén se caracteriza por dificultades de conexión geográfica por tener una población con un nivel educacional bajo el promedio nacional y una alta demanda de mano de obra calificada principalmente para la industria acuícola. Ello ha llevado a que la diferencia entre oferta y demanda sea suplida por recursos humanos extra regionales a un alto costo. El proyecto se plantea contribuir al mejoramiento de las capacidades de emprendimiento temprano en jóvenes de 2° y 3° año de enseñanza media de liceos de Puerto Aysén y de Puerto Cisnes como forma de superación de dificultades estructurales propiciando en ellos la autogestión, fijación de metas, compromiso con desafíos, ideación de horizontes profesionales y superación del aislamiento.
Programa de emprendimiento escolar Crear Haciendo	I Municipalidad de Mostazal - Proaxion Consultora e Inversiones Ltda	Este programa busca mediante el patrocinio de empresas privadas y municipio contribuir a la educación escolar, con el objeto de formar alumnos que posean un espíritu de emprendimiento, fortaleciendo al mismo tiempo la autoestima y confianza en sí mismos. Se ejecutará mediante metodología práctica de co-aprendizaje entre los mismos participantes buscando la finalización de cada etapa con un proyecto lo más cerca posible de su realización concreta. Busca como resultado el cambio de actitud, que el alumno enfrente desafíos, tome decisiones mediante capacitación en habilidades de liderazgo, formación de valores comunicación efectiva, formulación de un plan de negocio asertividad y capacidades para emprender e innovar en equipo.
Los Jóvenes de la Patagonia Emprenden	Corporación de Desarrollo Social del Sector Rural - Liceo Agrícola de la Patagonia	El programa de formación para el emprendimiento escolar en la región de Aysén impulsado por Codesser se formula con el objeto de generar un cambio conductual a través del desarrollo de la capacidad de emprendimiento para la vida en alumnos de enseñanza media de la región de Aysén, comuna de Coyhaique, en el ámbito social y comercial de carácter sustentable impactando positivamente en su entorno inmediato. Para esto el área académica de Codesser a través de su colegio situado en la región y la oficina de desarrollo empresarial de Codesser región Aysén, han convocado a otro establecimiento educacional de la región para la generación de nuevos emprendedores. Este programa a través del plan de actividades permitirá habilitar a los docentes de establecimientos de educación media para el desarrollo de un cambio conductual.

Formación para el Emprendimiento Escolar en la Región del Libertador General Bernardo O'Higgins	Corporación de Desarrollo Social del Sector Rural	Con el objeto de transferir competencias y aptitudes de emprendimiento e innovación a jóvenes estudiantes se implementará un programa de apoyo al entorno emprendedor en 9 escuelas de la región de O'Higgins. Este programa se realizará mediante la habilitación previa de profesores quienes una vez capacitados serán capaces de transferir lo aprendido a sus alumnos estimados entre 250 y 300 personas, de escuelas de diferentes comunas de la región. Lo anterior se llevará a cabo mediante un taller llamado educar para emprender el que una vez realizado dará curso a una serie de módulos, que darán como resultado que los alumnos además de tener internalizado conceptos de emprendimiento e innovación, sean capaces de identificar oportunidades de negocios, crear proyectos emprendedores, empresariales y sociales, mejorar su desarrollo personal.
Fortaleciendo el Espíritu Emprendedor en el Liceo de Putre para la Creación de Nuevas Realidades en Turismo Activo y Agroturismo	Corp del Norte para el Desarrollo e Integración Cordenor - Ilustre Municipalidad de Putre	El programa busca fortalecer las capacidades y habilidades emprendedoras de la comunidad educativa del liceo de Putre para el desarrollo de iniciativas en turismo activo y agroturismo, a través de actividades que fomenten la creatividad innovación y autoconfianza de alumnos y profesores. Lo anterior a partir de una metodología de trabajo jóvenes emprendedores la cual impulse a los alumnos y su entorno en el desarrollo de un espíritu y cultura emprendedora con valores empresariales para concretar planes de negocios que se constituyan en un semillero de empresas, a través del acompañamiento especializado de asesores que facilite su inserción al ambiente emprendedor empresarial, sin lugar a dudas una de las mejores estrategias para consolidar el desarrollo económico local agregando valor a la actual oferta.
Academia de Líderes Peñalolén Emprende	Fund Mercator	Consiste en el desarrollo de una academia de liderazgo y emprendimiento para 120 jóvenes secundarios de la comuna de Peñalolén, de establecimientos educacionales municipales o particulares subvencionados en situación de vulnerabilidad social: centro educacional valle hermoso, Centro educacional Erasmo Escala, Centro educacional Américo Vespucio, Colegio York, Centro educacional Antonio Hermida Fabres, Centro educacional Mariano Egaña. Su objetivo es desarrollar habilidades relativas al emprendimiento, liderazgo, comunicación, coordinación, trabajo en equipo y otras. Estas habilidades y competencias se promueven y desarrollan en la acción, es decir, mediante el diseño y ejecución de proyectos sociales o empresariales.

Estimulando y cimentando la cultura emprendedora de los estudiantes de educación media de Colina	Corporación Municipal de Desarrollo Social de Colina - I Municipalidad de Colina - Pontificia Universidad Católica de Chile	El proyecto por medio de académicos de la universidad católica, capacitará a 35 profesores con los contenidos del diplomado creando e innovando: habilidades para el emprendimiento en el sistema educativo de la facultad de educación de la PUC. Posteriormente se organizarán talleres orientados a potenciar habilidades y competencias para el emprendimiento en 500 alumnos de educación media pertenecientes a tres liceos municipales de colina, estarán dirigidos por los profesores perfeccionados en la etapa anterior. Como actividad final los alumnos presentarán proyectos con iniciativas emprendedoras de índole social educacional o empresarial, las mejores ideas serán incubadas en el centro del emprendedor de colina, pudiendo pasar de la idea a la realidad. Adicionalmente se realizarán seminarios masivos de 1000 personas c/u.
Desarrollo de una cultura emprendedora en estudiantes de liceos técnicos profesionales de la región de Coquimbo	Fundación Chile - Universidad Tecnológica de Chile Inacap	Dentro de los problemas en el entorno emprendedor a nivel nacional más urgentes a solucionar de acuerdo al Global Entrepreneurship Monitor (GEM), es el déficit en educación para el emprendimiento específicamente para la educación secundaria. Este proyecto busca disminuir esta brecha promoviendo el desarrollo de capacidades emprendedoras en liceos técnicos-profesionales de la región de Coquimbo incorporando las mejores prácticas a nivel mundial, a través de adaptación de la metodología NFTE articulando e involucrando a los distintos actores en el entorno regional de manera de generar un cambio cultural de relevancia y generar el desarrollo sustentable de una cultura emprendedora temprana en la educación chilena.
Concurso nacional de emprendimiento juvenil	Corporación Endeavor Chile - Fundación Chile - Network For Teaching Entrepreneurship - The Endeavor Initiative Inc., AG en Chile	El proyecto presentado convoca a establecimientos educacionales de enseñanza media de las regiones de los lagos y los ríos -en una primera etapa- que cuenten con programas de emprendimiento instalados para que presenten sus mejores proyectos ya sean sociales empresariales o personales en una feria de proyectos Jumpstart. Los proyectos que se seleccionen en la feria por medio de un jurado experto participarán de un campamento de emprendimiento cuya metodología será adaptada a partir del Bizcamp de la Network for teaching entrepreneurship (NFTE) institución asociada a este proyecto. El mejor proyecto identificado en el proceso será premiado para asistir a la gala de emprendimiento juvenil en nueva york estados unidos. Tanto la feria de proyectos Jumpstart como el campamento de emprendimiento buscan generar impacto nacional.

Generación de cultura y herramientas de emprendimiento en establecimientos técnico-profesionales de la Araucanía. "Cultura E"	Asistencia Técnica y Consultora Visión Ingenieros Asociados Limitada	Generar una cultura de emprendimiento en la comunidad escolar de 4 establecimientos de educación media técnico profesional de la Araucanía.
Programa modular de desarrollo de las conductas emprendedoras en estudiantes y profesores de primer y segundo año de enseñanza media	Universidad Mayor	El programa consiste en un diseño modular para el desarrollo de conductas emprendedoras en estudiantes y profesores de 1º y 2º años medios de educación TP y HC de la región de la Araucanía asociadas al currículum escolar, para lo cual se han diseñado cinco módulos, los que se podrán trabajar en forma independiente o progresiva según el contexto escolar. El primero, denominado emprendimiento social, consiste en una escuela de líderes dirigida a los estudiantes. El segundo módulo, consiste en el fortalecimiento de conductas emprendedoras en docentes. El tercer módulo, denominado jugando a emprender, consiste en un juego de negocios para adquirir a través de los contenidos de matemáticas requeridos para el SIMCE en 2º medios, los conocimientos asociados al emprendimiento. El cuarto módulo, denominado comic y desarrollo del lenguaje para
Fortalecimiento de habilidades e instalación de capacidades para el emprendimiento innovador en escolares, profesores y universitarios, a través del torneo interescolar de emprendimiento: vive la aventura de emprender e innovar en la Región Metropolitana	Universidad Diego Portales	El propósito de este proyecto es generar un entorno de emprendimiento adecuado a fin de mejorar las condiciones en que se desarrollan las actividades de emprendimiento e innovación en la región metropolitana. Para ello se propiciará el desarrollo de habilidades que permiten fortalecer los conocimientos y actitudes emprendedoras de los participantes con experiencias que les permitan aprender a emprender a través de la utilización de metodologías activas para el aprendizaje. Las actividades estarán circunscritas en un torneo interescolar de emprendimiento en el que participarán alumnos de enseñanza media profesores directivos de colegios y estudiantes universitarios. El torneo tendrá como eje la utilización del juego de estrategia y emprendimiento el plan además contempla la utilización de otras herramientas para fortalecer el ecosistema
Fortalecimiento de habilidades e instalación de capacidades para el emprendimiento innovador en escolares, profesores y universitarios, a través del torno interescolar de emprendimiento: "vive la aventura de emprender e innovar en la región de la Araucanía”	Universidad Católica de Temuco	Fortalecer transversalmente el sistema educativo regional (escolares, universitarios y profesores) mediante la instalación de competencias de emprendimiento, a través de la ejecución de actividades con resultados de calidad e impacto garantizados, que contribuyan al mejoramiento del ecosistema de emprendimiento e innovación regional y nacional.

Aprender a emprender, educación en emprendimiento	Corporation Endeavor Chile - Fundación Chile - The Endeavor Initiative Inc, AG en Chile	El objetivo general de este proyecto es profundizar el ya iniciado el año 2009 buscando la promoción de los valores del emprendimiento de alto impacto a través de inspirar y apoyar estudiantes escolares que lleven a cabo proyectos que les permitan mejorar su vida personal y su entorno cercano trascendiendo en la sociedad y generando valor relevante en cualquier actividad que realicen. Se busca profundizar el potenciamiento de una cultura emprendedora e innovadora que contribuya al desarrollo económico y social de la región y del país. Durante el año 2010 se implementó en 5 liceos de Puerto Montt diferentes metodologías de desarrollo de la cultura emprendedora en 3° y 4° año de emtp con aciertos comprobados como los resultados manifestados por los estudiantes como las nuevas capacidades desarrolladas.
Generación de habilidades para el emprendimiento innovador en estudiantes de la región de Antofagasta a través del torneo regional interescolar de emprendimiento: "vive la aventura de emprender e innovar"	Universidad de Antofagasta	Contribuir al desarrollo de una cultura para el emprendimiento y la innovación en el ámbito escolar y universitario de la ii región, a través de la generación de un ecosistema favorable al emprendimiento y la formación y fortalecimiento de competencias, conocimientos y habilidades emprendedoras de escolares universitarios, profesores y directores de colegios y liceos por medio de un torneo interescolar de emprendimiento.
Difusión e implantación del emprendimiento en el sistema escolar chileno	Momento Cero S a - Universidad Tecnológica de Chile Inacap	El proyecto tiene como objetivo difundir actividades estratégicas que permitan conocer en qué consiste el emprendimiento, su implicancia en la educación y la experiencia en torno al tema fomentando climas favorables al emprendimiento orientados a directivos de establecimientos escolares docentes y estudiantes. Para el desarrollo de este objetivo se contemplan las siguientes acciones: difusión de casos exitosos de emprendimiento en medios de comunicación generales y especializados. Difusión en prensa de seminarios y actividades ex, ante, para convocatoria y ex post para difusión como caso exitoso. Realización de dos seminarios internacionales en Santiago educación y emprendimiento, (uno por año). Realización de 4 seminarios regionales de educación y emprendimiento (en principio se considera las sedes Inacap Antofagasta)

Aprendimiento: aprender a emprender educación en emprendimiento	Corporación Endeavor Chile	El objetivo de este proyecto es promover los valores del emprendimiento de alto impacto a través de inspirar y apoyar estudiantes escolares que sueñen con proyectos ambiciosos, trascender en la sociedad y generar valor relevante en cualquier actividad que realicen. Se busca potenciar una cultura de emprendimiento e innovación que va a contribuir al desarrollo económico del país. De manera específica: promover el cambio cultural a través del fomento del espíritu emprendedor entre jóvenes (escolares) de distintos segmentos sociales por el fin de tener ciudadanos que puedan desarrollar cualquier actividad con espíritu emprendedor siendo más productivos y valiosos para la sociedad. Integrar y generar un equipo de expertos mundiales, con el fin de identificar las mejores prácticas e iniciativas existentes para el desarrollo de actitud emprendedora
Academia de Líderes Tierra Amarilla Emprende		Programa de emprendimiento para 120 jóvenes de segundo medio del liceo Jorge Alessandri rodríguez de tierra amarilla región de atacama. Su objetivo es desarrollar habilidades relativas al emprendimiento: liderazgo, comunicación, coordinación, trabajo en equipo y otras. Estas habilidades y competencias se promueven y desarrollan en la acción es decir mediante el diseño y ejecución de proyectos sociales o empresariales. Esto para producir una transformación y apertura respecto de la visión de sí mismos y del mundo percibiéndolo no como un espacio rígido y estático sino como un espacio de posibilidades y oportunidades donde ellos son protagonistas. Se trabaja con los 120 alumnos en el desarrollo de habilidades, diseño de proyectos y con 60 seleccionados en la academia de líderes tierra amarilla emprende.

7.4. Anexo 4 Invitaciones e Invitados a Paneles especializados.

Invitación Panel de especialistas Lunes 16 de marzo de 2015:

Invitación

Andrés Zahler T., Jefe de la División de Innovación de la Subsecretaría de Economía, tiene el agrado de invitarle a un Panel de especialistas en temas de emprendimiento e innovación escolar, el cual se enmarca en el Proyecto denominado *"Pilotos para la incorporación de habilidades de innovación y emprendimiento en el sistema escolar"* que la **Universidad de Santiago de Chile** se encuentra realizando para este Ministerio. El objetivo de esta actividad es dialogar sobre el estado del arte de la materia y conocer los hallazgos e iniciativas que arroja dicha intervención. La actividad se realizará el próximo día Lunes 16 de marzo a las 15:00 hrs. en dependencias del Ministerio de Economía, Av. Libertador Bernardo O'Higgins Nº 1449, Santiago Downtown Torre II, piso 11.

Agradecemos confirmar su asistencia respondiendo el presente correo.

Invitación Panel de especialistas Jueves 19 de marzo de 2015:

Invitación

Andrés Zahler T., Jefe de la División de Innovación de la Subsecretaría de Economía, tiene el agrado de invitarle a un Panel de especialistas en temas de emprendimiento e innovación escolar, el cual se enmarca en el Proyecto denominado *"Pilotos para la incorporación de habilidades de innovación y emprendimiento en el sistema escolar"* que la **Universidad de Santiago de Chile** se encuentra realizando para este Ministerio. El objetivo de esta actividad es dialogar sobre el estado del arte de la materia y conocer los hallazgos e iniciativas que arroja dicha intervención. La actividad se realizará el próximo día Jueves 19 de marzo a las 15:00 hrs. en dependencias del Ministerio de Economía, Av. Libertador Bernardo O'Higgins Nº 1449, Santiago Downtown Torre II, piso 11.

Agradecemos confirmar su asistencia respondiendo el presente correo.

Panel Especialistas

Lunes 16 de marzo de 2015
15:00 hrs.
Ministerio de Economía – Piso 10

N°	Invitado	Organización/Cargo
1	Sandra Molina	MINEDUC División de Educación General Nivel Educación Media
2	Mario Rivera	MINEDUC División de Planificación
3	Macarena Aljaro	CORFO, Ex Subdirectora Programas tecnológicos
4	Leonor Saravia	CORFO Dirección de Estudios y Evaluaciones
5	Judith Mendoza	CORFO Subdirección de Difusión Tecnológica y Entorno para la Innovación
6	Andrés Gálvez	CORFO
7	Paula Bustos	SERNAC Jefa Programa de Educación Financiera
8	Abel Benítez	MINECON Asesor División Empresas de Menor Tamaño
9	Paula González	MINECON Encargada de Estudios y Evaluaciones División de Innovación
10	Carlos Palma	MINECON División de Innovación
11	Natalia Mackenzie	Explora CONICYT

Panel Educación

Jueves 19 de marzo de 2015
15:00 hrs.
Ministerio de Economía - Piso 10

N°	Invitado	Organización/Cargo
1	Ivanko González	Jefe Departamento de Ciencias Colegio SSCC Alameda
2	Noemi Alarcón	Directora ATE Corporación La Araucana
3	Osvaldo Jara	Economista Phd en Educación
4	Carlos Gil	Director ATE Kúa
5	Héctor Mellado	Educador, especialista en tecnologías Magíster en currículum
6	Sebastián Orellana	Educador, especialista en tecnologías
7	Lorena Mellado	Educadora, especialista en metodología Montessori
8	Bonnie Corvalán	Sostenedora Liceo particular subvencionado
9	Rodrigo Solis	Educador
10	Nury Quezada	Educadora CMDS San Joaquín – Colegio San Cristóbal de las Casas
11	Jaime Rojas Landabur	Jefe de UTP del área Técnico Profesional Centro Educacional Municipal Horacio Aravena
12	Lorena González	Directora Escuela Rep. Israel
13	Francisca González	Orientadora Escuela Rep. Israel
14	Héctor Díaz	Profesor asesor Insuco
15	Olga Olivares	Profesora Liceo Marítimo
16	Marco Méndez	Director de colegio United College

7.5. Anexo 5: Términos de Referencia

7.5.1. Proyectos Piloto.

Los proyectos piloto a ejecutar serán aquellos que sean seleccionados en un proceso concursal, regido por los siguientes términos de referencia.

BASES TECNICAS

1. ANTECEDENTES

Existen datos suficientes para afirmar que el aumento de la actividad emprendedora tiende a aumentar la tasa de crecimiento de las naciones y a reducir el desempleo (Audretsch y Turisch. 2001, Comisión Europea, 2006). Quienes están a cargo de desarrollar políticas en estos contextos también apoyan la idea de que mayores niveles de emprendimiento pueden lograrse mediante la educación (Oosterbeek, van Praag, IJsselstein, 2008).

Enseñar el emprendimiento no sólo trae beneficios económicos a nivel país por disponer de jóvenes aptos para generar sus propias ocupaciones, sino que también ayuda al desarrollo individual de los alumnos, fomentando su autoestima y confianza. Los estudiantes aprenden actitudes, habilidades, y comportamientos que les permitirán entrar en el mundo del trabajo y progresar en sus carreras profesionales. Al mismo tiempo los jóvenes que participan de cursos de emprendimiento adquieren más herramientas para interactuar con la comunidad, darse a entender y contribuir a la sustentabilidad social de esta.

Es a comienzos del año 2000 cuando la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) sugiere a sus países miembros generar las condiciones para incorporar el emprendimiento en los sistemas educativos, comenzando desde los primeros niveles. Aun cuando Chile no formaba parte de la organización, podemos extrapolar a la actualidad que dichas sugerencias se han desarrollado en baja escala en el país, con iniciativas implementadas principalmente en los niveles secundarios y terciarios, existiendo un rezago primordialmente en los niveles primarios. Aún más excepcional es la existencia de iniciativas de emprendimiento escolar que se incorporen en los currículums educativos, como si ha ocurrido en gran parte de los países miembros de la OCDE.

En la experiencia nacional e internacional, existe consenso en que la manera en que los conocimientos, habilidades, actitudes y una cultura de emprendimiento e innovación se instalen en los niños y jóvenes, es a través de la integración de esta temática en el currículo escolar. En algunos países, esto ha significado la adecuación del currículo nacional para orientarlo hacia el emprendimiento, se refleja en muchas otras iniciativas de organizaciones que buscan incorporar en el currículo actual de los colegios la temática del emprendimiento.

Lo anterior lleva a concluir que el mecanismo principal que un programa de emprendimiento focalizado en primer y segundo ciclo básico debe favorecer, es la integración del emprendimiento y la innovación en el currículo de los colegios.

En este contexto, el Ministerio de Economía, Fomento y Turismo de Chile se encuentra desarrollando el Programa de Integración del Emprendimiento y la Innovación en el Currículo Escolar de Enseñanza Básica, el cual tiene un componente denominado Proyectos Piloto. El objetivo de esta iniciativa es financiar el desarrollo de experiencias piloto de integración del emprendimiento en el currículo escolar de primer y segundo ciclo básico. La selección de los proyectos a financiar se realizará mediante un concurso, al cual postularán los colegios interesados.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo General

Fomentar la integración del emprendimiento en el currículo escolar de primer y segundo ciclo básico de los colegios del país

2.2. Objetivos Específicos

a) Financiar la ejecución de proyectos piloto de integración del emprendimiento en el currículo escolar de primer y segundo ciclo básico de los colegios del país
b) Evaluar los resultados de los proyectos piloto ejecutados, con el fin de determinar el nivel de formación de competencias de emprendimiento e innovación logrado por los alumnos participantes en los proyectos piloto.

3. RESULTADOS E IMPACTO

Se espera que los proyectos financiados a través de este concurso cumplan con los siguientes resultados:

a) Los proyectos han entregado conocimientos, formado competencias y crear las actitudes requeridas para que los alumnos consideren el emprendimiento y la innovación como una opción válida y viable de empleo, autoempleo, servicio a la comunidad y opción de vida.
b) La enseñanza del emprendimiento y la innovación quede integrada transversalmente en los objetivos y planes curriculares de los cursos en los cuales se aplique el piloto.
c) Los objetivos integrados en el currículo de enseñanza del emprendimiento y la innovación de los colegios participantes estén alineados con algunas de las competencias de Emprendimiento e Innovación siguientes:
    - PROPÓSITO: Contar con una misión, una ideología central que mueve a la persona a hacer cosas que tienen un sentido y una motivación. Entendida también como energía, fuerza, coraje, dedicación, emoción para sacar adelante sus ideas.
    - DISPOSICIÓN A CORRER RIESGOS: Entendido como el valor y el arrojo necesario para atreverse, para osar, para jugar en escenarios riesgosos. En el camino del emprendedor se deben asumir muchos riesgos, con lo cual, se debe ser ambicioso y salir adelante teniéndolo en cuenta.
    - PODER DE DECISIÓN: Entendido como la habilidad de aceptar que en la vida casi nunca se tienen a mano todos los datos, y que especialmente el cambio exige

decisiones bajo incertidumbre. Distinguir entre lo relevante y lo superficial, centrarse en los hechos, ser objetivo y no precipitarse en los juicios, razonando. Todo ello permite tomar las decisiones acertadas.

- TOLERANCIA A LA AMBIGÜEDAD: Disposición a actuar en una situación incierta. Entendido también como la capacidad de reaccionar en forma flexible, oportuna y acorde con los nuevos requerimientos que el entorno dispone.
- CAPACIDAD DE APRENDIZAJE: Se entiende como la capacidad de aprender, tener prácticas de aprendizaje constante y adquirir habilidades. Para aprender hay que hacer cosas, perseguir objetivos, equivocarse y reflexionar, pero sobre todo hay que ser capaces de desaprender y mirar desde otra perspectiva lo que se consideraba como seguro. Aquí también se puede incluir la capacidad de poder complementar las habilidades mediante terceros.
- CAPACIDAD DE IDENTIFICAR OPORTUNIDADES: Entendido como la capacidad de leer el entorno social, económico, político, cultural, comercial, tecnológico, etc. para poder encontrar nuevas oportunidades.
- CAPACIDAD DE TRABAJAR EN EQUIPO: Un emprendedor requiere no solo contar con el liderazgo necesario para guiar un equipo de trabajo, sino que, además, requiere enfocarse en las personas con las que trabaja, generar un ambiente grato y de confianza. Por otra parte la mayoría de los emprendimientos se constituyen con más de un socio, por lo que la capacidad de trabajo en equipo resulta clave.
- CAPACIDAD DE ADMINISTRAR RECURSOS: Entendida como la habilidad de hacer un uso eficiente de los diversos recursos de los que se disponga.
- PLANIFICAR Y SISTEMATIZAR: Ser una persona planificada y sistemática. Además de contar con la capacidad de percibir y asimilar los diversos elementos que se dan alrededor de una situación, es decir, es ser capaz de armar el rompecabezas.
- HABILIDAD CREADORA E INNOVADORA: Entendida como la habilidad de encontrar múltiples formas de solución a los problemas. Tener la habilidad de ver algo que nadie había visto antes. Las personas creativas son observadoras, investigan nuevas ideas, son intuitivas a la vez que analíticas, y ven conexiones aparentemente inexistentes o imposibles.
- PERSEVERANCIA: Entendido como la dedicación y el esfuerzo continuo hacia el logro de los objetivos.
- CAPACIDAD DE COMUNICAR: Contar con las habilidades de comunicación y competencias conversacionales es vital a la hora de presentar un negocio ante inversionistas, clientes, proveedores y redes de contacto. Saber comunicar y presentar una idea de manera clara y convencida es fundamental para cualquier emprendedor.
- AUTONOMIA: Entendido como la posibilidad de tomar sus propias decisiones y asumir la responsabilidad de los resultados logrados, sean ellos favorables o desfavorables. Es no estar pensando en culpables o en benefactores.

d) La enseñanza del emprendimiento y la innovación quede integrada en los objetivos y planes curriculares de los cursos en los cuales se aplique el piloto.

e) Los contenidos y diseño de las actividades mediante las cuales se produce la integración

f) Los profesores de los cursos en los cuales se aplique el proyecto piloto has sido capacitados en la ejecución de los módulos y contenidos desarrollados para la enseñanza del emprendimiento y la innovación.

4. PARTICIPANTES

Podrán postular a este concurso personas jurídicas sin fines de lucro que sean administradoras o sostenedoras de Colegios establecidos en el país que realicen enseñanza de segundo ciclo educación básica, tanto de dependencia municipal, particulares subsidiada o de administración delegada.

En cada proyecto deberá postular un BENEFICIARIO, la persona jurídica antes indicada, que postula para el financiamiento de un proyecto piloto de integración curricular del emprendimiento y la innovación.

El postulante deberá presentar un proyecto piloto de integración curricular del emprendimiento y la innovación que será ejecutado en el colegio del cual es administrador o sostenedor. El proyecto piloto deberá considerar al menos 4 y un máximo de 6 cursos, de al menos 3 niveles consecutivos de segundo ciclo de enseñanza básica, de uno o dos cursos paralelos. El Beneficiario podrá postular un proyecto que se ejecute en dos colegios de su dependencia, cumpliendo con los mínimos y máximos antes indicados.

La postulación deberá considerar un COEJECUTOR, persona jurídica con amplia experiencia demostrable en la asesoría técnica pedagógica a colegios para la integración de diversas temáticas en la integración transversal al currículo escolar de los colegios, de preferencia en temáticas de emprendimiento e innovación.
Opcionalmente, la postulación podrá considerar asociados y colaboradores, tales como empresas, organizaciones sociales, gremios y asociaciones, que provean financiamiento y/o colaboración en la ejecución de las actividades del proyecto y en el desarrollo de la metodología de integración curricular.

5. GASTOS FINANCIABLES

El proyecto presentado deberá tener como objetivo la integración de la temática del emprendimiento e innovación en el currículo escolar de al menos 3 cursos consecutivos, del segundo ciclo de enseñanza básica.

El subsidio provisto por el Ministerio de Economía, Fomento y Turismo deberá ser utilizado para:

- Contratación de los servicios o transferencia al coejecutor, para financiar las labores de diseño, generación de contenidos, transferencia y capacitación, asesoría y seguimiento del proceso de integración del emprendimiento e innovación al currículo escolar de los cursos considerados en el proyecto
- Contratación de un educador experto en temáticas de emprendimiento e innovación.

- Producción e impresión de materiales que utilizarán los alumnos y profesores para los módulos de integración del emprendimiento e innovación al currículo escolar.
- Gastos de operación requeridos para la realización de actividades consideradas en la metodología de integración curricular, tales como, por ejemplo, visitas a empresas, comercio y organizaciones de la comunidad local.
- Costo de las garantías que el beneficiario deberá presentar para garantizar el cumplimiento del convenio y el adelanto de fondos.

6. ACTIVIDADES DEL PROYECTO

El beneficiario debe considerar en el proyecto presentado las siguientes actividades que son condiciones necesarias para el financiamiento del programa.

a) Antes del inicio de las actividades con alumnos, el Ministerio de Economía realizará un test inicial de evaluación a los alumnos de los cursos participantes en el proyecto. El colegio deberá facilitar la realización de este test previo coordinación con representante del Ministerio.
b) Una comisión de experto realizará 3 visitas al colegio durante la ejecución de proyecto, previa coordinación. En estas visitas, la comisión se reunirá con los responsables del proyecto, del coejecutor, profesores y alumnos para evaluar el avance del proyecto y entregar consejo y requerimientos para la fase siguiente del proyecto
c) Al finalizar las actividades del proyecto con alumnos, el Ministerio de Economía realizará un test final de evaluación a los alumnos de los cursos participantes en el proyecto. El colegio deberá facilitar la realización de este test previo coordinación con representante del Ministerio.

7. CONTENIDO DEL PROYECTO

Las postulaciones deberán contener los siguientes contenidos mínimos

7.1. Participantes:

a) Información general del Colegio, su historia, matrícula, dependencia, perfil de sus estudiantes, entre otra información de contexto.
b) Información del Beneficiario, datos de constitución, representación legal y conformación social
c) Información del coejecutor, datos de constitución, representación legal y conformación social. Experiencia del coejecutor en proyectos similares.
d) Información de otros participantes asociados y colaboradores del proyecto.

7.2. Equipo de proyecto

a) Información de experiencia académica y laboral del director del proyecto. El director del proyecto debe ser contratado directamente por el colegio beneficiario del proyecto.
b) Información de experiencia académica y laboral de los integrantes del proyecto, tanto del beneficiario como del coejecutor.

c) Información de la función que realizará cada integrante del equipo de proyecto, y su responsabilidad en relación a los productos del proyecto

7.3. Metodología del Proyecto

a) Objetivo general y objetivos específicos del proyecto
b) Alcance del proyecto
c) Productos y Resultados Esperados
d) Plan de actividades del Proyecto y su relación a los productos y resultados y cumplimiento de los objetivos específicos

7.4. Enfoque Pedagógico del Proyecto

a) Descripción de la Metodología pedagógica propuesta para la integración del emprendimiento y la innovación en el currículo escolar de los cursos participantes en el proyecto.
b) Descripción de las competencias de emprendimiento e innovación que el proyecto formará en los alumnos participantes en el proyecto, por curso participantes, y de los objetivos curriculares propuestos para cada uno de ellos, referidas a las 13 competencias de emprendimiento e innovación mencionadas en 3c).
c) Descripción de experiencias previas en la aplicación de la metodología propuesta.

7.5. Presupuesto del Proyecto

a) Presupuesto de Recursos Humanos del beneficiario y del coejecutor
b) Presupuesto de Gastos de Operación del Proyecto
c) Presupuesto de Gastos de Administración del Proyecto

8. PLAZOS

La duración del proyecto deberá ser de 15 meses, plazo que podrá prorrogarse por un plazo adicional de hasta 3 meses por una única vez, previa solicitud fundada previa al vencimiento del plazo original.

La fecha de inicio será aquella de la total tramitación de la resolución del Ministerio de Economía que aprueba el convenio de subsidio. El beneficiario podrá solicitar postergar el inicio del proyecto por un plazo de hasta 3 meses, para el mejor desempeño del mismo, en atención a la necesaria coordinación de las actividades del proyecto con el año escolar.

9. FINANCIAMIENTO

El Ministerio de Economía financiará hasta el 100% del presupuesto del proyecto, considerando en este exclusivamente los gastos del beneficiario y del coejecutor, con un monto máximo de $7.000.000.

10. EVALUACION

La evaluación de los proyectos presentados será realizada por el Ministerio de Economía, apoyado por una comisión de expertos.

La revisión inicial de elegibilidad del proyecto será realizada por funcionarios del Ministerio de Economía, quienes verificaran los antecedentes administrativos presentados por el postulante para verificar el cumplimiento de los requisitos.

Los proyectos postulados cuya elegibilidad haya sido verificada, serán evaluados por una comisión integrada por expertos del Ministerio de Economía, Ministerio de Educación y Expertos Externos.

Los integrantes de la comisión calificarán cada proyecto en relación a los siguientes criterios:

A. METODOLOGIA DE INTEGRACION CURRICULAR

- Experiencia de aplicaciones previas.
- Coherencia con la enseñanza del emprendimiento y la innovación, y con las 13. competencias priorizadas.

B. CONFORMACION DEL EQUIPO DE PROYECTO

- Experiencia precia en la metodología de integración curricular.
- Experiencia previa del equipo de trabajo en la metodología de integración curricular.

C. PLAN DE TRABAJO Y PRESUPUESTO

- Coherencia del plan de trabajo con los objetivos, resultados y productos propuestos.
- Coherencia del presupuesto postulado con el plan de trabajo y el equipo de trabajo propuesto.

La evaluación por criterio de los integrantes de la comisión será promediada y ponderada según los siguientes factores

CRITERIO	PONDERACION
METODOLOGIA DE INTEGRACION CURRICULAR	40%
CONFORMACION DEL EQUIPO DE PROYECTO	30%
PLAN DE TRABAJO Y PRESUPUESTO	30%

11. GARANTIAS

Los proyectos adjudicados deberán entregar las siguientes garantías:

- 3% del monto del subsidio, para garantizar el fiel cumplimiento del convenio.
- 100% del monto del subsidio, para garantizar el subsidio que serán entregados de manera anticipada al beneficiario.

7.5.2. Juegos de Simulación

Los juegos de Simulación a desarrollar serán aquellos que sean adjudicados en un proceso de licitación pública, regido por los siguientes términos de referencia.

BASES TECNICAS

1. ANTECEDENTES

El aumento de la actividad emprendedora tiende a aumentar la tasa de crecimiento de las naciones y a reducir el desempleo (Audretsch y Turisch. 2001, Comisión Europea, 2006). Quienes están a cargo de desarrollar políticas en estos contextos también apoyan la idea de que mayores niveles de emprendimiento pueden lograrse mediante la educación (Oosterbeek, Van Praag, IJsselstein, 2008).

Enseñar el emprendimiento no sólo trae beneficios económicos a nivel país por disponer de jóvenes aptos para generar sus propias ocupaciones, sino que también ayuda al desarrollo individual de los alumnos, fomentando su autoestima y confianza. Los estudiantes aprenden actitudes, habilidades, y comportamientos que les permitirán entrar en el mundo del trabajo y progresar en sus carreras profesionales. Al mismo tiempo los jóvenes que participan de cursos de emprendimiento adquieren más herramientas para interactuar con la comunidad, darse a entender y contribuir a la sustentabilidad social de esta.

Es a comienzos del año 2000 cuando la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) sugiere a sus países miembros generar las condiciones para incorporar el emprendimiento en los sistemas educativos, comenzando desde los primeros niveles. Aun cuando Chile no formaba parte de la organización, podemos extrapolar a la actualidad que dichas sugerencias se han desarrollado en baja escala en el país, con iniciativas implementadas principalmente en los niveles secundarios y terciarios, existiendo un rezago primordialmente en los niveles primarios. Aún más excepcional es la existencia de iniciativas de emprendimiento escolar que se incorporen en los currículums educativos, como si ha ocurrido en gran parte de los países miembros de la OCDE.

En la experiencia nacional e internacional, existe consenso en que la manera en que los conocimientos, habilidades, actitudes y una cultura de emprendimiento e innovación se instalen en los niños y jóvenes, es a través de la integración de esta temática en el currículo escolar.

Los juegos serios, aquellos que tienen un propósito más allá de la mera entretención, y en específico propósitos educativos, se diferencian de otras formas de aprendizaje al proporcionar entornos enriquecidos, gratificantes, relevantes y multifacéticos en el que el alumno puede poner en práctica la teoría de una manera segura, simulada, y como resultado aprender a un nivel mucho más profundo. Los juegos serios ofrecen

retroalimentación continua y aprendizaje cooperativo, en un entorno basado en investigación, donde los jugadores están motivados por recompensas y el alcance de nuevos niveles hacia el logro de los objetivos de juegos.

En este contexto, el Ministerio de Economía, Fomento y Turismo de Chile se encuentra desarrollando el Programa de Integración del Emprendimiento y la Innovación en el Currículo Escolar de Enseñanza Básica, el cual tiene el propósito que la enseñanza de las competencias para el emprendimiento y la innovación, sea integrada efectivamente en el currículo escolar de primer y segundo ciclo de enseñanza básica.

Adicionalmente, el Ministerio de Economía se encuentra desarrollando un Programa Complementario de Innovación y Emprendimiento Escolar en Enseñanza Básica, el que tiene el objetivo de proveer los elementos requeridos para la enseñanza del emprendimiento y la innovación mediante métodos complementarios a la integración curricular.

Uno de los Componente de este Programa Complementario seleccionado en este contexto es el desarrollo de Juegos para la Enseñanza del Emprendimiento y la Innovación.

2. OBJETIVO

2.1. Objetivo General

Fomentar el desarrollo de conocimientos, competencias y actitudes favorables al emprendimiento y la innovación en escolares del primer y segundo ciclo básico de colegios de Chile, a través de juegos de tablero o videojuegos.

2.2. Objetivos Específicos

a) Diseñar Juegos de Tablero y Videojuegos que desarrollen conocimientos, competencias y actitudes favorables al emprendimiento y la innovación en escolares de primer y segundo ciclo básico.
b) Producir los Juegos de Tablero y Videojuegos según el diseño desarrollado.
c) Realizar una aplicación piloto de los juegos desarrollados para evaluar sus resultados.

3. RESULTADOS E IMPACTO

Se es pera que cada uno de los proyectos adjudicados en esta licitación permita obtener los siguientes resultados:

a) Diseño de la mecánica, contenidos y elementos gráficos del juego de tablero o videojuego, que permita:

- Entregar contenidos, habilidades, actitudes y competencias requeridas para el emprendimiento y la innovación a escolares de primer ciclo de enseñanza básica.
- Entretener y Motivar a los jugadores a continuar jugando el juego
- Motivar a los jugadores a jugar el juego no solo en el colegio, sino que llevarlo a su casa y con sus amigos

b) Producir, desarrollar y/o implementar el juego diseñado.

c) Efectuar una aplicación piloto del juego desarrollado, en un colegio con al menos 100 alumnos de primer ciclo de enseñanza básica

Los juegos deberán ser evaluados en relación al aprendizaje de las siguientes competencias priorizadas para el emprendimiento y la innovación:

- PROPÓSITO: Contar con una misión, una ideología central que mueve a la persona a hacer cosas que tienen un sentido y una motivación. Entendida también como energía, fuerza, coraje, dedicación, emoción para sacar adelante sus ideas.
- DISPOSICIÓN A CORRER RIESGOS: Entendido como el valor y el arrojo necesario para atreverse, para osar, para jugar en escenarios riesgosos. En el camino del emprendedor se deben asumir muchos riesgos, con lo cual, se debe ser ambicioso y salir adelante teniéndolo en cuenta.
- PODER DE DECISIÓN: Entendido como la habilidad de aceptar que en la vida casi nunca se tienen a mano todos los datos, y que especialmente el cambio exige decisiones bajo incertidumbre. Distinguir entre lo relevante y lo superficial, centrarse en los hechos, ser objetivo y no precipitarse en los juicios, razonando. Todo ello permite tomar las decisiones acertadas.
- TOLERANCIA A LA AMBIGÜEDAD: Disposición a actuar en una situación incierta. Entendido también como la capacidad de reaccionar en forma flexible, oportuna y acorde con los nuevos requerimientos que el entorno dispone.
- CAPACIDAD DE APRENDIZAJE: Se entiende como la capacidad de aprender, tener prácticas de aprendizaje constante y adquirir habilidades. Para aprender hay que hacer cosas, perseguir objetivos, equivocarse y reflexionar, pero sobre todo hay que ser capaces de desaprender y mirar desde otra perspectiva lo que se consideraba como seguro. Aquí también se puede incluir la capacidad de poder complementar las habilidades mediante terceros.
- CAPACIDAD DE IDENTIFICAR OPORTUNIDADES: Entendido como la capacidad de leer el entorno social, económico, político, cultural, comercial, tecnológico, etc. para poder encontrar nuevas oportunidades.
- CAPACIDAD DE TRABAJAR EN EQUIPO: Un emprendedor requiere no solo contar con el liderazgo necesario para guiar un equipo de trabajo, sino que, además, requiere enfocarse en las personas con las que trabaja, generar un ambiente grato y de confianza. Por otra parte la mayoría de los emprendimientos se constituyen con más de un socio, por lo que la capacidad de trabajo en equipo resulta clave.
- CAPACIDAD DE ADMINISTRAR RECURSOS: Entendida como la habilidad de hacer un uso eficiente de los diversos recursos de los que se disponga.
- PLANIFICAR Y SISTEMATIZAR: Ser una persona planificada y sistemática. Además de contar con la capacidad de percibir y asimilar los diversos elementos que se dan alrededor de una situación, es decir, es ser capaz de armar el rompecabezas.
- HABILIDAD CREADORA E INNOVADORA: Entendida como la habilidad de encontrar múltiples formas de solución a los problemas. Tener la habilidad de ver algo que nadie había visto antes. Las personas creativas son observadoras, investigan

nuevas ideas, son intuitivas a la vez que analíticas, y ven conexiones aparentemente inexistentes o imposibles.

- PERSEVERANCIA: Entendido como la dedicación y el esfuerzo continuo hacia el logro de los objetivos.
- CAPACIDAD DE COMUNICAR: Contar con las habilidades de comunicación y competencias conversacionales es vital a la hora de presentar un negocio ante inversionistas, clientes, proveedores y redes de contacto. Saber comunicar y presentar una idea de manera clara y convencida es fundamental para cualquier emprendedor.
- AUTONOMIA: Entendido como la posibilidad de tomar sus propias decisiones y asumir la responsabilidad de los resultados logrados, sean ellos favorables o desfavorables. Es no estar pensando en culpables o en benefactores.

4. PROPONENTES

Podrán presentar propuesta a esta licitación personas naturales o jurídicas, con o sin fines de lucro, que cuenten con experiencia previa en el diseño de juegos para la enseñanza de competencias transversales complejas, como las competencias de emprendimiento e innovación.

El proponente deberá presentar un convenio de participación, en el cual un colegio se comprometa a participar con sus alumnos de primer ciclo de enseñanza básica en la aplicación piloto del juego desarrollado.

5. ACTIVIDADES DEL PROYECTO

Los proponentes adjudicados deben considerar en el proyecto presentado las siguientes actividades mínimas:

a) Diseño del Juego. El proponente adjudicado deberá realizar el diseño del juego, considerando en este la mecánica del juego que permita la enseñanza de contenidos, habilidades y actitudes, además de la entretención y la motivación.
b) Antes del inicio del piloto del juego con alumnos, el Ministerio de Economía realizará un test inicial de evaluación a los alumnos participantes en el piloto. El colegio deberá facilitar la realización de este test previo coordinación con representante del Ministerio.
c) Una comisión de experto realizará 3 reuniones con cada empresa adjudicada, en la cual esta deberá exponer resultados de las etapas finalizadas. Estas reuniones se desarrollarán luego de finalizado el diseño, luego de finalizado el desarrollo y luego de finalizado la aplicación piloto. En estas reuniones, la comisión evaluará el avance del proyecto y entregará consejo y requerimientos para la fase siguiente de cada proyecto.
d) Al finalizar las actividades de la aplicación piloto del juego con alumnos, el Ministerio de Economía realizará un test final de evaluación a los alumnos. El colegio deberá facilitar la realización de este test previo coordinación con representante del Ministerio.

6. CONTENIDO DEL PROYECTO

Las postulaciones deberán contener los siguientes contenidos mínimos.

6.1. Participantes

a) Información del Proponente y de su experiencia previa en el diseño de juegos, emprendimiento y educación.

6.2. Equipo de proyecto

a) Información de experiencia académica y laboral del director del proyecto, especificando su experiencia en diseño de juegos, emprendimiento y educación.
b) Información de experiencia académica y laboral de los integrantes del proyecto, especificando su experiencia en diseño de juegos, emprendimiento y educación.
c) Información de la función que realizará cada integrante del equipo de proyecto, y su responsabilidad en relación a los productos del proyecto

6.3. Metodología del Proyecto

a) Objetivo general y objetivos específicos del proyecto
b) Productos y Resultados Esperados
c) Plan de actividades del Proyecto y su relación a los productos y resultados y cumplimiento de los objetivos específicos
d) Alcance del Piloto

6.4. Enfoque Pedagógico del Juego

a) Descripción de la Metodología pedagógica propuesta utilizar en la mecánica del juego, indicando cómo los jugadores adquieren competencias de emprendimiento mediante el juego.
b) Descripción de las competencias de emprendimiento e innovación que el juego formará en los jugadores, referidas a las 13 competencias de emprendimiento e innovación mencionadas en 3c).
c) Descripción de experiencias previas en la aplicación de la metodología propuesta.

6.5. Presupuesto del Proyecto

a) Presupuesto Total del Proyecto

7. PLAZOS

La duración del proyecto deberá ser de 9 meses.

La fecha de inicio será aquella de la total tramitación de la resolución que aprueba el contrato.

8. PRESUPUESTO

El presupuesto disponible para la contratación del desarrollo de 3 juegos es de 45 millones de pesos.

9. EVALUACION

La evaluación de las propuestas presentadas será realizada por el Ministerio de Economía, apoyado por una comisión de expertos.

Los criterios de evaluación a aplicar son:

CRITERIO	PONDERACION
A. EVALUACIÓN TECNICA	90%
A.1 Experiencia de la Empresa	15%
A.2 Experiencia del Equipo	30%
A.3 Metodología del Proyecto	15%
A.4 Metodología Pedagógica	30%
B. EVALUACION ECONOMICA	5%
C. EVALUACION ADMINISTRATIVA	5%

Experiencia de la Empresa 15%

Se evalúa en este punto la experiencia previa de la empresa proponente en el diseño y desarrollo de juegos, en el diseño y desarrollo de programas de emprendimiento y en el diseño y desarrollo de materiales educativos interactivos.

Se asignará un máximo de un punto porcentual por cada experiencia presentada, con un máximo de 15 experiencias. La comisión evaluará para cada experiencia presentada el grado de relevancia de ella para los propósitos del proyecto presentado.

Experiencia del Equipo de Proyecto (30%)

Se evalúa en este punto la experiencia previa del jefe de proyecto y de los integrantes del equipo de proyecto en el diseño y desarrollo de juegos, en el diseño y desarrollo de programas de emprendimiento y en el diseño y desarrollo de materiales educativos interactivos.

Se asignarán los siguientes puntos porcentuales:

- Un máximo de dos puntos porcentuales por cada experiencia presentada por el jefe de proyecto, con un máximo de 9 puntos porcentuales.
- Un punto porcentual por cada experiencia presentada por los integrantes del equipo de proyecto, en diseño y desarrollo de juegos, con un máximo de 7 puntos porcentuales.

- Un punto porcentual por cada experiencia presentada por los integrantes del equipo de proyecto, en diseño y desarrollo de programas de emprendimiento, con un máximo de 7 puntos porcentuales.
- Un punto porcentual por cada experiencia presentada por los integrantes del equipo de proyecto, en diseño y desarrollo de material educativo, con un máximo de 7 puntos porcentuales.

La comisión evaluará para cada experiencia presentada el grado de relevancia de ella para los propósitos del proyecto presentado.

Metodología del Proyecto 15%
Se evalúa en este punto la coherencia de los objetivos, productos y plan de trabajo presentado con el propósito de esta licitación. La comisión evaluadora asignará de 1 a 5 puntos porcentuales por cada uno de los subcriterios de evaluación de este criterio:

- Coherencia de los objetivos
- Coherencia de los productos
- Coherencia del plan de trabajo

Metodología Pedagógica (30%)
Se evalúa en este punto la consistencia del enfoque metodológico con el cual se propone lograr los objetivos de enseñanza de competencias, según los siguientes subcriterios:

- Mecanismo de los juegos que serán utilizados para enseñar y motivar: 15%
- Cobertura de competencias que el juego se propone enseñar. Se asignará 3 puntos porcentuales por cada competencia propuesta, con un total máximo de 15%

La experiencia previa del jefe de proyecto y de los integrantes del equipo de proyecto en el diseño y desarrollo de juegos, en el diseño y desarrollo de programas de emprendimiento y en el diseño y desarrollo de materiales educativos interactivos.

La revisión inicial de elegibilidad del proyecto será realizada por funcionarios del Ministerio de Economía, quienes verificaran los antecedentes administrativos presentados por el postulante para verificar el cumplimiento de los requisitos.

Los proyectos postulados cuya elegibilidad haya sido verificada, serán evaluados por una comisión integrada por expertos del Ministerio de Economía, Ministerio de Educación y Expertos Externos.

Los integrantes de la comisión calificarán cada proyecto en relación a los siguientes criterios:

A. METODOLOGIA DE INTEGRACION CURRICULAR

- Experiencia de aplicaciones previas
- Coherencia con la enseñanza del emprendimiento y la innovación, y con las 13 competencias priorizadas

B. CONFORMACION DEL EQUIPO DE PROYECTO

- Experiencia precia en la metodología de integración curricular
- Experiencia previa del equipo de trabajo en la metodología de integración curricular

C. PLAN DE TRABAJO Y PRESUPUESTO

- Coherencia del plan de trabajo con los objetivos, resultados y productos propuestos
- Coherencia del presupuesto postulado con el plan de trabajo y el equipo de trabajo propuesto

La evaluación por criterio de los integrantes de la comisión será promediada y ponderada según los siguientes factores:

CRITERIO	PONDERACION
A. EVALUACION TECNICA	90%
B. EVALUACION ECONOMICA	5%
C. EVALUACION	5%

10. GARANTIAS

Los proyectos adjudicados deberán entregar las siguientes garantías:

- 3% del monto del subsidio, para garantizar el fiel cumplimiento del contrato.
- 100% del monto del solicitado en anticipo solicitado.

7.6. Anexo 6: Formulario E

7.6.1. Programa de Integración del Emprendimiento y la Innovación en el Currículo Escolar de Enseñanza Básica

Sección 1: Antecedentes

Código Sistema	
Nombre del Programa (420 caracteres)	Programa de Integración del Emprendimiento y la Innovación en el Currículo Escolar de Enseñanza Básica

Unidad responsable de la formulación del programa, funcionario responsable de la formulación, teléfono de contacto, email de contacto	Servicio (100 caracteres)	Ministerio de Economía, Fomento y Turismo
	Unidad responsable de la formulación del programa (150 caracteres)	Subsecretaría de Economía y Empresas de Menor Tamaño: División de Innovación
	Funcionario responsable de la formulación del Programa (150 caracteres)	Andrés Zahler
	Cargo (150 caracteres)	Jefe División de Innovación
	Teléfono (15 caracteres)	(56 - 2) 24733638
	Email de contacto (50 caracteres)	azahler@economia.cl

Misión de la Institución	Diseñar y monitorear la implementación de políticas públicas que contribuyan a la competitividad del país, a través del diseño y promoción de las Políticas de Innovación y Emprendimiento, velando por la Regulación de los mercados y el desarrollo de la Estrategia Digital del gobierno; de modo tal, de aumentar aceleradamente el bienestar de todos los chilenos.

Vinculación con objetivos estratégicos (Formulario A-1)	Objetivo	Prioridad
	Generar condiciones que faciliten y promuevan la innovación y el emprendimiento	1

Vinculación con productos estratégicos (Formulario A-1)	Producto	Prioridad
	El producto consiste en el Diseño, monitoreo, promoción y evaluación de la Política Nacional de Innovación para la Competitividad, orientada a generar emprendimientos e innovaciones de alto valor en los mercados y que contiene líneas de acción en materias de promoción de la innovación y el emprendimiento innovador, fomento a la I+D, desarrollo del capital humano especializado, la difusión y adopción por las empresas de mejores tecnologías, la promoción de una cultura innovadora y el mejoramiento de la eficiencia de la Institucionalidad.	1
Ámbito de acción del Programa	Innovación, Emprendimiento	

Sección 2: Diagnóstico

Describa el problema o necesidad principal que el programa intenta resolver identificando la población que presenta el problema o necesidad, indicando si este se manifiesta de manera distinta en algún grupo particular. (1.000 caracteres)	A comienzos del año 2000 la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) sugiere a sus países miembros generar las condiciones para incorporar el emprendimiento en los sistemas educativos, comenzando desde los primeros niveles. En Chile, dichas sugerencias se han desarrollado en baja escala, con iniciativas implementadas principalmente en los niveles secundarios y terciarios, existiendo un rezago en los niveles primarios. Aún más excepcional es la existencia de iniciativas de emprendimiento escolar que se incorporen en los currículums educativos, como si ha ocurrido en gran parte de los países miembros de la OCDE.
Presente datos cuantitativos que permitan dimensionar el problema señalado anteriormente, indicando su fuente (1000 caracteres)	El Informe del Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes o Informe PISA, realiza un Índice Social, Económico y Cultural (ESCS) que refleja, además de las competencias emprendedoras que pueden colegirse de los resultados de las pruebas, situaciones de entorno como la ocupación, el nivel educativo de los padres y los recursos disponibles en el hogar. Un sistema educativo se considera tanto más equitativo cuanto menor sea el impacto de la variación del ESCS del alumnado en su rendimiento educativo. Chile, con un índice de -0,60, está en el antepenúltimo lugar, sólo superando a México y a Turquía. Encabeza la lista Islandia superando el 0,75 y en el último puesto se encuentra Turquía aproximándose al -1,5. esta es una cifra comparativa y relevante que sustenta el dimensionamiento de la necesidad de desarrollar el emprendimiento escolar.
Explique las razones que ameritan la intervención pública en la resolución de este problema (cambios en los lineamientos de política nacional o sectorial, fallas de	El aumento de la actividad emprendedora tiende a aumentar la tasa de crecimiento de las naciones y a reducir el desempleo (Audretsch y Turisch. 2001, Comisión Europea, 2006). Quienes están a cargo de desarrollar políticas en estos contextos también apoyan la idea de que mayores niveles de emprendimiento pueden lograrse mediante la educación (Oosterbeek, van Praag, IJsselstein, 2008). Enseñar el emprendimiento no sólo trae beneficios económicos a nivel país por disponer de jóvenes aptos para generar sus propias ocupaciones, sino que

mercado, el problema no está siendo abordada por ninguna otra instancia pública o privada, etc.) (1.000 caracteres)	también ayuda al desarrollo individual de los alumnos, fomentando su autoestima y confianza. Los estudiantes aprenden actitudes, habilidades, y comportamientos que les permitirán entrar en el mundo del trabajo y progresar en sus carreras profesionales. Al mismo tiempo los jóvenes que participan de cursos de emprendimiento adquieren más herramientas para interactuar con la comunidad, darse a entender y contribuir a la sustentabilidad social de ésta.

	Efecto	Datos Cuantitativos
Mencione los principales efectos del problema o necesidad en la población y entregue datos cuantitativos que avalen la relevancia del efecto descrito, indicando su fuente.	Indicadores de emprendimiento e innovación	Se observa que existe una relación positiva entre el número de empresas que se crea anualmente por población en edad de trabajar y el nivel de producto por habitante. De esta forma, los países más ricos tienden a presentar mayores niveles de emprendimiento. Chile tiene una posición en el ranking Doing Business que está acorde a su tasa de creación de empresas. Por ello, para aumentar el emprendimiento en nuestro país y mejorar la competitividad es necesaria la realización de reformas que incidan en el ecosistema del emprendimiento, como incorporarlo al currículo escolar y con otras actividades de mejora del entorno, que faciliten la puesta en marcha de nuevos negocios (económicos y sociales) en el mediano/largo plazo. Adicionalmente, si Chile quisiera llegar a tener la tasa de creación de empresas que ostenta Nueva Zelanda (N°1 en el ránkin Doin Business), debiese más que triplicar su creación de empresas desde las actuales 49.0682 hasta 172.567, es decir alrededor de 123.000 empresas más por año. Para esto se requiere una cultura, ambiente de negocios y una regulación que propicie aun más el emprendimiento. *Emprendimiento en Chile: Una Comparación Internacional, Ministerio de Economía, Fomento y Turismo 2012.*
	Desempleo juvenil potencial de largo plazo	El mayor porcentaje de emprendedores por necesidad es en los jóvenes entre 15 y 24 años (38,2%), lo que es consistente con el hecho que las mayores tasas de desempleo se observan precisamente en este grupo de la población, mientras que donde menos es en aquellos emprendedores que tienen entre 25 y 34 años (31,5%) y entre 45 y 54 años (32,0%). *Tercera Encuesta de Microemprendimiento 2013, Ministerio de Economía, Fomento y Turismo.*

	Causa (150 caracteres)	Datos cuantitativos que avalen la relevancia de la causa en la explicación del problema central, indicando su fuente. (500 caracteres).
Identifique las principales causas del problema o necesidad	Inequidad en el sistema educativo	El Informe del Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes o Informe PISA, realiza un Índice Social, Económico y Cultural (ESCS) que refleja, además de las competencias emprendedoras que pueden colegirse de los resultados de las pruebas, situaciones de entorno como la ocupación, el nivel educativo de los padres y los recursos disponibles en el hogar. Un sistema educativo se considera tanto más equitativo

	cuanto menor sea el impacto de la variación del ESCS del alumnado en su rendimiento educativo. Chile, con un índice de -0,60, está en el antepenúltimo lugar, sólo superando a México y a Turquía. Encabeza la lista Islandia superando el 0,75 y en el último puesto se encuentra Turquía aproximándose al -1,5. esta es una cifra comparativa y relevante que sustenta el dimensionamiento de la necesidad de desarrollar el emprendimiento escolar.
Indefinición de una Política pública para crear una cultura del emprendimiento y la innovación desde el nivel escolar	Con la creación de la línea de emprendimiento escolar en el Programa de Apoyo al Entrono Emprendedor, luego programa de Apoyo al entorno del emprendimiento y la innovación, se crea la primera iniciativa coordinada y sistémica entre agencias del Estado y con un financiamiento relevante para fomentar el emprendimiento escolar en el país. Se desarrolla un estudio para levantar la línea base, cuya evaluación se está realizando actualmente por CORFO. Sin embargo, no hay información en este momento que permita evaluar un impacto del Programa.

Sección 3: Resultados Esperados y Descripción del Programa

3.1 Resultados esperados del Programa

Indique el fin del programa, entendido como el objetivo de política pública al que contribuye el programa. Esta definición debe mantener consistencia con los objetivos estratégicos de la institución señalados en la sección de antecedentes.(250 caracteres)	Contribuir al desarrollo de competencias personales para el emprendimiento y la innovación en las personas, para que éstas sean aplicadas en sus actividades diarias permanentes y futuras, en su empleo, autoempleo y en iniciativas sociales, artístico culturales, deportivas u otras, e irradien una cultura favorable al emprendimiento y la innovación en sus familias, empresas y comunidades, contribuyendo de esta manera al desarrollo económico y social de nuestro país.
Indique el propósito del programa (entendido como el resultado directo que el programa espera obtener en los beneficiarios)(250	Desarrollo de conocimientos, competencias y actitudes favorables al emprendimiento y la innovación en escolares de enseñanza básica de colegios de Chile, para que éstas sean aplicadas en sus actividades diarias permanentes y futuras.

caracteres)

Señale el nombre del indicador a través del cual se medirá el logro del propósito (Entendido como un indicador de resultado en la población, y no uno de cobertura o proceso)

Indicador :	Número de proyectos piloto de integración del emprendimiento y la innovación al currículo escolar de enseñanza básica, ejecutados y evaluadas positivamente por comisión asesora
Fórmula de Cálculo :	(N° de proyectos piloto ejecutados evaluados positivamente / N° de proyectos piloto ejecutados) *100
Unidad de Medida :	Porcentaje

Considerando el periodo 2015 - 2016 , señale el valor actual y esperado del indicador anterior. (Informar el año 2014 y 2015, siempre que disponga de los datos suficientes que permitan reconstruir la situación en tales años)

Situación Actual		Situación Proyectada con Programa
2014	2015	2016
0%	0%	10%

Señale la metodología o evidencia, que le permitió definir la situación actual y proyectada con programa. (1000 caracteres)

Al ser un programa Piloto no se cuenta con información sobre la situación actual, sin embargo, se considera como referencia la tasa de éxito observada en iniciativas de incubación de ideas como Start up Chile que es en torno al 10%.

3.2 Estrategia de Intervención del Programa

Explique brevemente en qué consiste la estrategia actual del programa, identificando si el programa considera mecanismos de participación ciudadana y/o algún otro enfoque. (2.500 caracteres)	Este programa tiene la característica de ser un Piloto, el cual tiene como propósito contribuir al desarrollo de competencias personales para el emprendimiento y la innovación en las personas, para que éstas sean aplicadas en sus actividades diarias permanentes y futuras, en su empleo, autoempleo y en iniciativas sociales, artístico culturales, deportivas u otras, e irradien una cultura favorable al emprendimiento y la innovación en sus familias, empresas y comunidades, contribuyendo de esta manera al desarrollo económico y social de nuestro país. Bajo esta premisa , este nuevo Programa presenta 3 dimensiones para abordar el problema: 1. Integración curricular: para fomentar el desarrollo de conocimientos, competencias y actitudes favorables al emprendimiento y la innovación en escolares de primer y segundo ciclo básico, a través del financiamiento de proyectos de colegios del país para la integración de la temática del emprendimiento y la innovación al currículo académico, que es la estrategia que mejor resultado arroja según la evidencia arrojada por el estudio. 2. Métodos de aprendizaje complementarios: para proveer los elementos requeridos para la enseñanza del emprendimiento y la innovación, mediante métodos complementarios a la integración curricular. 3. Monitoreo y Evaluación: que permitan contar con información cualitativa/cuantitativa de la ejecución de los Programas para la evaluación mejora permanente de la política pública relacionada.
Mencione articulaciones con otros programas de la misma institución, o con otras instituciones públicas o privadas, si corresponde. Indique cómo se operativizan (coordinan y controlan) dichas articulaciones. Además, señale si el programa contempla el apalancamiento de recursos derivado de fuentes externas de financiamiento, públicas o privadas (500 caracteres)	El programa se articula con El Ministerio de Educación en temas de especialidad en temas específicos de Educación y currículum, con CORFO en temas de emprendimiento y experiencia/aprendizaje en ejecución y resultados de los Programas de Apoyo al entorno (PAE), con los Gobiernos Regionales para potencialmente apalancar recursos del Fondo de Innovación para la Competitividad, con las Municipalidades para difundir el Programa, con gremios del área educación para difundir el Programa. La labor de sensibilización deberá además orientar su acción hacia las cámaras de comercio, asociaciones empresariales y otras organizaciones relacionadas al comercio y la empresa, con el fin de gestionar su participación en el programa, a través del financiamiento de proyectos pilotos y de ampliación de integración del emprendimiento e innovación en el currículo escolar básico.

3.3 Población del Programa

Explique la metodología utilizada para estimar la población que presenta el problema o necesidad (potencial). Señale variables, criterios de focalización y fuentes de los datos. (1000 caracteres)	En Chile existen 12.114 establecimientos educacionales con una matrícula de 3.537.087. El Programa en su fase piloto financiará 6 proyectos por año. En régimen, a partir del año 3, se incrementa la cantidad de proyectos financiados en un 50% cada dos años.

Cuantifique la población potencial

	2015
Población Potencial	4.817

Defina la unidad en que se medirá la población potencial	Establecimientos de Educación básica urbanos
Corresponde aplicar criterios de priorización para definir o identificar la población objetivo	No

Defina la o las variables y criterios de priorización que permiten identificar la población que será atendida por el programa (población objetivo del programa).

Variable (100 caracteres)	Criterio (200 caracteres)	Medio de Verificación (200 caracteres)

Cuantifique la población objetivo.

	2015	2016	2017	2018
Población Objetivo	6	6	9	9

Indique en cuántos meses/años promedio egresarán los beneficiarios del programa

18 meses

Explique los criterios de egreso del programa

El egreso del programa está determinado por la finalización de la ejecución del proyecto, lo cual se establece a través de la aprobación del informe final de la ejecución del proyecto y la carta que comunica aprobación de informe correspondiente. Considerando que la duracón de los proyectos es de 15 meses, se estima que se requerirán 3 meses adicionales por parte del Ministerio de Economía para la revisión y aprobación, técnica y financiera, de estos informes.

¿Pueden los beneficiarios acceder más de una vez a los beneficios que entrega el Programa?

SI

En caso de respuesta afirmativa, explique las razones por las cuales un beneficiario puede acceder más de una vez a los beneficios que entrega el Programa

Considerando que el programa posee instrumentos complementarios, una institución puede acceder al beneficio que otorga el el administrador del Programa. Por ejemplo, una institución que desarrolló exitosamente un Piloto puede participar posteriormente en el componente de Ampliación del Programa.

En vista de los antecedentes provistos, se presenta la cobertura del Programa

	2015 (Meta)
Cobertura (población objetivo / población potencial %)	0,96%

3.4 Componentes

Componente 1

Nombre del Componente (200 caracteres)	Proyectos Piloto
Unidad de Medida (100 caracteres)	Subsidios de Financiamiento de Proyectos
Describa brevemente el componente, identificando cuál es el bien o servicio provisto al usuario final (ej.: becas, raciones, subsidios, capacitación, etc.). Precise además la modalidad de producción (ej.: fondo concursable, asignación directa, subsidio a la demanda, etc.) (1000 caracteres)	La fase piloto financiará 6 proyectos por año. En régimen, a partir del año 3, se incrementa la cantidad de proyectos financiados en un 50% cada dos años. El subsidio por proyectos es de $ 7.000.000 el primer año. Este año se financiarán principalmente proyectos de áreas urbanas de la zona central. Este monto se incrementa en un 5% cada año, en consideración a que se financian progresivamente proyectos de zonas rurales y de regiones más alejadas, incrementando con ello los costos de operación del proyecto, tal como viajes y viáticos.
Describa, si corresponde, los criterios de provisión del componente, que permiten ordenar su entrega dentro de la población objetivo en un	No

año, o determinar qué beneficiarios dentro de la población objetivo recibirán este componente. (1000 caracteres)	

Componente 2

Nombre del Componente (200 caracteres)	Proyectos de Ampliación
Unidad de Medida (100 caracteres)	Subsidios de Financiamiento de Proyectos
Describa brevemente el componente, identificando cuál es el bien o servicio provisto al usuario final (ej.: becas, raciones, subsidios, capacitación, etc.). Precise además la modalidad de producción (ej.: fondo concursable, asignación directa, subsidio a la demanda, etc.) (1000 caracteres)	Cada año se aprueba financiamiento de los proyectos presentados por colegios con proyectos piloto evaluados positivamente el año anterior, los que se ejecutan al año siguiente. Se estima que los proyectos de los dos primeros años se evaluarán positivamente en un 70%. Los dos años siguientes aumenta a un 80%, subiendo al 90% los años cuarto y quinto, y a 100% los años siguientes. El subsidio por proyectos es de $ 20.000.000 el primer año, en el cual se financiarán principalmente proyectos de áreas urbanas de la zona central. Este monto se incrementa en un 5% cada año, en consideración a que se financian progresivamente proyectos de zonas rurales y de regiones más alejadas, incrementando con ello los costos de operación del proyecto, tal como viajes y viáticos.
Describa, si corresponde, los criterios de provisión del componente, que permiten ordenar su entrega dentro de la población objetivo en un año, o determinar qué beneficiarios dentro de la	

población objetivo recibirán este componente. (1000 caracteres)	

Componente 3

Nombre del Componente (200 caracteres)	Evaluación
Unidad de Medida (100 caracteres)	Contratación de Evaluadora
Describa brevemente el componente, identificando cuál es el bien o servicio provisto al usuario final (ej.: becas, raciones, subsidios, capacitación, etc.). Precise además la modalidad de producción (ej.: fondo concursable, asignación directa, subsidio a la demanda, etc.) (1000 caracteres)	En cada proyecto piloto participan 167 alumnos en promedio, y en cada proyecto de ampliación participan 445 alumnos en promedio. Cada evaluación de competencia s de emprendimiento e innovación tiene un costo de $ 2.500 por alumno. Este costo se incrementa, en promedio, en un 5% anualmente, debido al incremento en costos operacionales de desplazamiento de los evaluadores. El contrato de diseño de la metodología y herramientas de evaluación de competencias de emprendimiento e innovación tendrá un costo de $ 20 millones.
Describa, si corresponde, los criterios de provisión del componente, que permiten ordenar su entrega dentro de la población objetivo en un año, o determinar qué beneficiarios dentro de la población objetivo recibirán	

este componente. (1000 caracteres)	

3.5 Nivel de producción

Señale el nivel de producción de cada componente, los que deben ser consistentes con los criterios del provisión definidos para cada uno de ellos

Componentes	Unidad de Medida	2015
Componente 1	Proyectos Piloto	6
Componente 2	Proyectos de Ampliación	9
Componente 3	Evaluación	1002

3.6 Estimación de Gastos

Señale los gastos totales del Programa

Componentes	2016	
Proyectos Piloto	$ 42.000.000	
Proyectos de Ampliación	$ 20.000.000	
Evaluación	$ 20.000.000	
Gastos administrativos	$ 0	(Gastos de administración interna)
Total	$ 82.000.000	

Gastos por beneficiario

Indicador Programa	Año 2016 (miles de $ / beneficiario)
N° instituciones que incorporar y desarrollar la innovación como elemento estratégico en sus actividades,	$ 13.666.667

procesos y productos en función de su participación en el Programa	

Gastos por unidad de componente

Componentes	Año 2016 (miles de $ / unidad de componente)
Proyectos Piloto	$ 7.000.000
Proyectos de Ampliación	$ 2.222.222
Evaluación	$ 19.960

Porcentaje de gastos administrativos o no asociados a componentes del programa

Indicador gasto	Año 2015
% Gastos de administrativos del programa de Innovación Pública en proporción gasto total de componentes.	0,00%

Sección 4: Seguimiento y Evaluación

4.1 Información de Resultados Esperados

Indique la o las fuentes de información de donde se obtendrán las variables que conforman el indicador de logro de propósito, señalado en la sección de resultados.	Datos de Registro de postulantes y seleccionados. Evaluación de los proyectos postulantes.
¿ Esta información se encuentra centralizada?	NO
En caso de respuesta negativa, defina acciones concretas, planificadas o en ejecución, para a contar con dicha información	Se requiere del diseño de un sistema de Regsitro de Postulantes y beneficiarios del Programa.

4.2 Sistemas de Información necesaria para la construcción de una línea base

¿El Servicio cuenta con sistemas de información que permitan identificar beneficiarios? (RUT, RBD, Datos de Contacto, etc.). Si su respuesta es afirmativa, descríbalos	No

Si existe un proceso de postulación a los beneficios del programa, ¿El Servicio cuenta con sistemas de información que permitan identificar a los postulantes (RUT, RBD, Datos de Contacto, etc.)? Si su respuesta es afirmativa, descríbalos	No
¿Con qué otra información de caracterización de postulantes y beneficiarios cuenta el Programa? (por ejemplo: demográfica, geográfica, económicas, sociales, laborales, etc.). Describa y mencione si esta información se encuentra centralizada.	Se requiere del diseño de un sistema de Regsitro de Postulantes y beneficiarios del Programa.

Sección 4: Seguimiento y Evaluación

4.1 Información de Resultados Esperados

Indique la o las fuentes de información de donde se obtendrán las variables que conforman el indicador de logro de propósito, señalado en la sección de resultados.	Datos de Registro de postulantes y seleccionados . Evaluación de los proyectos postulantes.
Esta información se encuentra centralizada?	NO
En caso de respuesta negativa, defina acciones concretas, planificadas o en ejecución, para a contar con dicha información	Se requiere del diseño de un sistema de Regsitro de Postulantes y beneficiarios del Programa.

4.2 Sistemas de Información necesaria para la construcción de una línea base

¿El Servicio cuenta con sistemas de información que permitan identificar beneficiarios? (RUT, RBD, Datos de Contacto, etc.). Si su respuesta es afirmativa, descríbalos	No

Si existe un proceso de postulación a los beneficios del programa, ¿El Servicio cuenta con sistemas de información que permitan identificar a los postulantes (RUT, RBD, Datos de Contacto, etc.)? Si su respuesta es afirmativa, descríbalos	No
¿Con qué otra información de caracterización de postulantes y beneficiarios cuenta el Programa? (por ejemplo: demográfica, geográfica, económicas, sociales, laborales, etc.). Describa y mencione si esta información se encuentra centralizada.	Se requiere del diseño de un sistema de Regsitro de Postulantes y beneficiarios del Programa.

7.6.2. Programa Complementario de Emprendimiento e Innovación en Enseñanza Básica

Sección 1: Antecedentes

Código Sistema	
Nombre del Programa (420 caracteres)	Programa Complementario de Emprendimiento e Innovación en Enseñanza Básica

Unidad responsable de la formulación del programa, funcionario responsable de la formulación, teléfono de contacto, email de contacto	Servicio (100 caracteres)	Ministerio de Economía, Fomentoy Turismo
	Unidad responsable de la formulación del programa (150 caracteres)	Subsecretaría de Economía y Empresas de Menor Tamaño: División de Innovación
	Funcionario responsable de la formulación del Programa (150 caracteres)	Andrés Zahler
	Cargo (150 caracteres)	Jefe División de Innovación
	Teléfono (15 caracteres)	(56 - 2) 24733638
	Email de contacto (50 caracteres)	azahler@economia.cl

Misión de la Institución	Diseñar y monitorear la implementación de políticas públicas que contribuyan a la competitividad del país, a través del diseño y promoción de las Políticas de Innovación y Emprendimiento, velando por la Regulación de los mercados y el desarrollo de la Estrategia Digital del gobierno; de modo tal, de aumentar aceleradamente el bienestar de todos los chilenos.

Vinculación con objetivos estratégicos (Formulario A-1)	Objetivo	Prioridad
	Generar condiciones que faciliten y promuevan la innovación y el emprendimiento	1

Vinculación con productos estratégicos (Formulario A-1)	Producto	Prioridad
	El producto consiste en el Diseño, monitoreo, promoción y evaluación de la Política Nacional de Innovación para la Competitividad, orientada a generar emprendimientos e innovaciones de alto valor en los mercados y que contiene líneas de acción en materias de promoción de la innovación y el emprendimiento innovador, fomento a la I+D, desarrollo del capital humano especializado, la difusión y adopción por las empresas de mejores tecnologías, la promoción de una cultura innovadora y el mejoramiento de la eficiencia de la Institucionalidad.	1

Ámbito de acción del Programa	Innovación, Emprendimiento

Sección 2: Diagnóstico

Describa el problema o necesidad principal que el programa intenta resolver identificando la población que presenta el problema o necesidad, indicando si este se manifiesta de manera distinta en algún grupo particular. (1.000 caracteres)	A comienzos del año 2000 la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) sugiere a sus países miembros generar las condiciones para incorporar el emprendimiento en los sistemas educativos, comenzando desde los primeros niveles. En Chile, dichas sugerencias se han desarrollado en baja escala, con iniciativas implementadas principalmente en los niveles secundarios y terciarios, existiendo un rezago en los niveles primarios. Aún más excepcional es la existencia de iniciativas de emprendimiento escolar que se incorporen en los currículums educativos, como si ha ocurrido en gran parte de los países miembros de la OCDE.
Presente datos cuantitativos que permitan dimensionar el problema señalado anteriormente, indicando su fuente (1000 caracteres)	El Informe del Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes o Informe PISA, realiza un Índice Social, Económico y Cultural (ESCS) que refleja, además de las competencias emprendedoras que pueden colegirse de los resultados de las pruebas, situaciones de entorno como la ocupación, el nivel educativo de los padres y los recursos disponibles en el hogar. Un sistema educativo se considera tanto más equitativo cuanto menor sea el impacto de la variación del ESCS del alumnado en su rendimiento educativo. Chile, con un índice de -0,60, está en el antepenúltimo lugar, sólo superando a México y a Turquía. Encabeza la lista Islandia superando el 0,75 y en el último puesto se encuentra Turquía aproximándose al -1,5. Esta es una cifra comparativa y relevante que sustenta el dimensionamiento de la necesidad de desarrollar el emprendimiento escolar en enseñanza básica.
Explique las razones que ameritan la intervención pública en la resolución de este problema (cambios en los lineamientos de política nacional o sectorial, fallas de	El aumento de la actividad emprendedora tiende a aumentar la tasa de crecimiento de las naciones y a reducir el desempleo (Audretsch y Turisch. 2001, Comisión Europea, 2006). Quienes están a cargo de desarrollar políticas en estos contextos también apoyan la idea de que mayores niveles de emprendimiento pueden lograrse mediante la educación (Oosterbeek, van Praag, IJsselstein, 2008). Enseñar el emprendimiento no sólo trae beneficios económicos a nivel país por

mercado, el problema no está siendo abordada por ninguna otra instancia pública o privada, etc.) (1.000 caracteres)	disponer de jóvenes aptos para generar sus propias ocupaciones, sino que también ayuda al desarrollo individual de los alumnos, fomentando su autoestima y confianza. Los estudiantes aprenden actitudes, habilidades, y comportamientos que les permitirán entrar en el mundo del trabajo y progresar en sus carreras profesionales. Al mismo tiempo los jóvenes que participan de cursos de emprendimiento adquieren más herramientas para interactuar con la comunidad, darse a entender y contribuir a la sustentabilidad social de ésta.

	Efecto	Datos Cuantitativos
Mencione los principales efectos del problema o necesidad en la población y entregue datos cuantitativos que avalen la relevancia del efecto descrito, indicando su fuente.	Indicadores de emprendimiento e innovación	Se observa que existe una relación positiva entre el número de empresas que se crea anualmente por población en edad de trabajar y el nivel de producto por habitante. De esta forma, los países más ricos tienden a presentar mayores niveles de emprendimiento. Chile tiene una posición en el ranking Doing Business que está acorde a su tasa de creación de empresas. Por ello, para aumentar el emprendimiento en nuestro país y mejorar la competitividad es necesaria la realización de reformas que incidan en el ecosistema del emprendimiento, como incorporarlo al currículo escolar y con otras actividades de mejora del entorno, que faciliten la puesta en marcha de nuevos negocios (económicos y sociales) en el mediano/largo plazo. Adicionalmente, si Chile quisiera llegar a tener la tasa de creación de empresas que ostenta Nueva Zelanda (N°1 en el ránkin Doin Business), debiese más que triplicar su creación de empresas desde las actuales 49.0682 hasta 172.567, es decir alrededor de 123.000 empresas más por año. Para esto se requiere una cultura, ambiente de negocios y una regulación que propicie aun más el emprendimiento. *Emprendimiento en Chile: Una Comparación Internacional, Ministerio de Economía, Fomento y Turismo 2012.*
	Desempleo juvenil potencial de largo plazo	El mayor porcentaje de emprendedores por necesidad es en los jóvenes entre 15 y 24 años (38,2%), lo que es consistente con el hecho que las mayores tasas de desempleo se observan precisamente en este grupo de la población, mientras que donde menos es en aquellos emprendedores que tienen entre 25 y 34 años (31,5%) y entre 45 y 54 años (32,0%). *Tercera Encuesta de Microemprendimiento 2013, Ministerio de Economía, Fomento y Turismo.*

	Causa (150 caracteres)	Datos cuantitativos que avalen la relevancia de la causa en la explicación del problema central, indicando su fuente. (500 caracteres).
Identifique las principales causas del problema o necesidad	Inequidad en el sistema educativo	El Informe del Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes o Informe PISA, realiza un Índice Social, Económico y Cultural (ESCS) que refleja, además de las competencias emprendedoras que pueden colegirse de los resultados de las pruebas, situaciones de entorno como la ocupación, el nivel educativo de los padres y los recursos disponibles en el hogar. Un

	sistema educativo se considera tanto más equitativo cuanto menor sea el impacto de la variación del ESCS del alumnado en su rendimiento educativo. Chile, con un índice de -0,60, está en el antepenúltimo lugar, sólo superando a México y a Turquía. Encabeza la lista Islandia superando el 0,75 y en el último puesto se encuentra Turquía aproximándose al -1,5. esta es una cifra comparativa y relevante que sustenta el dimensionamiento de la necesidad de desarrollar el emprendimiento escolar.
Indefinición de una Política pública para crear una cultura del emprendimiento y la innovación desde el nivel escolar	Con la creación de la línea de emprendimiento escolar en el Programa de Apoyo al Entrono Emprendedor, luego programa de Apoyo al entorno del emprendimiento y la innovación, se crea la primera iniciativa coordinada y sistémica entre agencias del Estado y con un financiamiento relevante para fomentar el emprendimiento escolar en el país. Se desarrolla un estudio para levantar la línea base, cuya evaluación se está realizando actualmente por CORFO. Sin embargo, no hay información en este momento que permita evaluar un impacto del Programa.

Sección 3: Resultados Esperados y Descripción del Programa

3.1 Resultados esperados del Programa

Indique el fin del programa, entendido como el objetivo de política pública al que contribuye el programa. Esta definición debe mantener consistencia con los objetivos estratégicos de la institución señalados en la sección de antecedentes.(250 caracteres)	Contribuir al desarrollo de competencias personales para el emprendimiento y la innovación en las personas, para que éstas sean aplicadas en sus actividades diarias permanentes y futuras, en su empleo, autoempleo y en iniciativas sociales, artístico culturales, deportivas u otras, e irradien una cultura favorable al emprendimiento y la innovación en sus familias, empresas y comunidades, contribuyendo de esta manera al desarrollo económico y social de nuestro país.
Indique el propósito del programa (entendido como el resultado directo que el programa espera obtener en los	Sensibilizar a los alumnos de enseñanza básica, sus profesores, los directivos de sus colegios, su familia y su comunidad, de manera favorable hacia el emprendimiento y la innovación como opción viable de empleo y autoempleo en iniciativas empresariales, sociales, artístico culturales, deportivas u otras, e irradiar una cultura favorable al emprendimiento y la innovación, contribuyendo de esta manera al desarrollo económico y social de nuestro país

beneficiarios)(250 caracteres)	

Señale el nombre del indicador a través del cual se medirá el logro del propósito (Entendido como un indicador de resultado en la población, y no uno de cobertura o proceso)	Indicador :	Índice compuesto de sensibilización favorable al emprendimiento y la innovación entre los alumnos de enseñanza básica, sus profesores y directivos de sus colegios, sus familiares y su comunidad que han sido alcanzados por las actividades del programa. Este indicador se medirá mediante una encuesta aplicada a los participantes directos en actividades del programa, complementadas con encuestas muestrales a su familia y la comunidad
	Fórmula de Cálculo :	(N° de respuestas favorables/ N° de personas encuestadas) *100
	Unidad de Medida :	Porcentaje

Considerando el periodo 2015 - 2016 , señale el valor actual y esperado del indicador anterior. (Informar el año 2014 y 2015, siempre que disponga de los datos suficientes que permitan reconstruir la situación en tales años)	Situación Actual		Situación Proyectada con Programa
	2014	2015	2016
	0%	0%	10%

Señale la metodología o evidencia, que le permitió definir la situación actual y proyectada con programa. (1000 caracteres)	Al ser un programa Piloto no se cuenta con información sobre la situación actual. Se espera que las actividades del programa incremente el nivel de sensibilidad hacia el tema en un 10%.

3.2 Estrategia de Intervención del Programa

Explique brevemente en qué consiste la estrategia actual del programa, identificando si el programa considera mecanismos de participación ciudadana y/o algún otro enfoque. (2.500 caracteres)	La estrategia del programa se desarrolla a través de 3 componentes: - **Sensibilización a la Integración del Emprendimiento e Innovación al Currículo Escolar de Enseñanza Básica**. El Programa de Integración del Emprendimiento e Innovación (Incorporar Numero de Referencia) es el componente principal de la estrategia a través de la cual el Ministerio de Economía cumplirá con el propósito de desarrollo de competencias y habilidades de emprendimiento e innovación en estudiantes de enseñanza básica. Sin embargo, el diagnóstico indica que este propósito, de desarrollo de competencias y habilidades de emprendimiento e innovación, no es ampliamente compartido por profesores, la familia de los estudiantes y los directivos de los colegios, por desconocimiento sobre la finalidad de esta estrategia, y sobe la existencia de instrumentos de apoyo a su implementación en los colegios. El componente de sensibilización tiene por objetivo, en consecuencia de promover la enseñanza del emprendimiento y la innovación en enseñanza básica, generar una actitud favorable y difundir y convocar la participación en los concursos piloto y de ampliación de integración curricular - **Juegos Serios para la Enseñanza del Emprendimiento e Innovación** Los juegos son una herramienta muy efectiva para la enseñanza y entrenamiento de habilidades y conducta:. Estos Juegos Serios, que tienen un propósito más allá de la mera entretención, ya están siendo aplicados en Chile en temas de educación financiera de escolares (SERNAC, FOSIS). Este componente tienen el objetivo de desarrollar videojuegos y juegos de mesa que tengan como propósito el desarrollar competencias de emprendimiento e innovación en escolares, con foco en el primer ciclo básico, y distribuirlos a colegios del país. - **Torneo de Proyectos de Emprendimiento Escolar** Este componente tienen el objetivo de desarrollar torneos o concursos, a nivel de colegio, local, regional y nacional, de proyectos presentados por escolares para el emprendimiento y la innovación en sus comunidades. Estos torneos son una oportunidad para que los escolares puedan entrenar y demostrar las habilidades y competencias adquiridas a través de la integración del emprendimiento y la innovación en el currículo de sus cursos, a través de un proyecto con un propósito real, y además son una oportunidad para el Ministerio para sensibilizar a la comunidad y dar a conocer sus programas en esta área.

Mencione articulaciones con otros programas de la misma institución, o con otras instituciones públicas o privadas, si corresponde. Indique cómo se operativizan (coordinan y controlan) dichas articulaciones. Además, señale si el programa contempla el	El programa se articula con El Ministerio de Educación en temas de especialidad en temas específicos de Educación y currículum, con CORFO en temas de emprendimiento y experiencia/aprendizaje en ejecución y resultados de los Programas de Apoyo al entorno (PAE), con los Gobiernos Regionales para potencialmente apalancar recursos del Fondo de Innovación para la Competitividad, con las Municipalidades para difundir el Programa, con gremios del área educación para difundir el Programa. La labor de sensibilización deberá además orientar su acción hacia las cámaras de comercio, asociaciones empresariales y otras organizaciones relacionadas al comercio y la empresa, con el fin de gestionar su participación en el programa, a través del financiamiento de proyectos pilotos y de ampliación de integración del emprendimiento e innovación en el currículo escolar básico.

apalancamiento de recursos derivado de fuentes externas de financiamiento, públicas o privadas (500 caracteres)	

3.3 Población del Programa

Explique la metodología utilizada para estimar la población que presenta el problema o necesidad (potencial). Señale variables, criterios de focalización y fuentes de los datos. (1000 caracteres)	En Chile existen 12.114 establecimientos educacionales con una matrícula de 3.537.087. El Programa en su fase piloto financiará el desarrollo de 3 juegos (video juegos o de mesa) con un alcance de al menos 100 estudiantes cada uno. Los componentes de sensibilización y torneo partirán el año 2017, con una cobertura de 250 colegios en el horizonte de 8 años. En régimen, se distribuirán 1.000 juegos anuales, en versión juego de mesa, mientras que los juegos de computador quedarán disponibles en web para ser descargados o jugados en línea, con un alcance esperado de al menos 1.000 cursos aplicándolos.

Cuantifique la población potencial

	2015
Población Potencial	3.500.000 alumnos

Defina la unidad en que se medirá la población potencial	Alumnos de Establecimientos de Educación Básica urbanos
Corresponde aplicar criterios de priorización para definir o identificar la población objetivo	Si. En fase de pilotaje de este programa, se priorizarán colegios que ya hayan realizado experiencias de emprendimiento escolar, de zonas urbanas de la zona central, de manera reducir requerimientos de gastos operacionales. En régimen, se ampliará la cobertura de colegios hacia zonas rurales y otras regiones.

Defina la o las variables y criterios de priorización que permiten identificar la población que será atendida por el programa (población objetivo del programa).

Variable (100 caracteres)	Criterio (200 caracteres)	Medio de Verificación (200 caracteres)
Dependencia	Colegios Municipales y Particulares Subvencionados	Registro MINEDUC
Experiencia Previa	Participación previa en programas de emprendimiento	Registros PAE y otros programas. Documentación presentada
Importancia Estratégica	El emprendimiento y/o la innovación son parte de los lineamientos estratégicos del colegio	Misión, Visión y Planes Estratégicos Educativos del Colegio

Cuantifique la población objetivo.

	2015	2016	2017	2018
Población Objetivo	6	6	9	9

Indique en cuántos meses/años promedio egresarán los beneficiarios del programa

3 meses por cada componente de este programa

Explique los criterios de egreso del programa

El egreso del programa está determinado por la finalización de las actividades por parte del Ministerio o las empresas contratadas para su ejecución. En el caso de sensibilización, este dependerá del diseño de las actividades. El torneo será determinado por el torneo nacional y los juegos no tienen un egreso pues pueden continuar ejecutándose de manera indefinida.

¿Pueden los beneficiarios acceder más de una vez a los beneficios que entrega el Programa?

SI.

En caso de respuesta afirmativa, explique las razones por las cuales un beneficiario puede acceder más de una vez a los beneficios que entrega el Programa	En el componente torneos, los colegios continuarán participando todos los años. El componente juegos elaborará juegos que el colegio, y los alumnos, puede continuar utilizando de manera indefinida.

En vista de los antecedentes provistos, se presenta la cobertura del Programa

	2015 (Meta)
Cobertura (población objetivo / población potencial %)	1%

3.4 Componentes

Componente 1

Nombre del Componente (200 caracteres)	Sensibilización a la Integración del Emprendimiento al Currículo Escolar
Unidad de Medida (100 caracteres)	Colegios participantes en el programa
Describa brevemente el componente, identificando cuál es el bien o servicio provisto al usuario final (ej.: becas, raciones, subsidios, capacitación, etc.). Precise además la modalidad de producción (ej.: fondo concursable,	El objetivo de esta componente es fomentar la incorporación de colegios del país al programa de integración del emprendimiento y la innovación al currículo escolar, a través de diversas actividades tales como charlas, seminarios, mini cursos y visitas a colegios. La ejecución de esta iniciativa se realizará mediante contrato entre el Ministerio de Economía y una empresa especializada en proveer asistencia técnica a colegios, seleccionada mediante licitación pública.

asignación directa, subsidio a la demanda, etc.) (1000 caracteres)	
Describa, si corresponde, los criterios de provisión del componente, que permiten ordenar su entrega dentro de la población objetivo en un año, o determinar qué beneficiarios dentro de la población objetivo recibirán este componente. (1000 caracteres)	Aquellas actividades que impliquen la participación específica de colegios, estos serán seleccionados de acuerdo a criterios de dependencia (municipal o particular subvencionado),ubicación en áreas urbanas de la zona central en la fase piloto, e importancia del emprendimiento y la innovación en su estrategia, manifestada a través de experiencia previa en estos programas y sus lineamientos estratégicos

Componente 2

Nombre del Componente (200 caracteres)	Juegos de Enseñanza del Emprendimiento y la Innovación
Unidad de Medida (100 caracteres)	Juegos distribuidos
Describa brevemente el componente, identificando cuál es el bien o servicio provisto al usuario final (ej.: becas, raciones, subsidios, capacitación, etc.). Precise además la modalidad de producción (ej.:	El objetivo de esta componente es fomentar el desarrollo de conocimientos, competencias y actitudes favorables al emprendimiento y la innovación en escolares del primer y segundo ciclo básico de colegios de Chile, a través de juegos de tablero o videojuegos. Para lo anterior, esta iniciativa financiará la ejecución de 3 proyectos de diseño, desarrollo y pilotaje de juegos de tablero o videojuegos, que a través de la simulación de emprendimientos, empresas o industrias, desarrollen las competencias de emprendimiento e innovación en los participantes en el juego.

fondo concursable, asignación directa, subsidio a la demanda, etc.) (1000 caracteres)	
Describa, si corresponde, los criterios de provisión del componente, que permiten ordenar su entrega dentro de la población objetivo en un año, o determinar qué beneficiarios dentro de la población objetivo recibirán este componente. (1000 caracteres)	No, los videojuegos estarán disponibles en la web para descarga o uso gratuito. Los juegos de mesa serán distribuidos ampliamente a los colegios, a razón de 1.000 por año.

Componente 3

Nombre del Componente (200 caracteres)	Torneo de Proyectos de Emprendimiento Escolar
Unidad de Medida (100 caracteres)	Alumnos participantes
Describa brevemente el componente, identificando cuál es el bien o servicio provisto al usuario final (ej.: becas, raciones, subsidios, capacitación, etc.). Precise además la modalidad de producción (ej.:	El objetivo de esta componente es apoyar la difusión y sensibilización hacia la temática del emprendimiento y la innovación en la comunidad escolar y en el país, a través de permitir a los escolares del primer y segundo ciclo básico de colegios de Chile que han realizado un proyecto de integración del emprendimiento y la innovación en el currículo escolar, entrenar y demostrar las capacidades adquiridas, en un torneo de alcance nacional. A través de esta componente se desarrollará un torneo de proyectos de emprendimiento escolar

fondo concursable, asignación directa, subsidio a la demanda, etc.) (1000 caracteres)	
Describa, si corresponde, los criterios de provisión del componente, que permiten ordenar su entrega dentro de la población objetivo en un año, o determinar qué beneficiarios dentro de la población objetivo recibirán este componente. (1000 caracteres)	La participación en el torneo es restringida a los colegios que han o están desarrollando un proceso de implementación de cambio de su currículo para la integración de la temática del emprendimiento.

3.5 Nivel de producción

Señale el nivel de producción de cada componente, los que deben ser consistentes con los criterios del provisión definidos para cada uno de ellos

Componentes	Unidad de Medida	2016
Componente 1	Sensibilización	6
Componente 2	Juegos	3
Componente 3	Torneo	6

3.6 Estimación de Gastos

Señale los gastos totales del Programa

Componentes	2016	2017
Sensibilización	$ 0	$ 16.800.000
Juegos	$ 45.000.000	$ 2.800.000
Torneo	$ 0	$ 29.725.000

Gastos administrativos	$ 0	$ 0
Total	$ 45.000.000	$ 49.320.000

Gastos por beneficiario

Indicador Programa	Año 2016 (miles de $ / beneficiario)	Año 2017 (miles de $ / colegio beneficiario)
N° instituciones que participan en el programas	0	$ 700

Gastos por unidad de componente

Componentes	Año 2016 (miles de $ / unidad de componente)	Año 2016 (miles de $ / unidad de componente)
Sensibilización	0	500
Juegos	15.000	10
Torneo	0	800

Porcentaje de gastos administrativos o no asociados a componentes del programa

Indicador gasto	Año 2016	Año 2016
% Gastos de administativos del programa de Innovación Pública en proporción gasto total de componentes.	0,00%	0,00%

Sección 4: Seguimiento y Evaluación

4.1 Información de Resultados Esperados

Indique la o las fuentes de información de donde se obtendrán las variables que conforman el indicador de logro de propósito, señalado en la sección de resultados.	Información de actividades de las empresas contratadas
¿ Esta información se encuentra centralizada?	SI
En caso de respuesta negativa, defina acciones concretas, planificadas o en ejecución, para a contar con dicha información	

4.2 Sistemas de Información necesaria para la construcción de una línea base

¿El Servicio cuenta con sistemas de información que permitan identificar beneficiarios? (RUT, RBD, Datos de Contacto, etc.). Si su respuesta es afirmativa, descríbalos	No

Si existe un proceso de postulación a los beneficios del programa, ¿El Servicio cuenta con sistemas de información que permitan identificar a los postulantes (RUT, RBD, Datos de Contacto, etc.)? Si su respuesta es afirmativa, descríbalos	No
¿Con qué otra información de caracterización de postulantes y beneficiarios cuenta el Programa? (por ejemplo: demográfica, geográfica, económicas, sociales, laborales, etc.). Describa y mencione si esta información se encuentra centralizada.	Información de colegios disponibles en MINEDUC Información de proyectos de integración del emprendimiento e innovación al currículo escolar, disponibles en Ministerio de Economía

Sección 4: Seguimiento y Evaluación

4.1 Información de Resultados Esperados

Indique la o las fuentes de información de donde se obtendrán las variables que conforman el indicador de logro de propósito, señalado en la sección de resultados.	Datos de Registro de participantes en las actividades del programa.
Esta información se encuentra centralizada?	SI, a través de los informes de empresas contratadas para ejecución de las actividades del programa
En caso de respuesta negativa, defina acciones concretas, planificadas o en ejecución, para a contar con dicha información	

4.2 Sistemas de Información necesaria para la construcción de una línea base

¿El Servicio cuenta con sistemas de información que permitan identificar beneficiarios? (RUT, RBD, Datos de Contacto, etc.). Si su respuesta es afirmativa, descríbalos	No. La información base se encuentra en el registro de colegios del MINEDUC

Si existe un proceso de postulación a los beneficios del programa, ¿El Servicio cuenta con sistemas de información que permitan identificar a los postulantes (RUT, RBD, Datos de Contacto, etc.)? Si su respuesta es afirmativa, descríbalos	No
¿Con qué otra información de caracterización de postulantes y beneficiarios cuenta el Programa? (por ejemplo: demográfica, geográfica, económicas, sociales, laborales, etc.). Describa y mencione si esta información se encuentra centralizada.	

Bibliografía

[i] Creativity, Flow and the Psychology of Discovery and Invention. Mihaly Csikszentmihalyi. HarperCollins e-books.
[ii] FPdeGi, 2013. Aprender a Emprender. Como Educar el Talento Emprendedor. Fundación Principe de Girona. AulaPlaneta, 2013.
[iiiiii] [PUC, 2009] Informe Final Proyecto Diseño, Estrategia e Implementación de Iniciativas de Emprendimiento para la Educación Chilena", Elaborado por Pontificia Universidad Católica de Chile y Fundación Chile, 2009.
[iv] [OCDE, 2011] Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), "Mejores políticas para el desarrollo", 2011.
[v] Informe Final "Consultoría para el levantamiento de línea base para el Programa de Apoyo al Entorno Emprendedor INNOVACHILE – MINEDUC". Centro de Innovación y Emprendimiento Universidad Central. 2012.
[vi] La estrategia de innovación de la OCDE: empezar hoy el mañana. Foro consultivo científico y tecnológico 2012.
[vii] La competencia de emprender. José Antonio Marina. Revista de Educación, 351. Enero-Abril de 2010.
[viii] Sistematizando experiencias sobre educación en emprendimiento en escuelas de nivel primaria, Javier Damián Simón, Revista mexicana de investigación educativa, 2012.