

Ciente: CIHDE
Institución: Politécnico de Arica
Comuna: Arica
Actividad: Charla/taller
Encuesta: De evaluación, J1
Participantes: Escolares

I. Características de los y las participantes

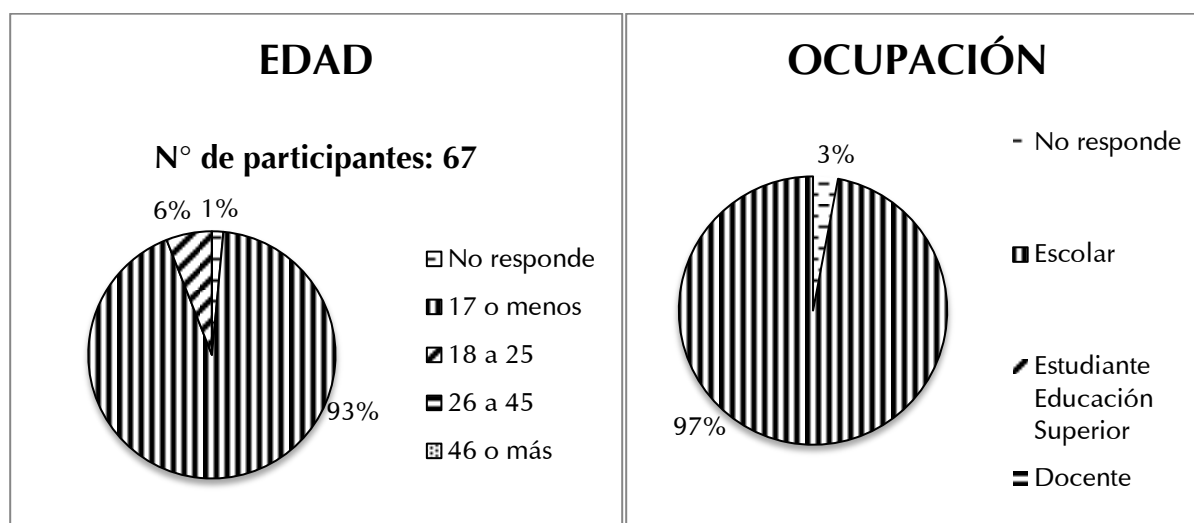


Gráfico 1

Gráfico 2

- Participaron 67 escolares de 4 establecimientos distintos, donde el 93% tenía 17 años o menos de edad y un 6% desde 18 a 25 años.

II. Percepción de los y las participantes de la sesión de juego

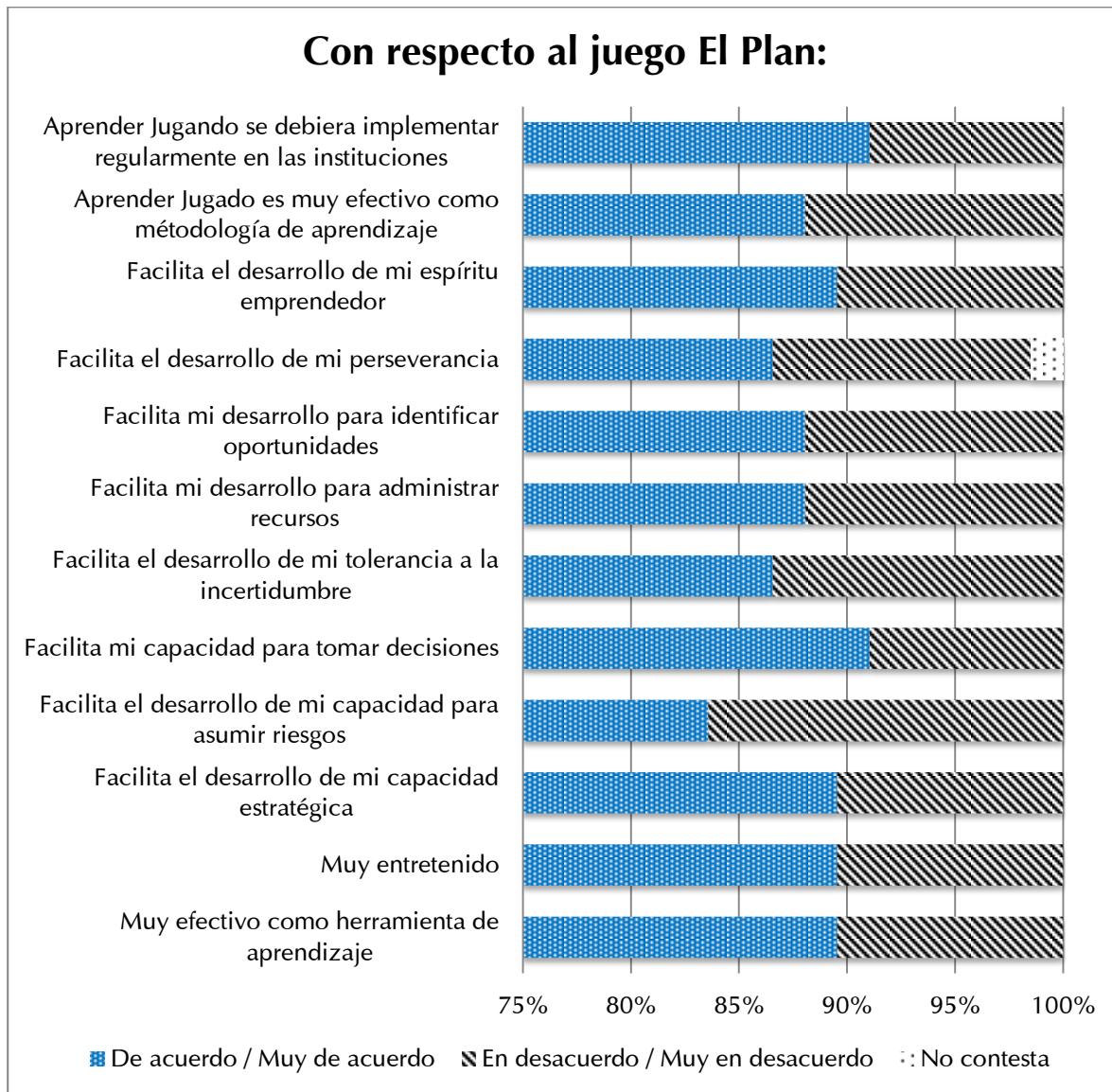


Gráfico 3

- a) Según este gráfico se puede apreciar que, de acuerdo a la percepción de los escolares con respecto al juego “El Plan la aventura de emprender” todos los indicadores se encuentran en un rango de afirmación positiva que va desde el 84% al 91%.
- b) Los dos ítems más valorados son: Aprender jugando se debería implementar regularmente en las instituciones y Facilita mi capacidad para tomar decisiones.

Ciente: CIHDE
Institución: Politécnico de Arica
Comuna: Arica
Actividad: Charla/taller
Encuesta: De evaluación, J1
Participantes: Escolares

I. Características de los y las participantes

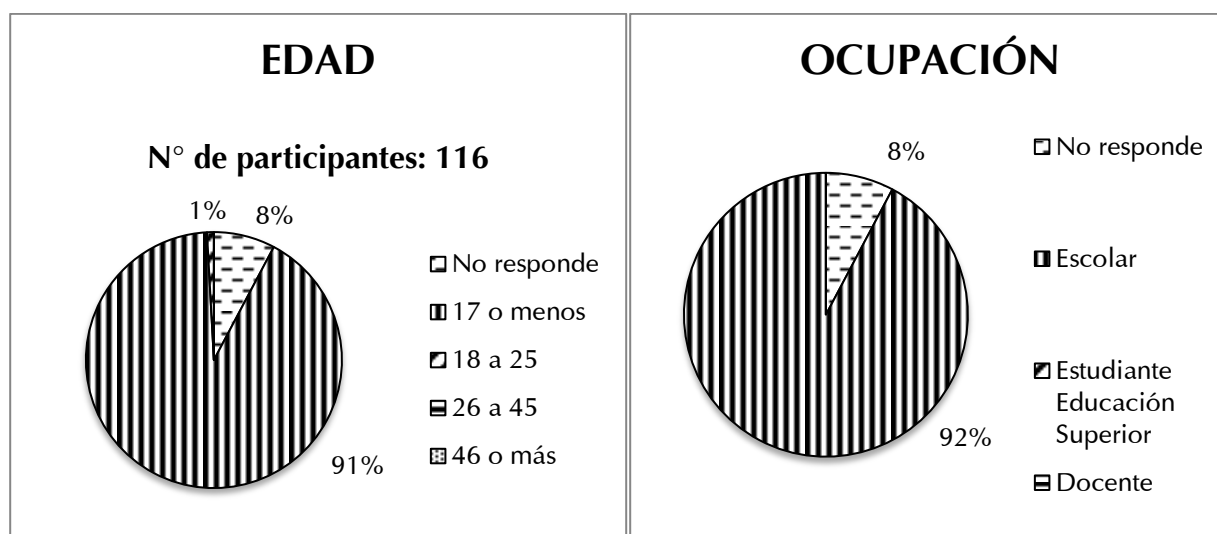


Gráfico 1

Gráfico 2

- Participaron 116 escolares de 6 establecimientos distintos, donde el 91% tenía 17 años o menos de edad y un 1% desde 18 a 25 años.

II. Percepción de los y las participantes de la sesión de juego

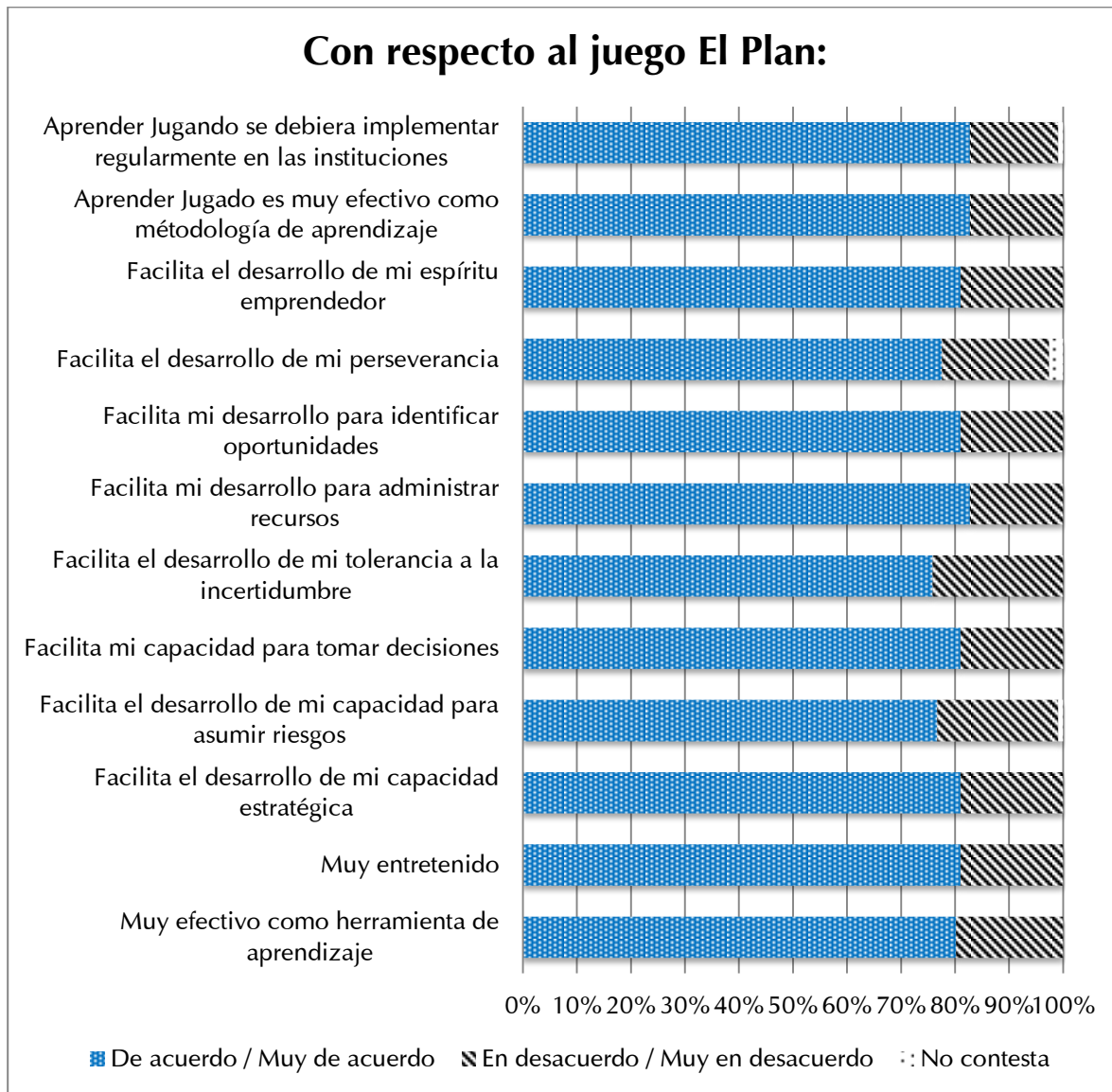


Gráfico 3

- Según este gráfico se puede apreciar que, de acuerdo a la percepción de los escolares con respecto al juego “El Plan la aventura de emprender” todos los indicadores se encuentran en un rango de afirmación positiva que va desde el 80% al 83%.
- El ítems más valorado es: Facilita mi desarrollo para administrar recursos.

Cliente: CIHDE
Institución: Politécnico de Arica
Comuna: Arica
Actividad: Charla/taller
Encuesta: De evaluación, J1
Participantes: Docentes

I. Características de los y las participantes

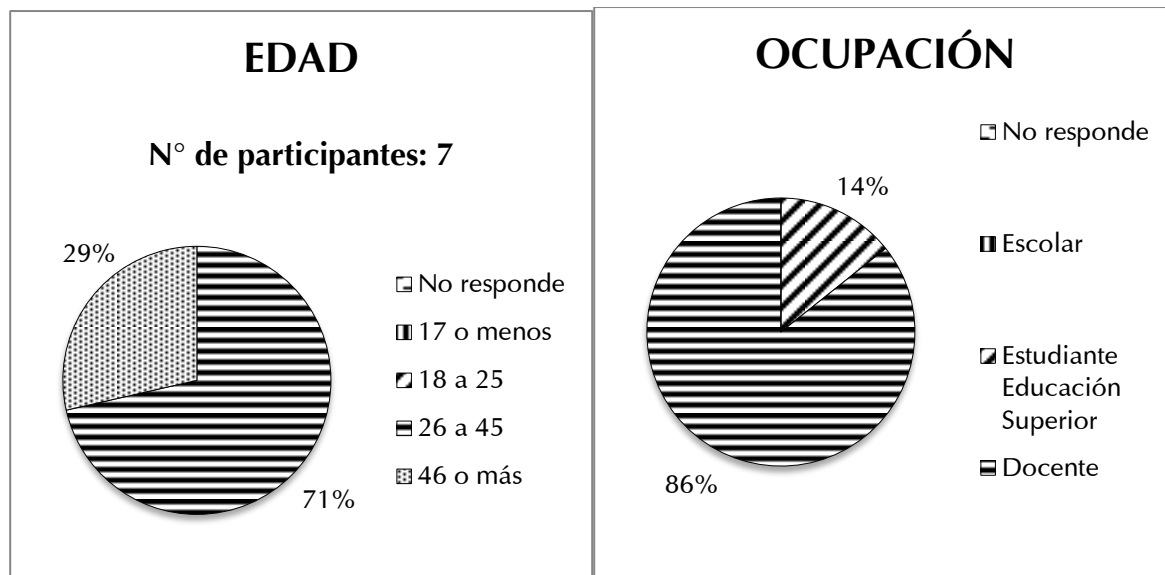


Gráfico 1

Gráfico 2

- Participaron 7 personas, donde el 71% tenía de 26 a 45 años de edad y un 29% 46 o más.
- El 86% de los participantes es docente mientras que el 14% es estudiante de educación superior.

II. Percepción de los y las participantes de la sesión de juego

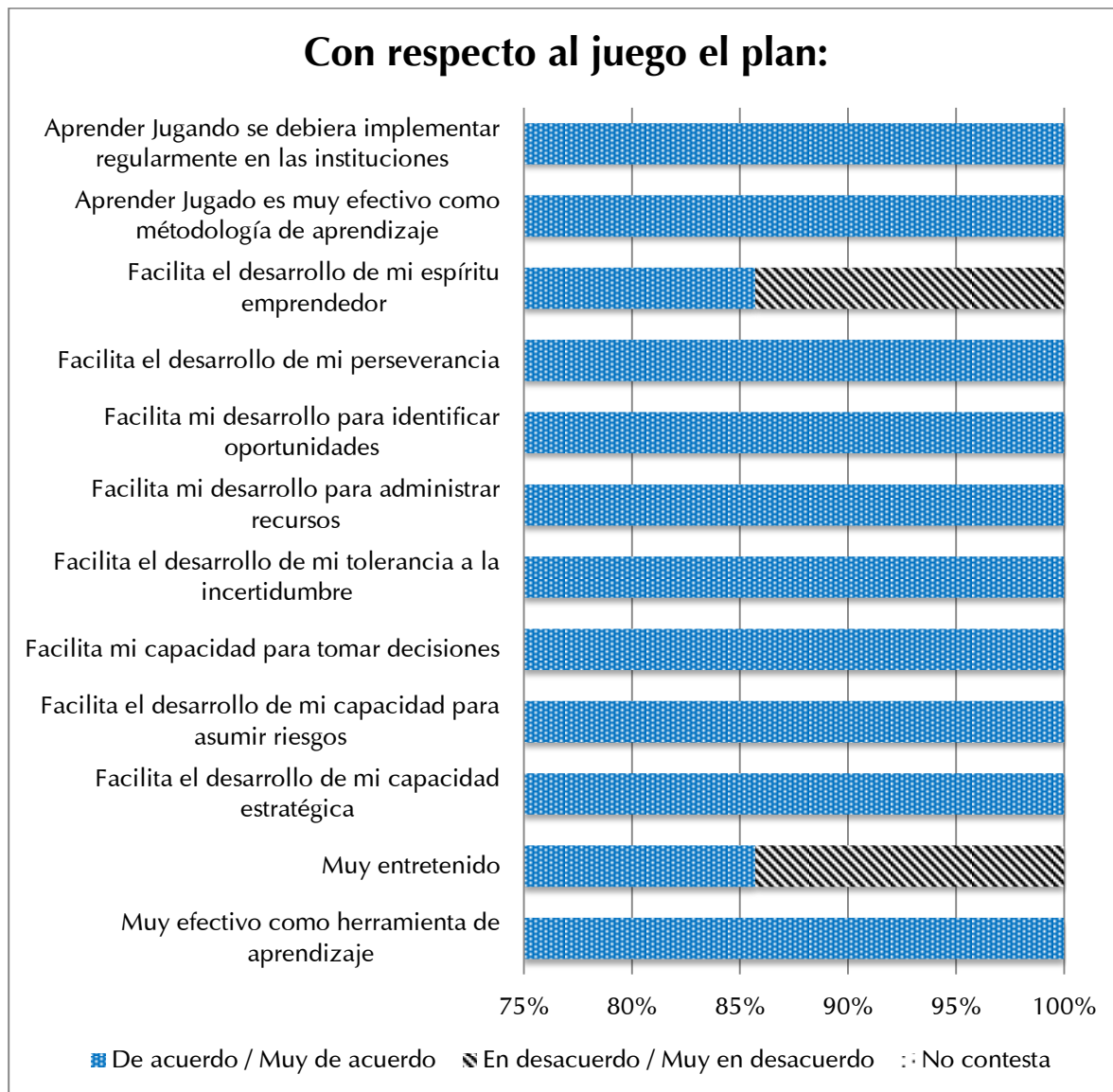


Gráfico 3

- Según este gráfico se puede apreciar que, de acuerdo a la percepción de los participantes con respecto al juego “El Plan la aventura de emprender” todos los indicadores se encuentran en un rango de afirmación positiva que va desde el 86% al 100%.
- Los dos ítems más bajos son: Facilita el desarrollo de mi espíritu emprendedor y Muy entretenido.