

# ENTRENAMIENTO



**CONTINENTE**

EMPRENEDORES EN TIERRA FIRME



# CONTINENTE

## EMPRENDEDORES EN TIERRA FIRME

Instituciones Educativas, Organizaciones, Maestros y Líderes pueden tener acceso a un entrenamiento presencial sobre nuestra caja de herramientas: **CONTINENTE®**, en donde podrán jugar y vivir personalmente la metodología para el **desarrollo de 12 competencias en la Mentalidad y el Espíritu Emprendedor**, y podrán saber cómo transmitirla a sus estudiantes y equipos humanos. El entrenamiento facilita el aprendizaje desde una experiencia completamente sensorial, dinámica y memorable.

Es una guía vivencial de la dinámica del juego, pero también de su preparación. **Ilustramos las instrucciones, narramos las reflexiones, recreamos los escenarios, personificamos los diversos roles dentro de los equipos humanos, identificamos cada uno de los materiales necesarios y su cantidad, dramatizamos los retos**, entre otras experiencias creativas e innovadoras que fortalecen la apropiación del juego.

**CONTINENTE®** es un instrumento que se puede aplicar en cualquier momento y en cualquier espacio, que tanto entrenadores como líderes y maestros preparán de manera innovadora.

En el interior de este INNKit hay 50 herramientas para dinámicas y 150 elementos de juego con infinitas posibilidades de combinaciones y aplicaciones, que permiten al mentor explorar un mundo de oportunidades para que sus aprendices **desarrollen desde 1 hasta 12 competencias de la Mentalidad y el Espíritu Emprendedor**



## **¿Cómo es el ENTRENAMIENTO?**

Durante el entrenamiento los participantes aprenderán conceptos, utilizarán herramientas y experimentarán vivencialmente los elementos principales de la Mentalidad y el Espíritu Emprendedor, el Trabajo en equipo y el Trabajo colaborativo con el fin de conocer, practicar y apropiar todas las herramientas que brinda la caja y el juego.

El entrenamiento se lleva a cabo en tres fases en donde se van ejecutando pruebas individuales y grupales. Todos los participantes deben pasar por todas las fases. En cada una de las fases se genera una evidencia sobre su desarrollo y la resolución de diferentes problemas y situaciones.



## **CONTINENTE** simula un naufragio en un archipiélago

### **FASE 1**

#### *Individual*

Cada uno de los naufragos deberá transportarse a tres posibles islas que son más grandes y seguras



## **FASE 2**

### *en Equipo*

Allí se encontrarán con otros naufragos para sobrevivir un tiempo y sortear situaciones.

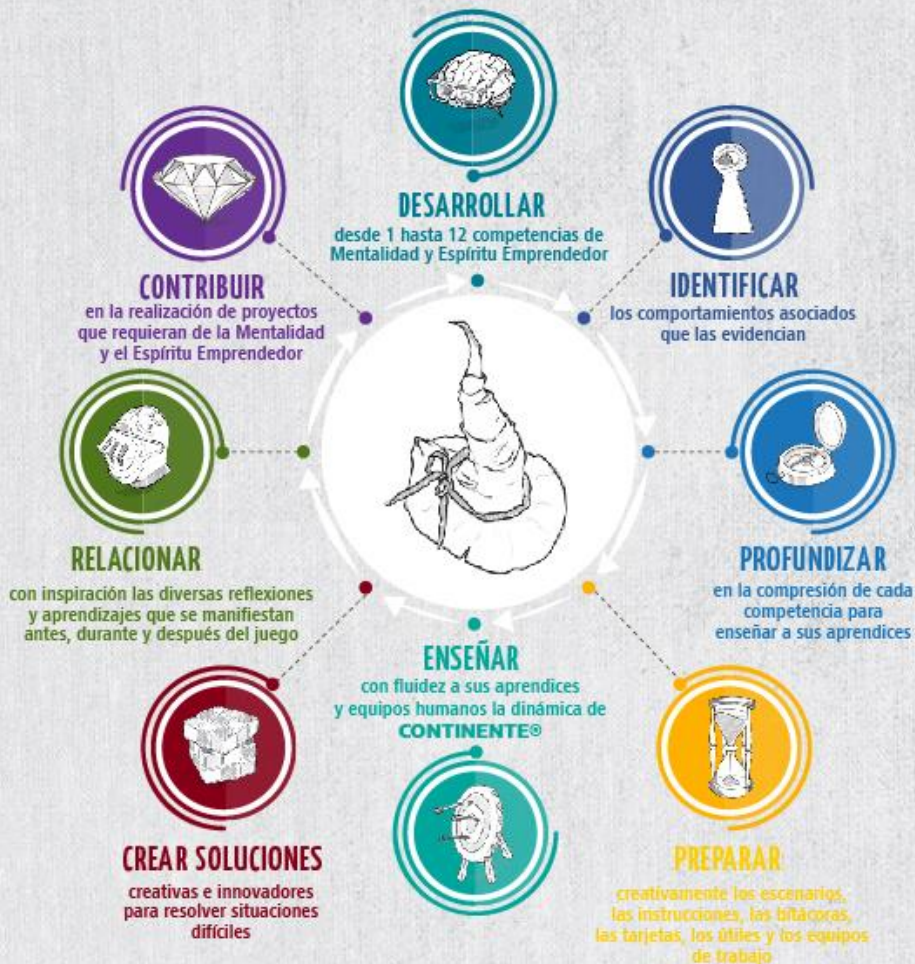


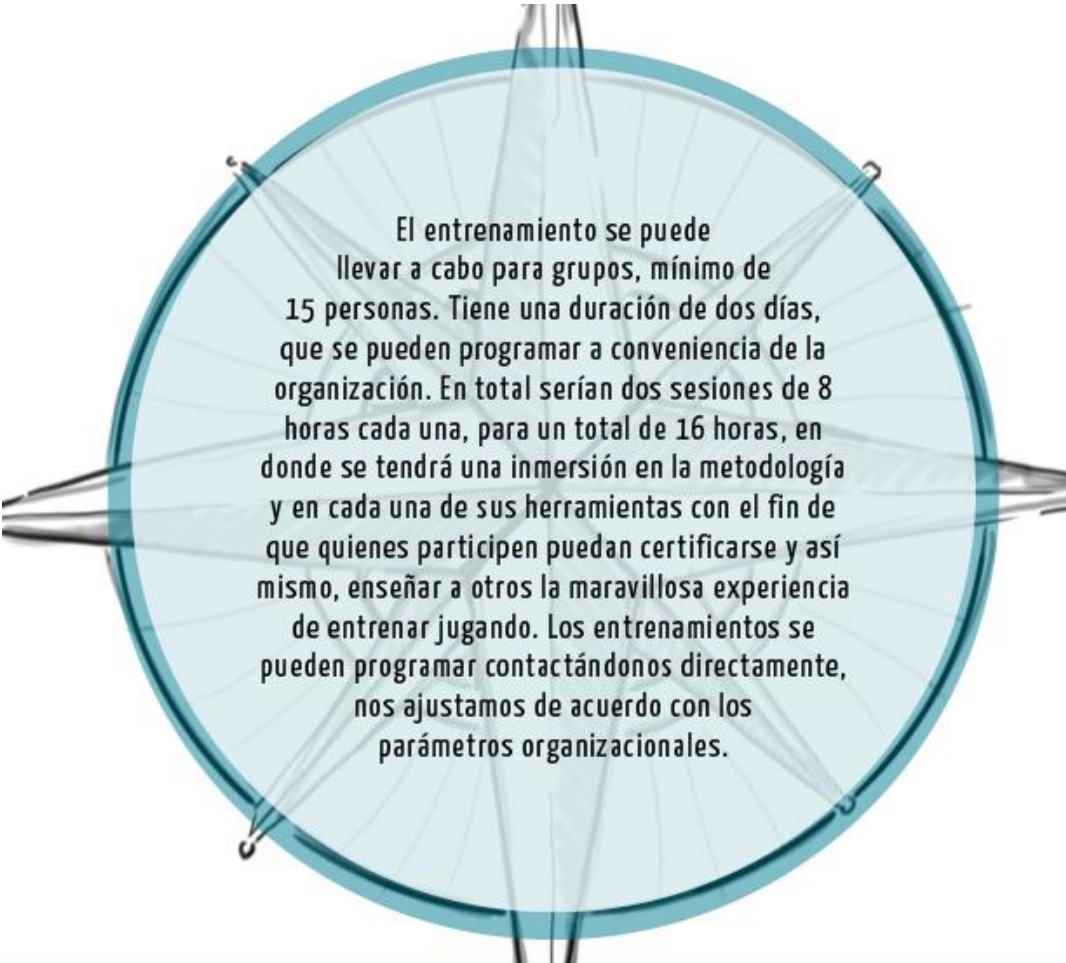
## **FASE 3**

### *Colaborativa*

Al final los habitantes de las tres islas grandes deberán crear una estrategia juntos para salir hacia el continente antes de que las tres islas grandes desaparezcan

# Con el ENTRENAMIENTO cada mentor para:





El entrenamiento se puede llevar a cabo para grupos, mínimo de 15 personas. Tiene una duración de dos días, que se pueden programar a conveniencia de la organización. En total serían dos sesiones de 8 horas cada una, para un total de 16 horas, en donde se tendrá una inmersión en la metodología y en cada una de sus herramientas con el fin de que quienes participen puedan certificarse y así mismo, enseñar a otros la maravillosa experiencia de entrenar jugando. Los entrenamientos se pueden programar contactándonos directamente, nos ajustamos de acuerdo con los parámetros organizacionales.

## **ELEMENTOS**

16 horas de entrenamiento  
Todos los materiales de las dinámicas  
Certificación  
Registro fotográfico digital del entrenamiento  
Retroalimentación después implementarse el INNKit  
El ENTRENAMIENTO no incluye el INNKit



## EL ENTRENAMIENTO

Sí incluye **Bono de descuento** para cada participante que adquiera el INNKit

**CONTINENTE®**

y con vigencia de 3 meses