

# CATÁLOGO 2022 - 2023

*¡Te acompañamos para que todos aprendan!*



Propiedad intelectual de servicios y productos educativos Crisol Ltda. Registro 194453, agosto 2010. Su reproducción no autorizada es penada por la ley. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. SE PROHÍBE LA REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL SIN LA APROBACIÓN POR ESCRITO DE **EFFECTO EDUCATIVO**

# el futuro se piensa hoy

UNA PROPUESTA DE **EFACTO EDUCATIVO**

# MÉTODO EFECTO EDUCATIVO

Tenemos la convicción de que todos y cada uno de los estudiantes pueden aprender. Este aprendizaje podría ser de alta calidad y, al mismo tiempo, debería ser susceptible de ser unido a un desarrollo integral de la persona.



## ¿CÓMO LO HACEMOS?

Sabemos que todo esto se consigue mediante la creación de ambientes activos, de espacios que aseguren la experimentación y reflexión y la participación protagonista de los estudiantes.

A través del Método Efecto Educativo, las escuelas y los docentes pueden transformar sus aulas y proporcionar una mejor experiencia en educación.

### AMBIENTE ACTIVO

Ambiente que configura las dinámicas de acceso al conocimiento.

### EXPERIMENTACIÓN CONCRETA

Experimentación de los conceptos acoplados a una dinámica reflexiva.

### APRENDIZ PROTAGONISTA

El estudiante como constructor activo de conocimientos.

### DOCENTE MEDIADOR

Docente como colaborador y guía del aprendizaje de los estudiantes.

## PRINCIPIOS DEL MÉTODO

### APRENDIZAJE DE ALTA CALIDAD



### DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL



### ACCESO UNIVERSAL AL APRENDIZAJE



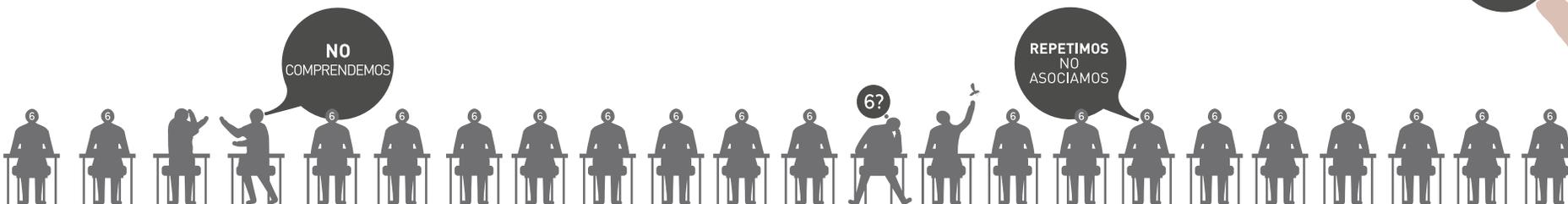
Lograr el desarrollo y educación socioemocional



Incluir a TODOS, acogiendo la diversidad



Generar aprendizajes de calidad



APRENDIZAJE PASIVO

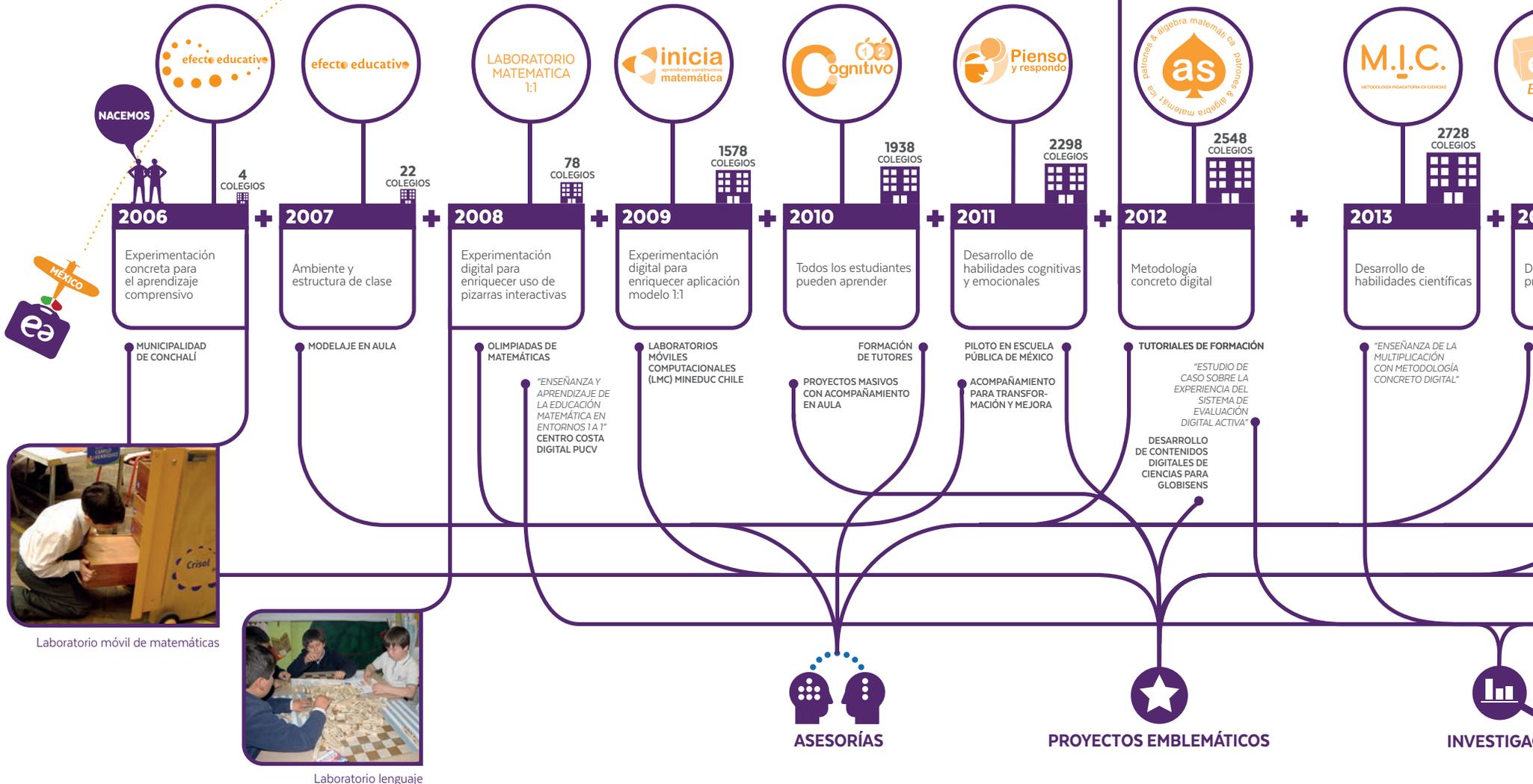
# Efecto Educativo

## 2006-2022

MÁS DE  
**4.000 COLEGIOS**  
HAN USADO  
NUESTROS RECURSOS

HEMOS DESARROLLADO  
**+100 PRODUCTOS**

HEMOS EXPORTADO  
NUESTROS RECURSOS A  
**8 PAÍSES**





2014

Desarrollo profesional docente

Modelaje en aula a gran escala  
Desarrollo de kit experimento para Fundación Siemens

CIÓN



2015

Pausas activas para la disposición al aprendizaje

Desarrollo para MINEDUC de Chile:  
- Laboratorio Universo  
- Objetos Digitales (ODA)  
- Tutoriales de formación de LEGO  
Cápsulas de autoformación docente



2016

Estrategias diversificadas

APOYO REMOTO  
PROYECTO "CONÉCTATE" CON 74 ESCUELAS DE PUERTO RICO EN HABILIDADES, MATEMÁTICA Y CIENCIAS



2017

Método Efecto Educativo

PILOTO EN ESCUELA PÚBLICA DE COLOMBIA  
"EVALUACIÓN DE PILOTO DE MINEDUC DE CHILE, TIC Y RETOS MÚLTIPLES"



2018

Rol protagónico del estudiante

PROGRAMA DE SEGUIMIENTO EN ESCUELAS MUNICIPALES DE CURACAVÍ (3 AÑOS)  
"PILOTO DE FORMACIÓN DE ALUMNOS MONITORES DE EDUCACIÓN EMOCIONAL"



2019

CoreSkills



Aprendizaje Basado en Proyectos-STEAM

4059 COLEGIOS USAN ALGUNO DE NUESTROS RECURSOS

2020

Aula del futuro



4189 COLEGIOS USAN ALGUNO DE NUESTROS RECURSOS

2021

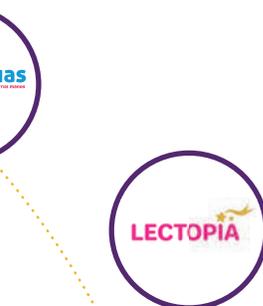
Kit de Aprendizaje E-Ciencias



4329 COLEGIOS USAN ALGUNO DE NUESTROS RECURSOS



Ciclo de webinar Aula del Futuro



2022

Lectopia



Kit de aprendizaje sin conectividad



Necesidades especiales educativas



Educación emocional



## Ambiente & Aprendizaje

El ambiente es un agente facilitador al momento de aprender. Es por ello, que proponemos su enriquecimiento a través de **estrategias didácticas** y **herramientas tecnológicas** y que generen innovadoras experiencias de aprendizaje permitiendo el desarrollo de habilidades del siglo XXI en los estudiantes.

# DESARROLLA TUS PROYECTOS JUNTO A NOSOTROS

En Efecto Educativo sabemos que un ambiente apropiado favorece las experiencias de aprendizaje, facilitando la resignificación de los espacios donde se educa, es por esto que hemos incorporado a nuestra propuesta un capítulo completo para hablar de ello.

Te invitamos a desarrollar tus proyectos junto a nosotros.



# RECURSOS EDUCATIVOS

Efecto Educativo ofrece una gran variedad de productos que se constituyen en herramientas para enfrentar el rezago y las brechas de aprendizaje.

Contamos con soluciones para estudiantes entre 4 y 18 años. Adecuadas al currículum nacional y a la priorización curricular.

A lo largo de nuestro catálogo se puede apreciar en cada portada del recurso, una barra gris que resalta el o las áreas más abordadas por la ruta de aprendizaje.

Rutas de aprendizaje:

- Bienestar emocional
- Recuperación y profundización de los aprendizajes
- Nuevas estructuras pedagógicas
- Continuidad del proceso pedagógico



## BIENESTAR EMOCIONAL

Hacer de la educación emocional una estrategia transversal y permanente del sistema educativo.



## RECUPERACIÓN Y PROFUNDIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Nivelación de los procesos educativos, considerando los distintos ritmos de aprendizaje de los estudiantes para asegurar que todos aprendan.



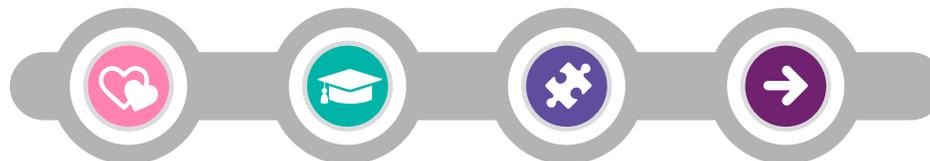
## NUEVAS ESTRUCTURAS PEDAGÓGICAS

Integrar metodologías activas, con fuerte énfasis en la participación y protagonismo del estudiante.



## CONTINUIDAD DEL PROCESO PEDAGÓGICO

Asegurar la continuidad de los procesos educativos, incorporando tecnologías y distintas estructuras de enseñanza.



BIENESTAR  
EMOCIONAL

RECUPERACIÓN  
DE LOS  
APRENDIZAJES

NUEVAS  
ESTRUCTURAS  
PEDAGÓGICAS

CONTINUIDAD  
DEL PROCESO  
PEDAGÓGICO

# ÍNDICE

<b>Educación Emocional</b>	.....	<b>13</b>
<b>Lenguaje y Matemáticas</b>	.....	<b>19</b>
<b>Inclusión</b>	.....	<b>31</b>
<b>Educación Parvularia</b>	.....	<b>37</b>
<b>ABP y STEAM</b>	.....	<b>45</b>
<b>Ciencias</b>	.....	<b>51</b>
<b>Desarrollo Habilidades</b>	.....	<b>61</b>
<b>Tecnología Educativa</b>	.....	<b>67</b>
<b>Ambientes &amp; Aprendizaje</b>	.....	<b>73</b>
<b>Formación Continua</b>	.....	<b>76</b>





# Recursos educativos

# EDUCACIÓN

# EMOCIONAL



# LA EMOCIÓN DE APRENDER

## EL JUEGO DE EDUCACIÓN EMOCIONAL

niveles	modalidad de experimentación	dinámica	cobertura	edades que abarca el recurso
INICIAL   PRIMARIA   SECUNDARIA	CONCRETO   DIGITAL   GRÁFICO	INDIVIDUAL   GRUPAL   COLECTIVA	1-45 ESTUDIANTES	6-12 AÑOS

### CADA LABORATORIO CONTIENE



8 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



Material didáctico descargable



Tarjetas de actividades para el monitor



Guía de orientaciones



Mapa del juego



Póster "Activa tu cuerpo"



### LA EMOCIÓN DE APRENDER

30 ACTIVIDADES

\$ 1.630.300.- (IVA Incluido)

Ofrece actividades para el desarrollo de competencias emocionales en los estudiantes.

El juego La emoción de aprender ofrece un conjunto de 30 entretenidas actividades que facilitan el desarrollo de la conciencia emocional, la regulación emocional y la competencia social, lo que enriquece los procesos de enseñanza y aprendizaje que a diario experimentan los estudiantes.





## DISPOSICIÓN PARA EL APRENDIZAJE

30 ACTIVIDADES

EDAD 5 A 12 AÑOS

**\$ 571.200.-** (IVA Incluido)



## ACTÍVATE

45 ACTIVIDADES

EDAD 5 A 12 AÑOS

**\$ 1.630.300.-** (IVA Incluido)



## LOCOS DE PATIO

18 ACTIVIDADES

EDAD 10 A 13 AÑOS

**\$ 2.082.500.-** (IVA Incluido)



## PLANIFICA ACCIÓN

40 CUADERNILLOS DEL ESTUDIANTE

EDAD 11 A 14 AÑOS

**\$ 1.630.300.-** (IVA Incluido)

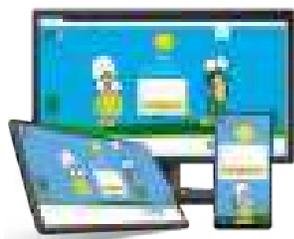


## INTERACCIONES EN EL AULA

1 UNIDAD

EDAD 6 A 12 AÑOS

**\$ 404.600.-** (IVA Incluido)



## DISPOSICIÓN PARA EL APRENDIZAJE WEB

30 ACTIVIDADES

LICENCIA INSTITUCIONAL

**\$ 1.190.000.-** (IVA Incluido)



Menú: "Activate"



Set de elementos del recurso "Locos de patio"



Menú: "Planifica acción"



Set de elementos del recurso "Interacciones en el aula"



Set de elementos del recurso "Activate"



Set de elementos del recurso "Locos de patio"



Clase digital: "Planifica acción"



Set de elementos del recurso "Interacciones en el aula"



*“Ser monitor era una gran responsabilidad y cada uno de los alumnos monitores supo cumplir con su rol debidamente. La oportunidad de asumir este rol era una motivación que produjo cambios positivos en la buena conducta de los alumnos[...].”*

Escuela Rayito de Luz,  
Pedro Aguirre Cerda

# JUNTOS APRENDEMOS

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

2-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

12-15 AÑOS

Recurso de apoyo a la convivencia escolar.

Juntos aprendemos es un recurso de apoyo a la convivencia escolar que promueve el desarrollo de estrategias y habilidades cognitivas y socioemocionales al contexto escolar y social.

Las unidades de trabajo se vinculan directamente con los Objetivos de Aprendizaje Transversales del marco curricular vigente. Además, tienen la ventaja de ser implementadas de manera flexible, dando respuesta a las necesidades de los estudiantes o a los proyectos de convivencia que se desarrollen en el establecimiento.



## JUNTOS APRENDEMOS

12 UNIDADES

\$ 1.630.300.- (IVA Incluido)

## CADA RECURSO INCLUYE



Material concreto para la experimentación de 6 grupos

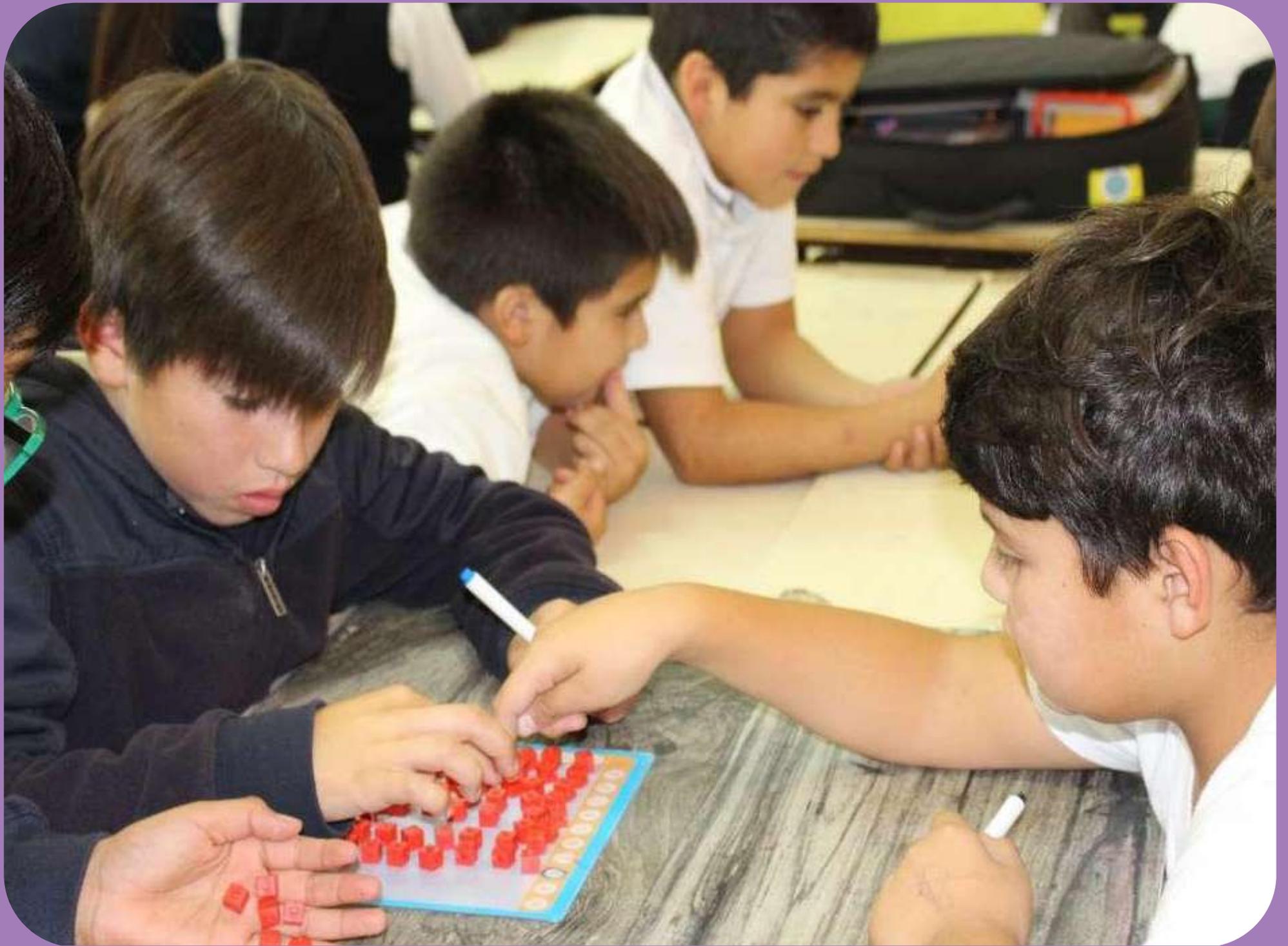


Software de clases digitales interactivas



Manual de instalación





Recursos educativos

# LENGUAJE Y MATEMÁTICAS



# MATHIKA: GAMIFICACIÓN EN MATEMÁTICA

niveles  
INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación  
CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica  
INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura  
LICENCIA INSTITUCIONAL

edades que abarca el recurso  
6-12 AÑOS

## Mathika

Es una plataforma gamificada que permite generar informes personalizados por estudiante y por grupo de estudiante, incluye videos, material interactivo, juegos, tareas y avances personalizadas.

A través de videos, ejemplos, actividades interactivas, herramientas de investigación y juegos digitales de matemáticas, Mathika® ayuda al maestro a diversificar sus prácticas, desarrollar habilidades y construir una sólida base de conocimiento matemático en los estudiantes.

## CONTENIDOS CURRICULARES PRINCIPALES

- Números y operaciones:
- Lectura, escritura, formación y valor posicional.
- Composición y descomposición aditiva.
- Cálculo escrito de adiciones y sustracciones.
- Estrategias de cálculo mental.
- Multiplicación y división.
- Fracciones y números decimales.

### Geometría:

Ángulos

### Medición:

Unidades de medidas no estandarizadas y unidades estandarizadas

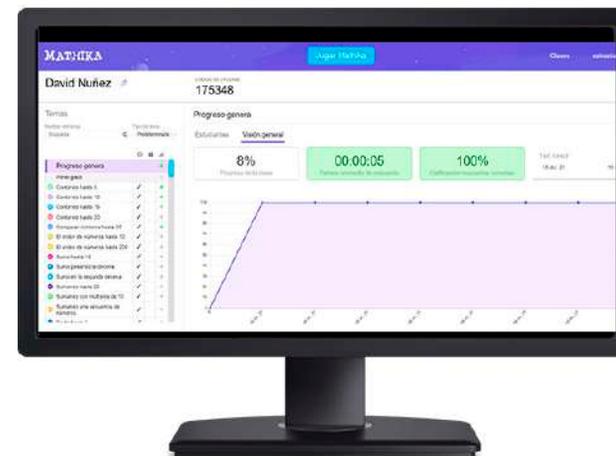
Dentro de sus principales características permite realizar un diagnóstico inicial de habilidades y conocimientos previos del estudiante para brindar una ruta de aprendizaje personalizada. Además, Mathika® da la posibilidad al profesor de trazar un camino de aprendizaje para cada alumno, asignar tareas y recibir información ordenada sobre el progreso y los logros individuales y del curso.

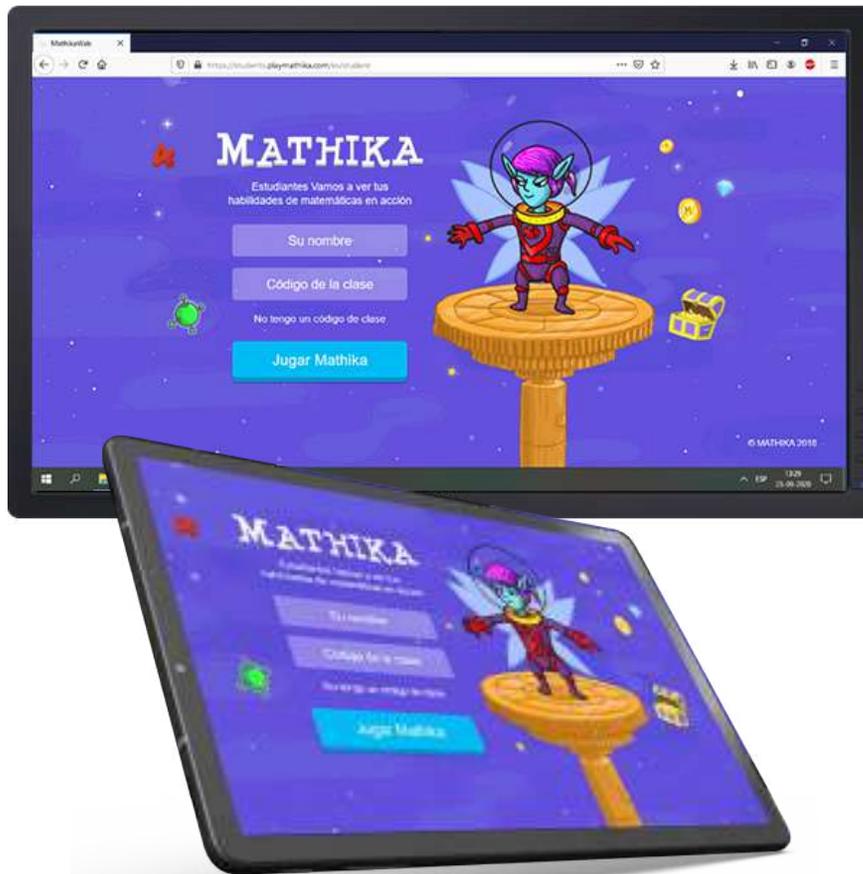


## MATHIKA

1 LICENCIA INSTITUCIONAL

\$ 3.510.500.- (IVA Incluido)





Las experiencias digitales de Mathika® pueden adaptarse a distintos dispositivos (pc, tablet, móvil), y favorece distintos contextos, entre ellos, el aprendizaje remoto y autónomo de cada estudiante.

A través de videos, ejemplos, actividades interactivas, herramientas de investigación y juegos digitales de matemáticas, Mathika® ayuda al maestro a diversificar sus prácticas, desarrollar habilidades y construir una sólida base de conocimiento matemático en los estudiantes.

Mathika® permite brindar una ruta de aprendizaje personalizada. Además, da la posibilidad al docente de trazar un camino de aprendizaje para cada alumno, asignar tareas y recibir información ordenada sobre el progreso y los logros individuales y del curso, lo que favorece la toma de decisiones acertadas y oportunas y permite incorporar evaluaciones formativas en el proceso.

- Es multiplataforma, pudiéndose adaptar a distintos dispositivos (pc, tablet, móvil).
- Orientada a reforzar conocimientos y habilidades matemáticas de educación básica (1° a 6°)
- Aporta al enriquecimiento didáctico de la matemática.
- Favorece el trabajo en distintos escenarios: presencial y remoto.
- Aporta a la reducción de brechas de aprendizaje en los estudiantes.
- Incluye la gamificación como experiencia memorable para la enseñanza y el aprendizaje de la matemática.
- Tiene un sistema de apoyo a la gestión docente de aula con monitoreo de progreso individual y colectivo.

# CONSTRUYENDO MATEMÁTICA

OPERATORIA CON NÚMEROS NATURALES | NÚMEROS NATURALES | FRACCIONES Y NÚMEROS DECIMALES | FIGURAS Y CUERPOS GEOMÉTRICOS | ECUACIONES E INECUACIONES

niveles	modalidad de experimentación	dinámica	cobertura	edades que abarca el recurso
INICIAL   PRIMARIA   SECUNDARIA	CONCRETO   DIGITAL   GRÁFICO	INDIVIDUAL   GRUPAL   COLECTIVA	2-45 ESTUDIANTES	6-12 AÑOS

## CADA LABORATORIO CONTIENE



8 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



Software de clases digitales interactivas



Software de actividades para el desarrollo de competencias socioemocionales y mejoramiento de la disposición al aprendizaje en aula



Manual de instalación



Sistema de autoformación para docentes



Material demostrativo para actividades colectivas



FOTO ILUSTRATIVA: CONSTRUYENDO MATEMÁTICA: OPERATORIA CON NÚMEROS NATURALES



Laboratorio que aporta a la generación de aprendizajes de calidad.

Construyendo Matemática promueve el razonamiento matemático mediante la comprensión significativa de conceptos en: Números y operaciones, Geometría y Patrones y álgebra.

Como complemento incluye: Actividades y juegos para el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, siendo una línea transversal durante el proceso de aprendizaje, cuyo fin es aumentar la autoconciencia, autorregulación y motivación de los estudiantes.

Talleres digitales y tutoriales de autoformación para el fortalecimiento de las prácticas docentes, enriqueciéndolas por medio de una propuesta pedagógica y didáctica.



## CONSTRUYENDO MATEMÁTICA OPERATORIA CON NÚMEROS NATURALES

33 UNIDADES DE APRENDIZAJE

**\$ 1.630.300.-** (IVA Incluido)



## CONSTRUYENDO MATEMÁTICA NÚMEROS NATURALES

15 UNIDADES DE APRENDIZAJE

**\$ 1.630.300.-** (IVA Incluido)



## CONSTRUYENDO MATEMÁTICA FRACCIONES Y NÚMEROS DECIMALES

24 UNIDADES DE APRENDIZAJE

**\$ 1.630.300.-** (IVA Incluido)



## CONSTRUYENDO MATEMÁTICA FIGURAS Y CUERPOS GEOMÉTRICOS

18 UNIDADES DE APRENDIZAJE

**\$ 1.630.300.-** (IVA Incluido)



## CONSTRUYENDO MATEMÁTICA ECUACIONES E INECUACIONES

13 UNIDADES DE APRENDIZAJE

**\$ 1.630.300.-** (IVA Incluido)



Menú: "Construyendo matemática Operatoria con números naturales"



Menú: "Construyendo matemática Números naturales"



Menú: "Construyendo matemática Fracciones y números decimales"



Menú: "Construyendo matemática Figuras y cuerpos geométricos"



Menú: "Construyendo matemática Ecuaciones e inecuaciones"



Clase digital: "Construyendo matemática Operatoria con números naturales"



Clase digital: "Construyendo matemática Números naturales"



Clase digital: "Construyendo matemática Fracciones y números decimales"



Clase digital: "Construyendo matemática Figuras y cuerpos geométricos"



Clase digital: "Construyendo matemática Ecuaciones e inecuaciones"

# LECTOPÍA: EL SUEÑO DE LEER Y ESCRIBIR

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

LICENCIA INSTITUCIONAL

edades que abarca el recurso

5-8 AÑOS

## Lectopía

Lectopía es una plataforma de aprendizaje que tiene por objetivo apoyar la iniciación a la lectura y la escritura.

Promueve un aprendizaje que permita al niño y la niña comprender la importancia del código escrito, proponiendo desafíos que progresivamente transiten de la palabra al texto.

Las actividades están pensadas para un entorno ludificado que propicie la imaginación, el juego, la comunicación y el diálogo.



## LECTOPÍA

1 LICENCIA INSTITUCIONAL

\$ 2.677.500.- (IVA Incluido)

\*Incluye capacitación



**Descripción:**

Lectopía es una plataforma de aprendizaje que tiene por objetivo apoyar la iniciación a la lectura y la escritura.

Promueve un aprendizaje que permita al niño y la niña comprender la importancia del código escrito, proponiendo desafíos que progresivamente transiten de la palabra al texto.

Las actividades están pensadas para un entorno ludificado que propicie la imaginación, el juego, la comunicación y el diálogo.

**Estructura:**

El objetivo central del juego que es ayudar a los habitantes de Lectopía a construir su ciudad, para lo que es necesario desarrollar un conjunto de desafíos vinculados con la lectura y la escritura, dado que por características de su atmósfera es la forma más eficiente que tienen para poder comunicarse. Esta contextualización permite generar actividades significativas y desafiantes para el niño y la niña, donde además escogen un personaje para iniciar el viaje en Lectopía.

Incluye un total de 30 actividades organizadas en 3 niveles de complejidad.



# CONSTRUYENDO LENGUAJE

COMPETENCIA DISCURSIVA | COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

2-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

6-12 AÑOS

## CADA LABORATORIO CONTIENE



8 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



Software de clases digitales interactivas



Software de actividades para el desarrollo de competencias socioemocionales y mejoramiento de la disposición al aprendizaje en aula



Manual de instalación



Sistema de autoformación para docentes



Material demostrativo para actividades colectivas



CONSTRUYENDO LENGUAJE COMPETENCIA DISCURSIVA



CONSTRUYENDO LENGUAJE COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

### CONSTRUYENDO LENGUAJE COMPETENCIA DISCURSIVA

15 UNIDADES DE APRENDIZAJE

**\$ 1.630.300.- (IVA Incluido)**

### CONSTRUYENDO LENGUAJE COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

15 UNIDADES DE APRENDIZAJE

**\$ 1.630.300.- (IVA Incluido)**



Menú: "Construyendo lenguaje Competencia lingüística"

Construyendo Lenguaje promueve el desarrollo de competencias comunicativas.

Promueve el desarrollo de competencias comunicativas que hacen que los estudiantes se enfrenten a diferentes situaciones de comunicación que requieren de la comprensión y la producción de textos orales y escritos.

Talleres digitales y tutoriales de autoformación para el fortalecimiento de las prácticas docentes.

*“Los niños aprendieron por sí solos, se dieron cuenta de las problemáticas, aprendieron de los errores[...].”*

**Profesora Katherine**, 4º básico,  
Escuela Mustafá Kemal.

*“Muy activos, los niños aprendieron jugando, estamos viendo sus experiencias, conocimientos previos, asociando sus conocimientos con otros[...].”*

**Educadora Diferencial de PIE**,  
3º básico, Complejo Educacional  
Pedro Prado.

*“Yo me di cuenta que ya en el sexto ejercicio lo hacían solos, de forma pictórica y simbólica, lo concreto lo dejaban de lado, Lo otro importante, descubrieron muchas estrategias[...].”*

**Profesor Juan Carlos**, 3º básico,  
Colegio República de Estados Unidos.

# KIT DE APRENDIZAJE PARA ESTUDIANTES

## PROBLEMAS DE CONECTIVIDAD

niveles	modalidad de experimentación	dinámica	cobertura	edades que abarca el recurso
INICIAL   PRIMARIA   SECUNDARIA	CONCRETO   DIGITAL   GRÁFICO	INDIVIDUAL   GRUPAL   COLECTIVA	1-5 ESTUDIANTES	4-12 AÑOS

### KIT DE APRENDIZAJE PARA ESTUDIANTES

La propuesta de Efecto educativo frente a la realidad actual, es un sistema de apoyo didáctico integral basado en una metodología activa consistente en 3 modalidades de trabajo:

- OBJETOS DIGITALES DE APRENDIZAJE
- SISTEMA CONCRETO DIGITAL
- SISTEMA GRÁFICO DIGITAL

Éstas intencionan y fortalecen un trabajo guiado por los padres y apoderados en cada uno de los hogares de los niños y niñas que adquieran los recursos.

Nuestra propuesta permitirá que los estudiantes de zonas con barreras de acceso a internet y conectividad, puedan tener un rol activo en su propio aprendizaje, a través del apoyo de sus padres y familiares para avanzar a su propio ritmo desde sus inquietudes o necesidades.



#### Objetos digitales de aprendizaje:

- 3 software interactivos de razonamiento lógico matemático:



Buscando

Conecta

La Ciudad

#### Sistema concreto digital:

- 1 software con actividades digitales de iniciación a la lectura que intencionan el uso de material didáctico
- 1 set de material didáctico para el desarrollo de las actividades
- + Pautas de orientaciones para el trabajo en casa con apoyo de la familia



### CADA LABORATORIO CONTIENE



Material didáctico para trabajar individual y grupalmente



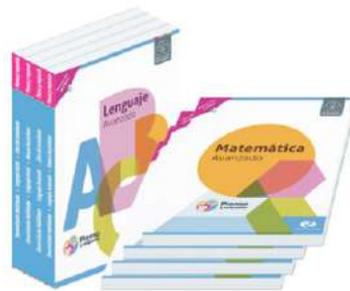
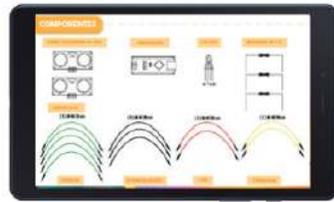
Guía metodológica para los profesores



Instrumentos de evaluación individual

INICIACIÓN A LA LECTURA Y AL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO (NT1 Y NT2)

**\$ 440.300.- (IVA Incluido)**



MATEMÁTICAS Y DESARROLLO  
DE HABILIDADES DE  
PENSAMIENTO (1° A 6°)

**\$ 331.891.-** (IVA Incluido)

INTRODUCCIÓN AL ABP Y DESARROLLO  
DE HABILIDADES  
7° Y 8° BÁSICO, 1°, 2°, 3° y 4°  
MEDIO)

**\$ 440.300.-** (IVA Incluido)

*“La tecnología es una motivación en la educación de los niños, les permite responder mejor antes los conocimientos entregados. Así logramos dar continuidad al aprendizaje de los niños y también logramos involucrar a la familia en este proceso[...].”*

**Director Pedro Chacano,**  
Escuela Juan Victorino Tangol de Tenaún.



# Recursos educativos **INCLUSIÓN**



# UNIVERSO MATEMÁTICO

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-20 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

4-10 AÑOS

## CADA LABORATORIO CONTIENE



4 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



Software de clases digitales interactivas



Software de actividades para el desarrollo de competencias socioemocionales y mejoramiento de la disposición al aprendizaje en aula



Manual de instalación



Manual de orientaciones para el profesor

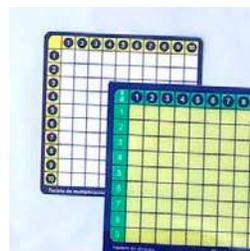


UNIVERSO MATEMÁTICO

## UNIVERSO MATEMÁTICO

28 UNIDADES

\$ 1.630.300.- (IVA Incluido)



El Laboratorio Universo Matemático es un recurso de aprendizaje que considera la nueva exigencia de diversificar la enseñanza según el decreto N°83 / 2015.

Entrega herramientas a los docentes para dar respuesta a la diversidad por medio de múltiples experiencias de aprendizaje que potencian el desarrollo de habilidades y la comprensión de conceptos matemáticos.

El recurso considera la exigencia del Decreto N° 83 de diversificar la enseñanza de acuerdo al Diseño Universal de Aprendizaje, permitiendo hacer más accesible el currículo a todos los estudiantes y especialmente a los que presentan necesidades educativas especiales.

# COGNITIVO

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-36 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

4-7 AÑOS

Cognitivo es un laboratorio para promover el desarrollo de habilidades básicas de pensamiento.

Laboratorio Cognitivo es un sistema de experimentación, que a través del trabajo con material concreto permite el desarrollo de habilidades de pensamiento básicas como: nombrar, distinguir, memorizar, observar, relacionar y secuenciar.

Está diseñado con el propósito de apoyar la labor de los docentes, ya que sus contenidos permiten trabajar de manera transversal en los tres Ámbitos de experiencias para el aprendizaje (Formación personal y social, Comunicación y Relación con el medio natural y cultural).



LABORATORIO COGNITIVO



## LABORATORIO COGNITIVO

6 MÓDULOS

\$ 1.630.300.- (IVA Incluido)

## CADA RECURSO INCLUYE



6 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



Instructivos por módulo para los estudiantes



Manual de orientaciones para los profesores



Instrumentos de evaluación

# INICIA LENGUAJE

CENTRO DE APOYO DESTINADO A PROMOVER PROCESOS DE APRENDIZAJE

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-5 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

4-7 AÑOS

## CADA LABORATORIO CONTIENE



24 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



4 módulos temáticos



8 unidades pedagógicas



INICIA LENGUAJE



## INICIA LENGUAJE

4 MÓDULOS DE APRENDIZAJE

\$ 1.630.300.- (IVA Incluido)

## Inicia Lenguaje

El Laboratorio Inicia lenguaje, es un centro de apoyo que contiene recursos didácticos especializados en el desarrollo de procesos de aprendizaje de lectura y escritura para atender a estudiantes de 4 a 7 años.

Además, son pertinentes para trabajar con niños y niñas que por diversos motivos presentan dificultades en la consolidación de dichos procesos, independiente del curso y la edad.

Ofrece múltiples actividades orientadas a grupos pequeños y de apoyo en el contexto de PIE o trabajo personalizado.

# INICIA MATEMÁTICA

CENTRO DE APOYO DESTINADO A PROMOVER PROCESOS DE APRENDIZAJE

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-5 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

4-7 AÑOS

## CADA LABORATORIO CONTIENE



27 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



4 módulos temáticos



9 unidades pedagógicas



INICIA MATEMÁTICA



## INICIA MATEMÁTICA

3 MÓDULOS DE APRENDIZAJE

\$ 1.630.300.- (IVA Incluido)

## Inicia Matemática

El Laboratorio Inicia Matemática, es un centro de apoyo destinado a promover procesos de aprendizaje de la matemática en estudiantes de 4 a 7 años de EGB.

Además, son pertinentes para trabajar con niños y niñas que por diversos motivos presentan dificultades en la consolidación de dichos procesos, independiente del curso y la edad.

Ofrece múltiples actividades orientadas a grupos pequeños y de apoyo en el contexto de PIE o trabajo personalizado.



# Recursos educativos

# EDUCACIÓN

# PARVULARIA



# MAFA

## MODELAMIENTO DEL AMBIENTE FÍSICO DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN PARVULARIA

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

SALA | CURSO | GRUPO

edades que abarca el recurso

3-5 AÑOS

### CADA MAFA CONTIENE



1 set DIME



1 sistema de soporte



1 capacitación



4 libros



1 licencia Mafapp



4 manuales



1 licencia Mafa Analytics



### MAFA

1 UNIDAD

CONFIGURABLE

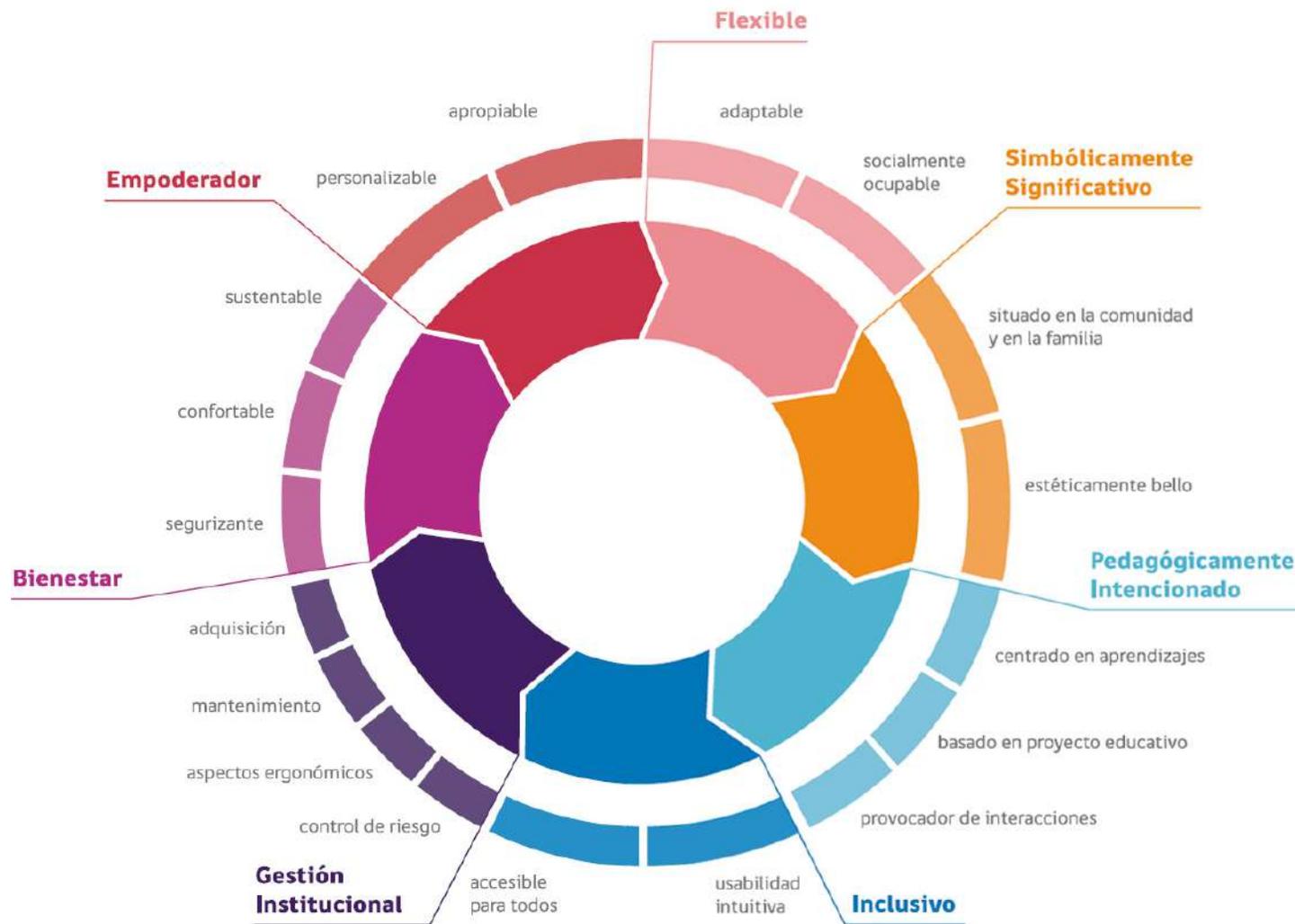


### MAFA

Es una iniciativa desarrollada por un equipo de investigación de la **Pontificia Universidad Católica de Chile**, el cual propone transformar las aulas en un tercer educador, creando un ecosistema orgánico y flexible, que promueve la autodeterminación del párvulo para decidir cómo usar cada una de las partes del ambiente físico para el aprendizaje, interactuando como protagonistas con educadores y técnicos en esta coconstrucción, ejerciendo así su ciudadanía, donde el límite solamente está dado por lo que pueden imaginar colectivamente.

## MODELO MAFA

El modelo MAFA empodera a los párvulos a habitar pedagógicamente en conjunto con los equipos pedagógicos los ambientes de aprendizaje en 6 dimensiones.



# EDUCACIÓN INICIAL CIENCIAS

## CIENCIAS

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-32 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

4-6 AÑOS

### CADA LABORATORIO CONTIENE



3 Set de material concreto para desarrollar los experimentos



Software de clases digitales interactivas



Guías de orientaciones para la educadora de párvulos



Manual de instalación

### EDUCACIÓN INICIAL CIENCIAS

21 UNIDADES

**\$ 3.367.700.-** (IVA Incluido)



EDUCACIÓN INICIAL CIENCIAS



Actividades que permiten a los estudiantes ir descubriendo y reflexionando.

El Laboratorio de Educación Inicial de Ciencias es un recurso de apoyo con actividades que permiten a los estudiantes ir descubriendo y reflexionando sobre sucesos o fenómenos que están presentes en su entorno cotidiano, pudiendo establecer sus propias explicaciones de lo observado.

Permite diversificar los modelos de enseñanza, ya que vinculan material didáctico con lecciones digitales, lo que favorece el uso de tecnología en etapas tempranas.

# EDUCACIÓN INICIAL LENGUAJE VERBAL

## LENGUAJE VERBAL

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-24 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

4-6 AÑOS

Desarrolla habilidades comunicativas necesarias para la adquisición del lenguaje.

El Laboratorio Lenguaje Verbal propone actividades que potencian la participación activa y creativa de los párvulos en el intercambio de opiniones, sentimientos e ideas, contribuyendo a la construcción y comprensión de mensajes.

El conjunto de experiencias y juegos permiten enriquecer las habilidades metalingüísticas, con actividades digitales y materiales concretos, ampliando progresivamente los recursos comunicativos de los niños y niñas.



### EDUCACIÓN INICIAL LENGUAJE VERBAL

1 UNIDAD

\$ 1.309.000.- (IVA Incluido)

### CADA LABORATORIO CONTIENE



3 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



3 Software de clases digitales interactivas



3 Guías de orientaciones para la educadora de párvulos



Manual de instalación

# EDUCACIÓN INICIAL PENSAMIENTO MATEMÁTICO

## PENSAMIENTO MATEMÁTICO

niveles	modalidad de experimentación	dinámica	cobertura	edades que abarca el recurso
INICIAL   PRIMARIA   SECUNDARIA	CONCRETO   DIGITAL   GRÁFICO	INDIVIDUAL   GRUPAL   COLECTIVA	1-16 ESTUDIANTES	4-6 AÑOS

### CADA LABORATORIO CONTIENE



2 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



2 Software de clases digitales interactivas



2 Guías de orientaciones para la educadora de párvulos



Manual de instalación



### EDUCACIÓN INICIAL PENSAMIENTO MATEMÁTICO

1 UNIDAD

**\$ 1.309.000 .-** (IVA Incluido)

Actividades que permiten a los estudiantes ir construyendo el concepto de número.

El Laboratorio Pensamiento Matemático contempla actividades lúdicas que favorecen la construcción activa de nociones básicas sobre características y relaciones, que conllevan las propiedades pre numéricas y numéricas.

El conjunto de experiencias permite diversificar el modelo de enseñanza, con actividades digitales y materiales concretos, que enriquecen la adquisición de conceptos, involucrando la corporalidad, afectividad y desarrollo cognitivo.

# EDUCACIÓN INICIAL CONVIVENCIA Y MOVIMIENTO

## CONVIVENCIA Y MOVIMIENTO

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-16 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

4-6 AÑOS

Actividades que vinculan interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices.

El Laboratorio Convivencia y movimiento es una invitación lúdica a fortalecer los vínculos basados en el diálogo, los acuerdos y las normas con sentido, donde el trabajo colaborativo y la corporalidad serán claves para construir experiencias significativas.

El conjunto de actividades permiten a los niños y niñas, con actividades digitales y materiales concretos, potenciar la autonomía, seguridad y bienestar para establecer prácticas de convivencia democráticas.



### EDUCACIÓN INICIAL CONVIVENCIA Y MOVIMIENTO

1 UNIDAD

\$ 993.650.- (IVA Incluido)

### CADA LABORATORIO CONTIENE



2 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



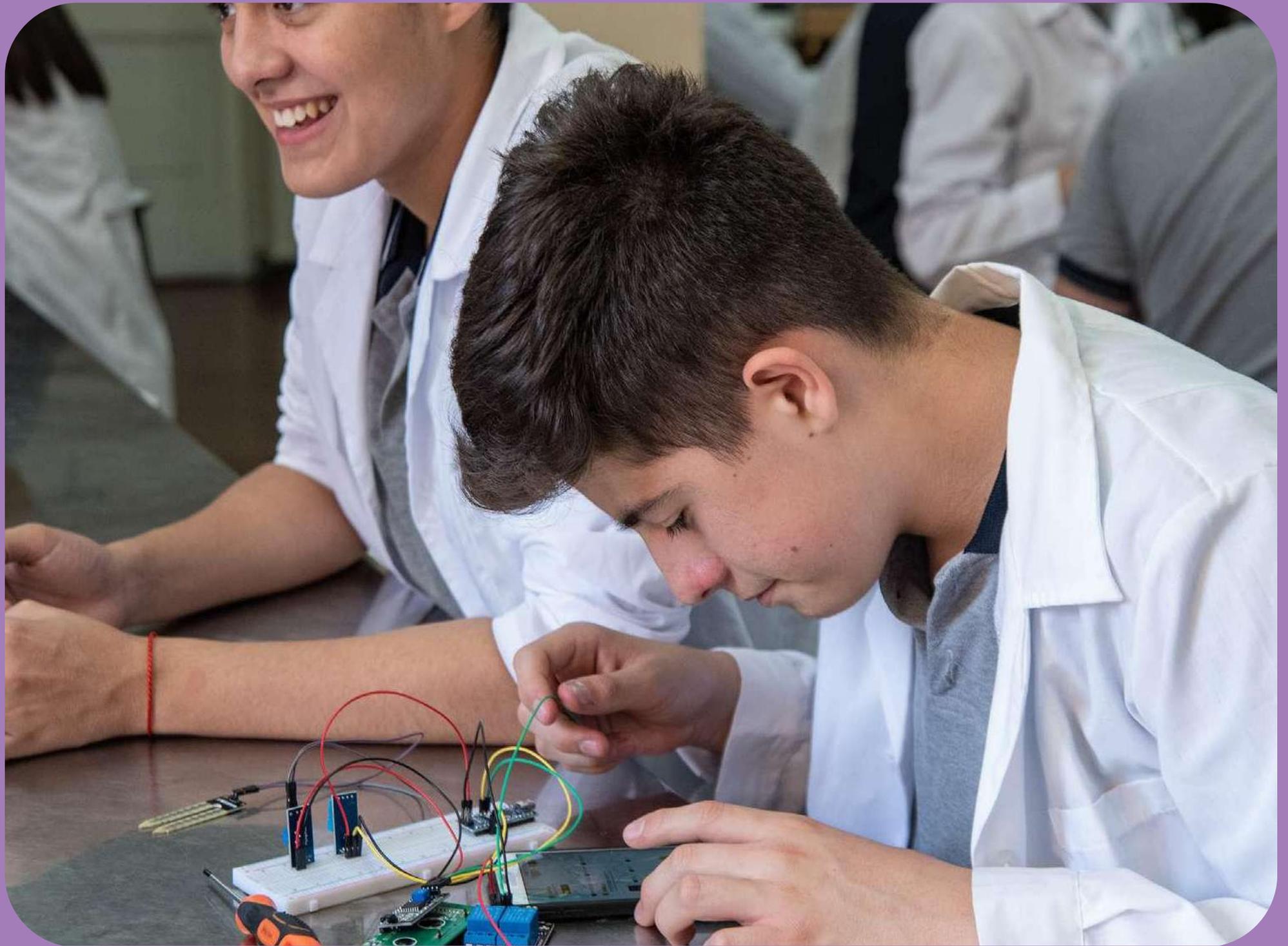
2 Software de clases digitales interactivas



2 Guías de orientaciones para la educadora de párvulos

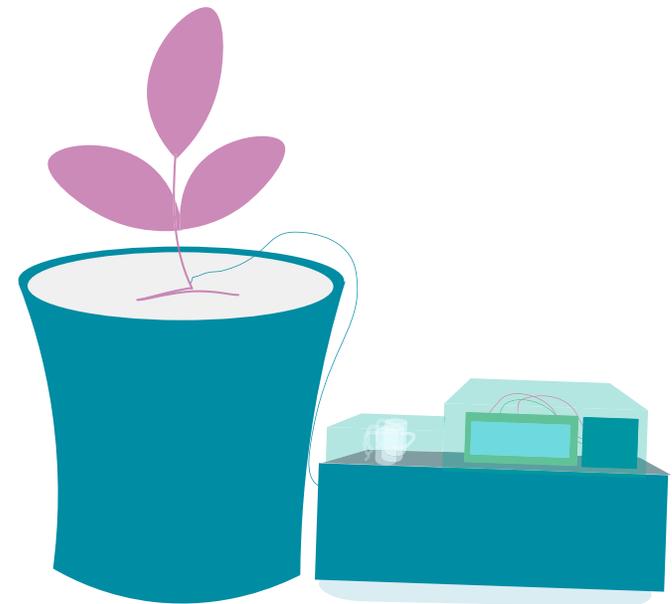


Manual de instalación



# Recursos educativos

# ABP Y STEAM



# STEAM LEARNING SYSTEMS

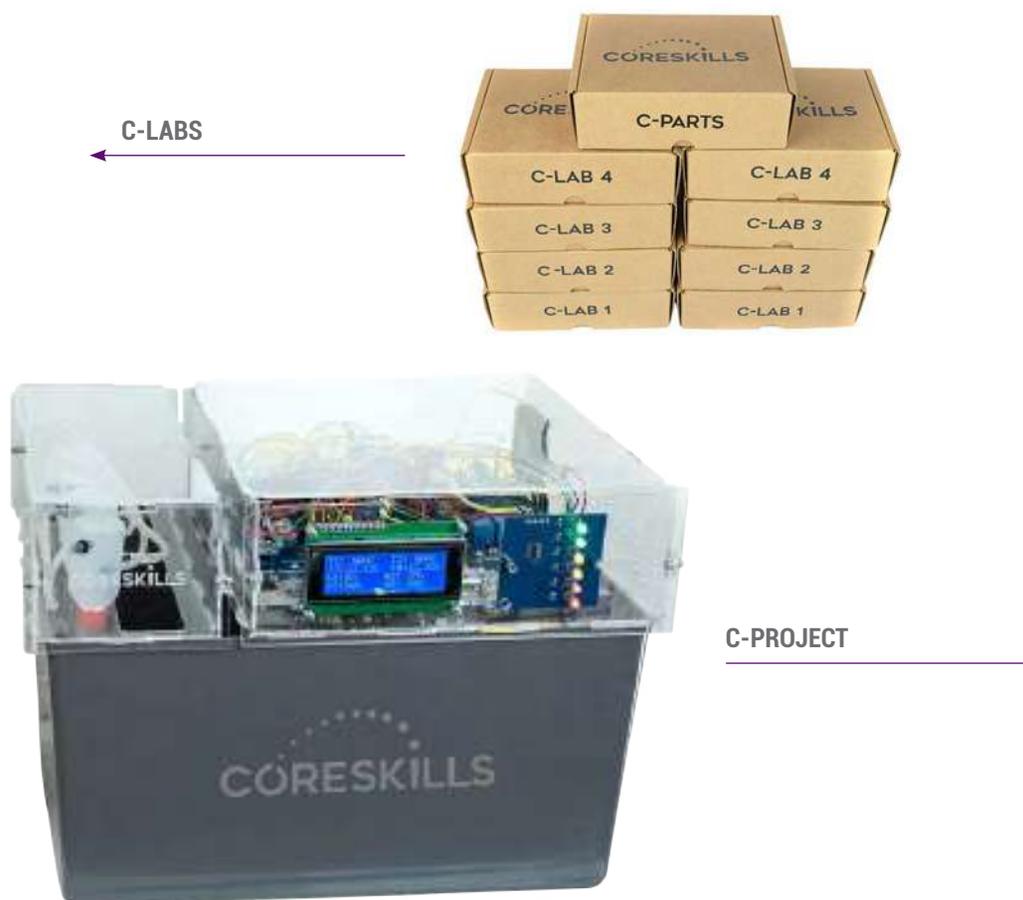
## CORESKILLS | SISTEMA DE RIEGO TECNIFICADO C-GROW

niveles	modalidad de experimentación	dinámica	cobertura	edades que abarca el recurso
INICIAL   PRIMARIA   SECUNDARIA	CONCRETO   DIGITAL   GRÁFICO	INDIVIDUAL   GRUPAL   COLECTIVA	1-45 ESTUDIANTES	12-17 AÑOS

### C-LABS

Laboratorios tecnológicos que promueve el desarrollo de habilidades e introduce al aprendizaje basado en proyectos a través del cumplimiento de roles de trabajo generando aprendizajes en áreas como:

- Electrónica
- Ciencias
- Programación



### C-PROJECT

Sistema de Riego tecnificado avanzado que permite la recolección de datos y control a través de wifi. Además, entrega aprendizajes en temas como la electrónica, programación e introduce conceptos más avanzados como el "Internet of things" a través de una serie de actividades que incluye su plataforma.



## C-LABS

8 UNIDADES

**\$ 1.187.025.-** (IVA Incluido)



## C-PROJECT

1 UNIDAD

**\$ 1.403.010.-** (IVA Incluido)



## LICENCIAS ESTUDIANTILES

1 LICENCIA

**\$ 14.280.-** (IVA Incluido)



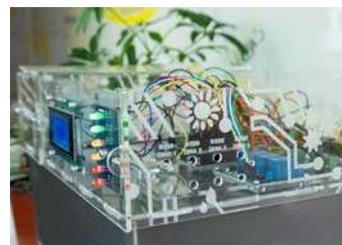
## LICENCIAS DOCENTES

1 LICENCIA

**\$ 14.280.-** (IVA Incluido)



Componentes del C-Labs 1



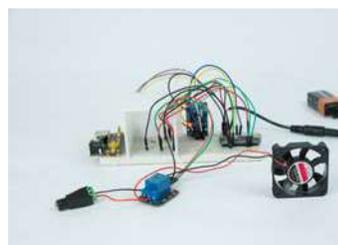
Proyecto de riego tecnificado C-Project



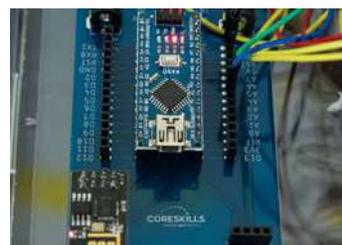
Plataforma CoreSkills



Plataforma CoreSkills



Componentes del C-Labs 2



Proyecto de riego tecnificado C-Project



Plataforma CoreSkills



Plataforma CoreSkills

*“Han avanzado  
harto en el tema de  
trabajo en equipo.  
Ahora llegan, ya  
saben qué hacer, se  
reúnen, conversan,  
se nota una  
discusión en el grupo,  
no sé nota que uno  
está haciendo todo...”*

Profesor Colegio Santa  
Catalina de Labouré

## KUBO

KUBO es un robot educativo basado en puzzles, que permite introducir de manera temprana la programación en los estudiantes, para desarrollar el pensamiento crítico y fomentar la creatividad, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas.



### KUBO CODING

1 UNIDAD

EDAD 4 A 10 AÑOS

**\$ 351.050.-** (IVA Incluido)



Set KUBO CODING



Robot del set KUBO CODING



### KUBO CODING+

1 UNIDAD

EDAD 4 A 10 AÑOS

**\$ 116.620.-** (IVA Incluido)



Set KUBO CODING+



Componentes del set KUBO CODING+



### KUBO CODING++

1 UNIDAD

EDAD 7 A 10 AÑOS

**\$ 116.620.-** (IVA Incluido)



Set KUBO CODING++



Componentes del set KUBO CODING++



### KUBO CODING MATH

1 UNIDAD

EDAD 7 A 10 AÑOS

**\$ 116.620.-** (IVA Incluido)



Set KUBO CODING MATH



Componentes del set KUBO CODING MATH



## KUBO PLAY

35 LICENCIAS

EDAD 7 A 10 AÑOS

**\$ 442.680.- (IVA Incluido)**



KUBO Coding Starter Set

+



Servicio de capacitación

## CODEMONKEY

Enriquece la vida escolar de sus estudiantes a través de desafíos divertidos con bellas animaciones y adorables personajes con el fin de introducir los conocimientos básicos de informática, enseñar programación a través de lenguaje de código y prepararlos para desarrollar habilidades necesarias para el siglo XXI.



## CODEMONKEY

40 LICENCIAS

EDAD 8 A 16 AÑOS

**\$ 830.620.- (IVA Incluido)**



## CODEMONKEY

1 UNIDAD

EDAD 8 A 16 AÑOS

**\$ 23.205.- (IVA Incluido)**



Plataforma online de CodeMonkey





# Recursos educativos

# CIENCIAS



# LABORATORIO DIGITAL DE CIENCIAS

KIT BIOLOGÍA | KIT QUÍMICA | KIT FÍSICA | KIT MEDIO AMBIENTE | KIT CALIDAD DEL AGUA | KIT FISIOLÓGIA HUMANA | KIT CIENCIAS GENERALES BÁSICO | KIT CIENCIAS GENERALES

niveles	modalidad de experimentación	dinámica	cobertura	edades que abarca el recurso
INICIAL   PRIMARIA   SECUNDARIA	CONCRETO   DIGITAL   GRÁFICO	INDIVIDUAL   GRUPAL   COLECTIVA	1-45 ESTUDIANTES	7-17 AÑOS

El Laboratorio Digital de Ciencias (LDC) es un complemento perfecto para el aprendizaje de las ciencias.

El Laboratorio Digital de Ciencias es un moderno recolector de datos que consiste en una tablet con 12 sensores incorporados, comúnmente utilizados en la mayoría de los currículum de Ciencias, con la posibilidad de conectar adicionalmente sensores externos, considerando los más de 60 sensores que Einstein tiene para ti. Este recurso, se puede usar tanto en el laboratorio de Ciencias como también en el aula o patio.

Permite tener un laboratorio científico portátil e interactivo con todas sus clases de Ciencias para realizar experimentos y obtener datos en tiempo real.



## LABORATORIO DIGITAL DE CIENCIAS

1 TABLET

\$ 1.062.670.- (IVA Incluido)

### 12 SENSORES INCORPORADOS:

- Punto de rocío
- Índice de calor
- Ritmo cardíaco
- Presión barométrica
- Termómetro
- Humedad relativa
- Sonido
- Micrófono
- GPS
- Luz
- Acelerómetro
- UV

### CARACTERÍSTICAS:

- Bluetooth
- Batería larga duración
- Procesador QUAD core
- Webcam x 2
- Resolución 4K
- Sistema Android
- Wi Fi



## LDC KIT BIOLÓGÍA

**CONTIENE 7 SENSORES EXTERNOS**  
1 LDC Einstein  
Sensor de temperatura (-40 a 140°C)  
Sensor de pH con electrodo normal  
Sensor de multirango de luz  
Sensor de colorímetro  
Sensor de conductividad  
Sensor de presión (700 kPa)  
1 Pack de cables

**\$ 2.220.540.- (IVA Incluido)**



Sensores Kit Biología



## LDC KIT QUÍMICA

**CONTIENE 7 SENSORES EXTERNOS**  
1 LDC Einstein  
Sensor de temperatura (-40 a 140°C)  
Sensor de pH con electrodo normal  
Sensor de corriente ( $\pm 250$  mA.)  
Sensor de voltaje ( $\pm 2.5$  V)  
Sensor de colorímetro  
Sensor de conteo de gotas  
Sensor de conductividad  
1 Pack de cables

**\$ 2.222.920.- (IVA Incluido)**



Sensores Kit Química



## LDC KIT FÍSICA

**CONTIENE 6 SENSORES EXTERNOS**  
1 LDC Einstein  
Sensor de distancia  
Sensor de fuerza  
Sensor de corriente ( $\pm 2.5$  A.)  
Sensor de voltaje ( $\pm 2.5$  V)  
Sensor de campo magnético (3 ejes)  
Sensor fotopunto  
1 Pack de cables

**\$ 2.023.000.- (IVA Incluido)**



Sensores kit Física



## LDC KIT MEDIO AMBIENTE

**CONTIENE 4 SENSORES EXTERNOS**  
1 LDC Einstein  
Sensor de CO2  
Sensor de sonido  
Sensor de temperatura (-40 a 140°C)  
1 Pack de cables

**\$ 1.888.530.- (IVA Incluido)**



Sensores Kit Medio Ambiente



## LDC KIT CALIDAD DEL AGUA

**CONTIENE 4 SENSORES EXTERNOS**  
1 LDC Einstein  
Sensor de pH con electrodo normal  
Sensor de conductividad  
Sensor de temperatura (-40 a 140°C)  
Sensor de oxígeno (disuelto)  
1 Pack de cables

**\$ 2.025.380.- (IVA Incluido)**



Sensores Kit Calidad del agua



## LDC KIT FISIOLÓGIA HUMANA

### CONTIENE 4 SENSORES EXTERNOS

1 LDC Einstein  
Frecuencia cardíaca (ejercicio)  
Sensor EKG  
Sensor de temperatura (-40 a 140°C)  
Sensor de presión arterial  
1 Pack de cables

**\$ 1.856.400.- (IVA Incluido)**



Sensores Kit Fisiología humana



## LDC KIT CIENCIAS GENERALES BÁSICO

### CONTIENE 7 SENSORES EXTERNOS

1 LDC Einstein  
Sensor de temperatura (-40 a 140°C)  
Sensor de turbidez  
Sensor de pH con electrodo normal  
Sensor de ritmo cardíaco  
Sensor de colorímetro  
Sensor de termocupa  
Sensor de presión (20 a 400 kPa)

**\$ 2.209.830.- (IVA Incluido)**

\* no incluye tablet LDC.



Sensores Kit Ciencias generales básico



## LDC KIT CIENCIAS GENERALES

### CONTIENE 16 SENSORES EXTERNOS

1 LDC Einstein  
Sensor de temperatura (-40 a 140°C)  
Sensor de pH con electrodo normal  
Sensor de multirango de luz  
Sensor de colorímetro  
Sensor de conductividad  
Sensor de presión (20 a 400 kPa)  
Sensor de corriente ( $\pm 250$  mA.)  
Sensor de voltaje ( $\pm 2.5$  V)  
Sensor de conteo de gotas  
Sensor de distancia  
Sensor de fuerza  
Sensor de corriente ( $\pm 2.5$  A.)  
Sensor de voltaje ( $\pm 25$  V)  
Sensor de campo magnético (3 ejes)  
Sensor fotopuente  
1 Pack de cables

**\$ 3.687.810.- (IVA Incluido)**

*“...Pero habían como mil cosas que podíamos hacer con esos sensores de colores, entonces empezamos a pensar y nos acordamos del enfoque STEAM[...] e hicimos como una forma de reciclar más eficiente”*

**Estudiante** Colegio Sagrados Corazones.

*“Yo siento que los roles ayudaron mucho a mejorar tanto lo que nosotros sabemos hacer bien, como (también) lo que carecemos más”.*

**Estudiante** Colegio Santa Catalina Labouré.

# LABMATE II

## LABMATE II

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

7-17 AÑOS

LabMate, Laboratorio de ciencias inalámbrico.

Lab Mate es una herramienta científica que convierte cualquier computador en un laboratorio de Ciencias inalámbrico.

Se acopla a cualquier dispositivo a través de Bluetooth o un cable USB. Su tamaño pequeño es perfecto para la exploración de la ciencia al aire libre y proyectar los resultados obtenidos en la computadora.

LabMate contiene ocho sensores incorporados para transformar las clases de ciencia una experiencia inigualable de experimentación científica.



### 8 SENSORES INCORPORADOS:

-  Punto de rocío
-  Índice de calor
-  Luz
-  UV
-  Humedad
-  Termómetro
-  Ritmo cardíaco
-  Presión barométrica



### EINSTEIN™ LABMATE II

1 RECOLECTOR DE DATOS

**\$ 562.870.-** (IVA Incluido)



# E-CIENCIAS

PRIMARIA | SECUNDARIA

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

LICENCIA INSTITUCIONAL

edades que abarca el recurso

6-12 AÑOS

## E-CIENCIAS PRIMARIA Y SECUNDARIA

- Permite a tus estudiantes participar activamente involucrándolos en el hacer ciencia.
- Involucra efectivamente las TIC al proceso de enseñanza y aprendizaje de las ciencias.
- Orientada a apoyar la labor de los docentes y desarrollar habilidades STEAM en los estudiantes.
- Es multiplataforma,
- Favorece el trabajo en distintos escenarios: presencial y remoto.

## E-CIENCIAS PRIMARIA\*

1 LICENCIA INSTITUCIONAL

**\$ 1.785.000.- (IVA Incluido)**

\*Es necesario comprar el recolector de datos para utilizar la plataforma.



## E-CIENCIAS SECUNDARIA\*

1 LICENCIA INSTITUCIONAL

**\$ 1.785.000.- (IVA Incluido)**

\*Es necesario comprar el recolector de datos para utilizar la plataforma.

# LABORATORIO DIGITAL DE CIENCIAS: LABDISC

ESTACIÓN DE CIENCIAS 16 LABDISC | ESTACIÓN DE CIENCIAS 8 LABDISC | BIOCHEM | ENVIRO | GENSCI | PHYSIO

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

2-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

7-17 AÑOS

## Labdisc GLOBISENS

El Labdisc entrega en manos de los jóvenes científicos un moderno laboratorio de ciencias. Es una novedosa herramienta para alumnos de todas las edades con hasta 15 sensores inalámbricos integrados en un solo equipo compacto. Revolucionando la enseñanza de una manera conveniente, baja en costos y portátil.

El compacto Labdisc posee un monitor, memoria y batería, esto facilita la recolección de datos sin tener que usar un computador y hace que la enseñanza de las ciencias sea más efectiva y más económica sin necesidad de disponer de una computadora o problemas de pantallas que no se adaptan a la luz del sol. Ya en el interior del aula, el Labdisc puede operar como interface transmitiendo en línea las mediciones a la computadora del profesor.



## LABORATORIO DIGITAL DE CIENCIAS

1 UNIDAD

**\$ 997.220.- (IVA Incluido)**

## ESTACIÓN DE CIENCIAS LDC (8 LABDISC\*)

1 ESTACIÓN

**\$ 8.696.520.- (IVA Incluido)**

\* Incluye 8 LDC Labdisc a elección

# CONSTRUYENDO CIENCIAS

CONSTRUYENDO CIENCIAS FÍSICA | CONSTRUYENDO CIENCIAS BIOLÓGÍA - QUÍMICA | CONSTRUYENDO CAMBIOS DE ENERGÍA | CONSTRUYENDO GASES

niveles	modalidad de experimentación	dinámica	cobertura	edades que abarca el recurso
INICIAL   PRIMARIA   SECUNDARIA	CONCRETO   DIGITAL   GRÁFICO	INDIVIDUAL   GRUPAL   COLECTIVA	2-45 ESTUDIANTES	10-17 AÑOS

## CADA LABORATORIO CONTIENE



1 Sets de material concreto para la experimentación grupal o colectiva



Software de clases digitales interactivas



Manual de instalación



Laboratorio Digital de Ciencias



Set de sensores



CONSTRUYENDO CIENCIAS FÍSICA



CONSTRUYENDO CIENCIAS BIOLÓGÍA QUÍMICA

## CONSTRUYENDO CIENCIAS FÍSICA\*

15 UNIDADES

**\$ 2.975.000.- (IVA Incluido)**

\* Configuración hecha con LDC Einstein

## CONSTRUYENDO CIENCIAS BIOLÓGÍA QUÍMICA\*

15 UNIDADES

**\$ 2.975.000.- (IVA Incluido)**

\* Configuración hecha con LDC Einstein



Menú: "Construyendo Ciencias Física"

Promueve el desarrollo de habilidades científicas.

Construyendo Ciencias es un laboratorio que promueve el desarrollo de habilidades científicas y el aprendizaje de las etapas de la investigación.

Los estudiantes construyen de forma participativa y activa los nuevos conocimientos utilizando el recolector de datos para realizar mediciones en tiempo real.

# CONSTRUYENDO CIENCIAS

CONSTRUYENDO CIENCIAS FÍSICA | CONSTRUYENDO CIENCIAS BIOLOGÍA - QUÍMICA | CONSTRUYENDO CAMBIOS DE ENERGÍA | CONSTRUYENDO GASES

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

2-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

10-17 AÑOS

## Metodología Indagatoria en Ciencias.

Construyendo Ciencias presenta un conjunto de experiencias que favorecen la comprensión de grandes ideas que engloban conocimientos científicos y fenómenos naturales, con una visión integrada de ciencia y tecnología.

Los recursos proponen experiencias científicas que se centran en la aplicación del método indagatorio, orientado a facilitar que los estudiantes adquieran e incrementen habilidades y actitudes propias del área.



## CONSTRUYENDO CAMBIOS DE ENERGÍA

### TEMÁTICAS

*Tipos de energía*

*Transformaciones de energía*

*Relación de la energía cinética*

*con la potencial*

*Energía renovable*

**\$ 1.993.250.- (IVA Incluido)**

## CONSTRUYENDO GASES

### TEMÁTICAS

*Ley de Charles*

*Ley de Boyle*

*Ley de Gay-Lussac*

*Solubilidad de los gases*

*Gases y combustión*

**\$ 1.993.250.- (IVA Incluido)**



## CADA LABORATORIO CONTIENE



1 Sets de material concreto para la experimentación grupal o colectiva



Software de clases digitales interactivas



Manual de instalación



Laboratorio Digital de Ciencias: GENSCI

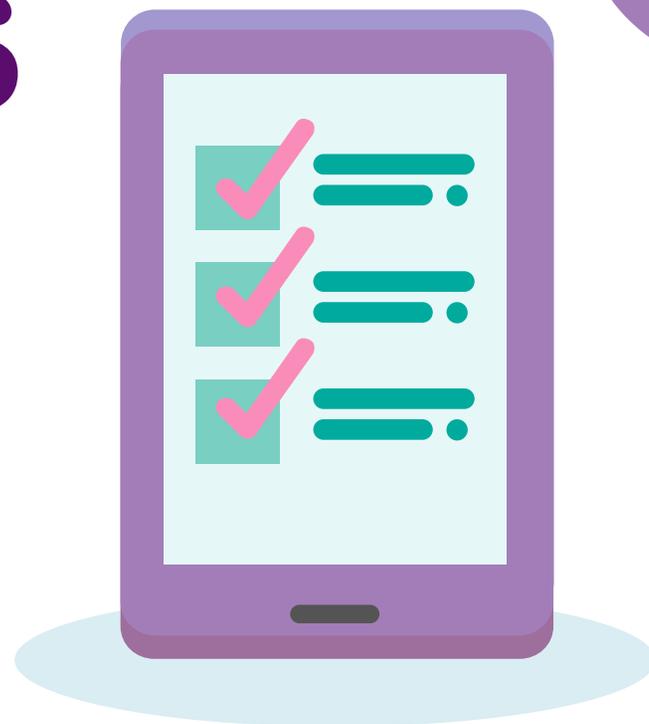


Set de sensores



Recursos educativos

# DESARROLLO HABILIDADES



# PDH PLAN DESARROLLANDO HABILIDADES

PLAN DESARROLLANDO HABILIDADES LENGUAJE | PLAN DESARROLLANDO HABILIDADES MATEMÁTICA

niveles	modalidad de experimentación	dinámica	cobertura	edades que abarca el recurso
INICIAL   PRIMARIA   SECUNDARIA	CONCRETO   DIGITAL   GRÁFICO	INDIVIDUAL   GRUPAL   COLECTIVA	2-45 ESTUDIANTES	8-9 AÑOS

Desarrollando Habilidades Primaria es un conjunto de actividades para promover el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales.

El Plan Desarrollando Habilidades Primaria es un conjunto de actividades de Matemática y Lenguaje que promueven el desarrollo y fortalecimiento de habilidades cognitivas y emocionales, necesarias para enfrentar de mejor manera diversos contextos de evaluación, sean estos escolares o mediciones a gran escala.

Las sesiones de trabajo están divididas en dos niveles de complejidad: inicial y avanzado.



PLAN DESARROLLANDO HABILIDADES MATEMÁTICA INICIAL

PDH PLAN  
DESARROLLANDO  
HABILIDADES

CONFIGURABLE

## CADA RECURSO INCLUYE



Libro para el profesor y estudiante



Software de clases digitales interactivas



Manual de instalación



# PIENSO Y RESPONDO

PIENSO Y RESPONDO LENGUAJE | PIENSO Y RESPONDO MATEMÁTICA

niveles	modalidad de experimentación	dinámica	cobertura	edades que abarca el recurso
INICIAL   PRIMARIA   SECUNDARIA	CONCRETO   DIGITAL   GRÁFICO	INDIVIDUAL   GRUPAL   COLECTIVA	2-45 ESTUDIANTES	11-13 AÑOS

## CADA LABORATORIO CONTIENE



Libro para el profesor y estudiante



Software de clases digitales interactivas



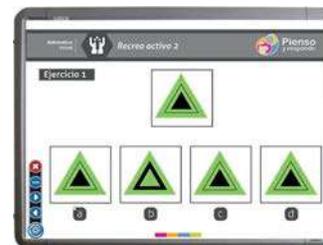
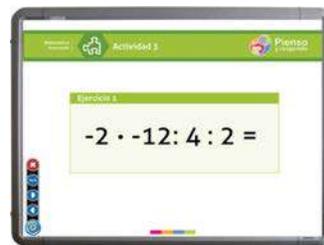
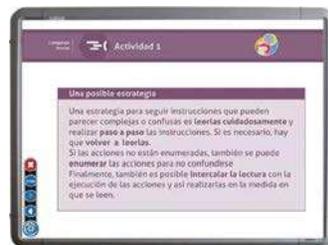
Manual de instalación



## PIENSO Y RESPONDO MATEMÁTICA Y LENGUAJE

CONFIGURABLE

PLAN DESARROLLANDO HABILIDADES PIENSO Y RESPONDO



Potencia el uso de estrategias y habilidades cognitivas y socioemocionales en situaciones de aprendizaje escolar.

Pienso y respondo es un recurso de apoyo al aprendizaje escolar que propicia habilidades cognitivas y emocionales, junto con estrategias para enfrentar situaciones de evaluación en Matemática y Lenguaje.

Las sesiones de trabajo están divididas en dos niveles de complejidad: inicial y avanzado.

# LEO Y COMPRENDO 2

LEO Y COMPRENDO 2 LIBRO DEL PROFESOR | LEO Y COMPRENDO 2 LIBRO DEL ESTUDIANTE

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

2-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

7-8 AÑOS

## CADA LABORATORIO CONTIENE



Libro para el profesor y estudiante



Software de clases digitales interactivas



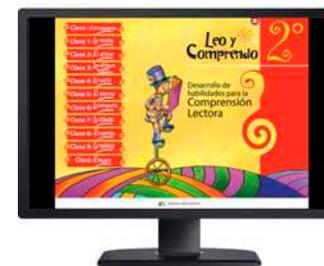
Manual de instalación



LEO Y COMPRENDO 2

## LEO Y COMPRENDO 2

CONFIGURABLE



Menú: "Leo y comprendo 2"

Desarrolla las competencias comunicativas de tus estudiantes.

Leo y comprendo 2 promueve la aplicación de habilidades cognitivas y emocionales, y la construcción y uso de estrategias para enfrentar situaciones de evaluación de la comprensión lectora.

Surge como respuesta a la necesidad de potenciar las competencias comunicativas de los estudiantes desde sus inicios en la escolarización, propiciando el desarrollo de estrategias y habilidades que fomenten el nivel de comprensión lectora explícita, implícita y el sentido global de diferentes tipos de textos.

*“Esto refuerza otros contenidos y habilidades que están trabajando de forma transversal[...].”*

**Profesora Andrea**, 3º básico  
Escuela Profesora Gladys Valenzuela.

*“Me encantó... Los niños participaron mucho y entendieron... Están aprendiendo, eso me gustó[...].”*

**Profesora Luisa**, 4º básico  
Escuela Sor Teresa de Los Andes.

*“El primer resultado que tú puedes ver es el orden, la disciplina en la sala de clases, luego el nivel de preguntas y respuestas que son capaces de hacer los niños, después la evaluación SIMCE, que mejoró, la concentración en la prueba, que es muy importante[...].”*

**Director** Colegio El Roble de Santo Domingo.



### JUNTOS APRENDEMOS

12 UNIDADES

**\$ 1.630.300.-** (IVA Incluido)



### PLANIFICA ACCIÓN

40 CUADERNILLOS DEL ESTUDIANTE

**\$ 1.630.300.-** (IVA Incluido)



Menú: "Juntos aprendemos"



Menú: "Planifica acción"



Clase digital: "Juntos aprendemos"



Clase digital: "Planifica acción"



# Recursos educativos

# TECNOLOGÍA

# EDUCATIVA



# TECNOLOGÍA PARA LA SALA DE CLASES

## TABLET EDUCATIVA | CARRO TECNOLÓGICO

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-5 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

4-17 AÑOS

### TABLET EDUCATIVA

La Tablet Educativa se compone de un robusto dispositivo tecnológico, con opción de conectividad por medio de tarjeta SIM y con una serie de software educativos precargados para una experiencia de aprendizaje autónoma o guiada por parte del estudiante.

### TABLET EDUCATIVA

1 UNIDAD



### CARRO TECNOLÓGICO

1 CARRO



### Distintas alternativas digitales para tu sala de clases

El carro tecnológico incorpora la tecnología educativa en tu sala de clases, para que puedas apoyar los procesos de aprendizaje en distintos contextos de educación. Planifica y optimiza la tarea de enseñanza con una gran variedad de recursos tecnológicos.

# TOUCH PANEL

## AULAS TECNOLÓGICAS

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

2-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

5-17 AÑOS

### TOUCH PANEL

Panel interactivo que brinda la experiencia de escritura más natural de la industria gracias a la tecnología de última generación, de alta precisión, para que profesores y alumnos colaboren con facilidad. Una experiencia de usuario intuitiva tipo tablet que proporciona y permite obtener todas las herramientas necesarias para la mejor eficiencia y productividad.



### TOUCH PANEL

1 UNIDAD

# AULA HÍBRIDA

SOLUCIONES PARA EL APRENDIZAJE REMOTO

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

2-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

5-17 AÑOS

## AULA HÍBRIDA

El modelo de educación híbrida incorpora a los alumnos, tanto de manera presencial como remota. La interacción es un proceso fundamental y al no poder hacerse en el aula, se sustituye utilizando herramientas tecnológicas. Estas herramientas pueden ser sincronas o asincrónicas, las cuales, permiten generar feedback entre el docente y los estudiantes como si estuvieran físicamente presentes.



Cámara de video inteligente con visión panorámica de 180°, calidad de video 4k.



## AULA HÍBRIDA

CONFIGURABLE

*“Les ha gustado mucho porque de alguna manera aprenden jugando...se ha visto mucha participación en niños que ni siquiera en una clase se escuchaban o no hablaban, el niño que era muy callado ya responde activamente a la clase[...]*”

Xiomara Alvarado,  
Profesora de 1º grado.  
Institución Educativa General Santander.

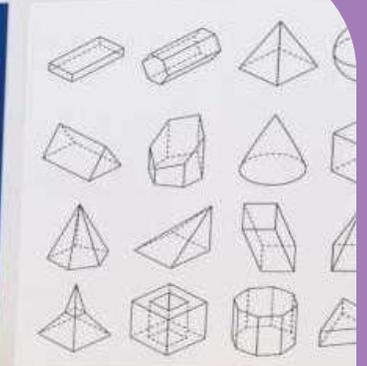
*“Lograr acceder a esta tecnología en el momento en que más lo necesitábamos, es parte de la ‘justicia educacional’ que debería darse en la repartición de los recursos educativos. Esta adquisición significa un gran avance para la escuela, en pos de reducir la gran brecha existente en la educación del país[...]*”

Director Pedro Chacano,  
Escuela Juan Victorino Tangol de Tenaún.

$w(-a)^2$   $\pi$   $(x+y)^2 - (x-y)^2$   $E=mc^2$   $a$   
 $f(x)=ax^2+bx+c$   $r$   $\frac{1}{5} + \frac{3}{6}$   $b$   
 $\beta$   $\sqrt{9}$   $y=3x+6$   $\frac{2}{3} \cdot \frac{4}{6}$   $x+y=3$   $Y=x^2$   $\frac{384}{159}$   $\frac{231}{231}$   
**MATH**  $Y=mx+B$   $\left[\frac{a}{9}\right]$   $\psi$   
 $Y=\cos x - \sin x$   $\sin(-a) = -\sin a$   $M=Ax+B$   $\left[\frac{a}{9}\right]$   
 $x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$   $A \cap B$   
inspired by @knapp

**ADDITION CHART 1-10**

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

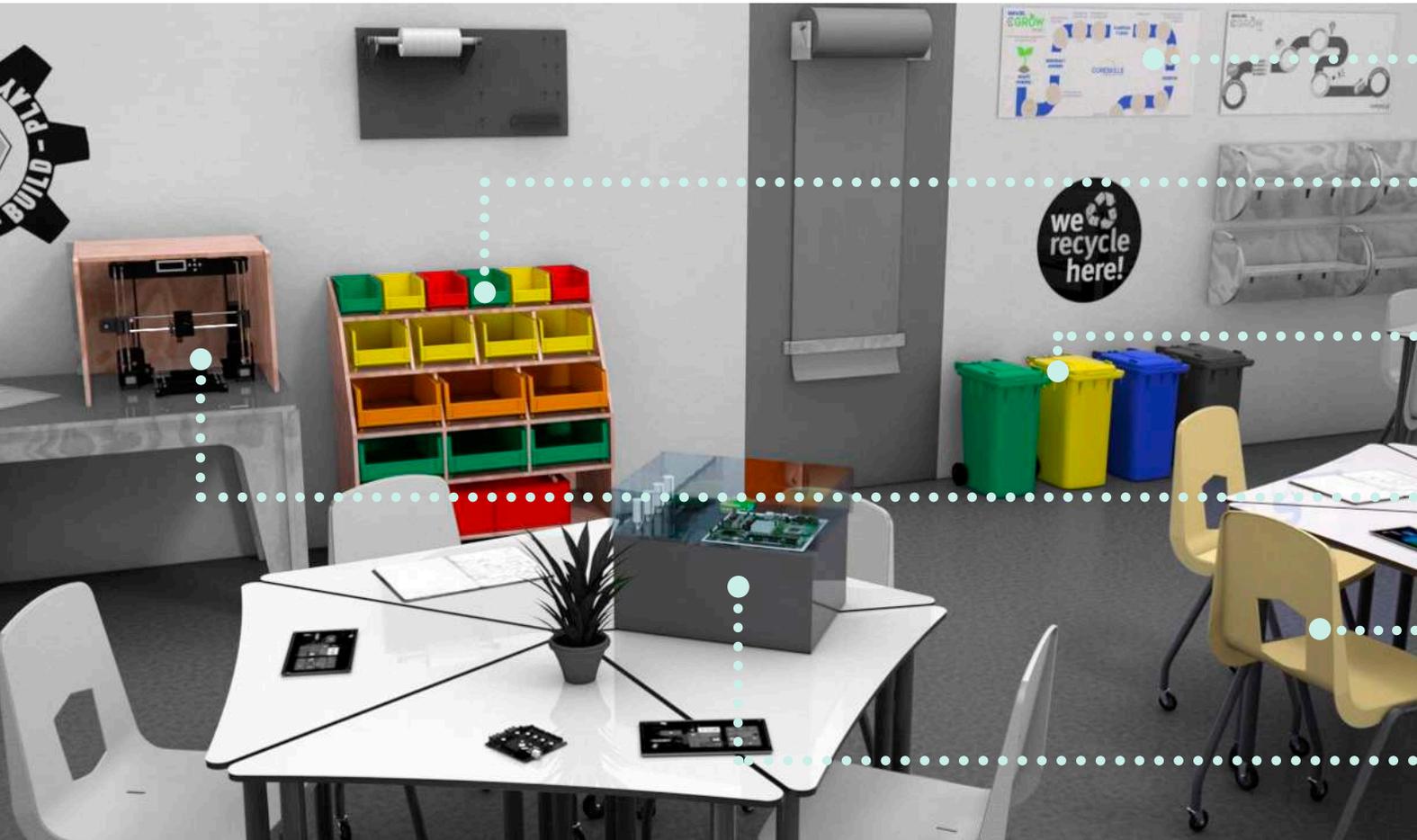


# Recursos educativos

# AMBIENTES & APRENDIZAJE



# Aulas **ABP STEAM**



Posters y Planners

Organizadores

Zonas de recolección de  
residuos

Tecnología 3D y CNC

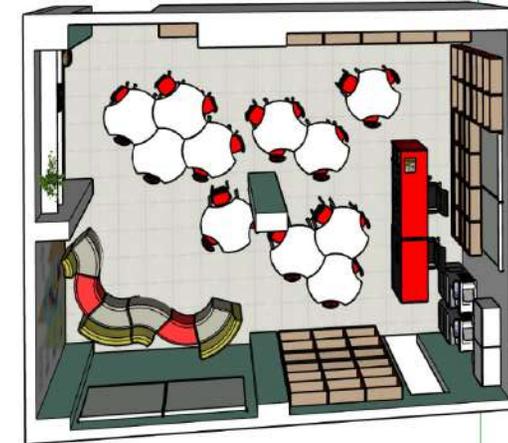
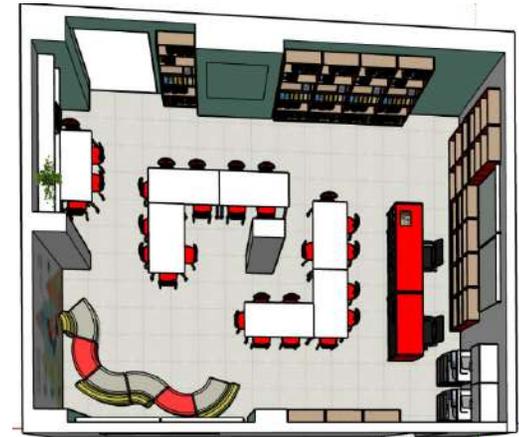
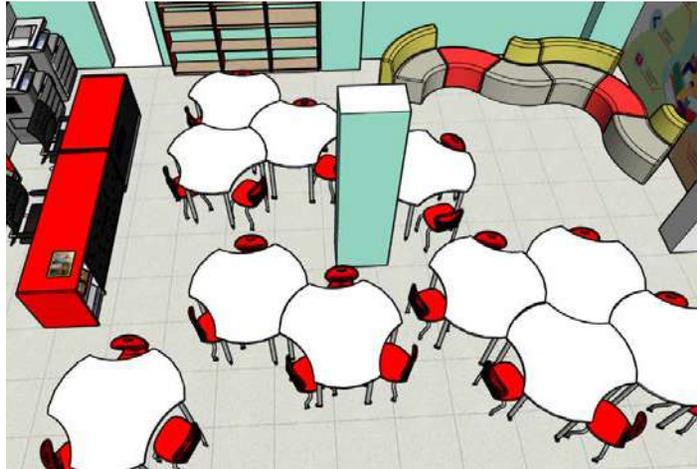
Mesas y sillas

Laboratorios Steam y  
ABP

# Aula Temática a **MEDIDA**

Ofrecemos asesoría para desarrollar proyectos de ambientación a la medida las necesidades de nuestros clientes.

Diseñamos y equipamos tus espacios transformándolos en ambientes activos que aseguren la experimentación, reflexión y la participación protagonista de los estudiantes.





## Fundación Efecto Educativo

### ¿Quiénes somos?

Somos una organización chilena sin fines de lucro que nace el año 2018, al atero de los 16 años de experiencia de Efecto Educativo. Formamos parte del Registro de Asistencia Técnica Educativa (ATE) del Ministerio de Educación desde el año 2011.

Nuestras propuestas formativas buscan ofrecer una alternativa innovadora de capacitación y asesoría a los establecimientos educacionales que aporte con nuevas iniciativas para enfrentar los desafíos educativos actuales y de esta forma se puedan enriquecer los procesos de aprendizaje de niños, niñas y jóvenes.



## FORMACIÓN CONTINUA

Nuestros servicios se focalizan en el área de Gestión Curricular y Convivencia Escolar, abordando temáticas como la educación emocional, aprendizaje basado en proyectos, educación sexual integral, diversificación de la enseñanza, evaluación de aprendizajes, vínculo familia y escuela, entre otros.

Dentro de nuestros principales servicios se encuentran:

- ▶ Autocuidado, bienestar y educación emocional del docente
- ▶ Educación emocional para mejorar la disposición al aprendizaje, el clima de aula y la convivencia escolar.
- ▶ Estrategias asociadas al Aprendizaje Basado en Proyectos para promover habilidades del siglo XXI.
- ▶ Evaluar en contextos auténticos basado en el Decreto N°67.
- ▶ Educación Integral de las Sexualidades.
- ▶ Implementación de prácticas innovadoras con una metodología activa para diversificar las estrategias.
- ▶ Involucrando a las familias en el aprendizaje.
- ▶ Planificación estratégica educativa.





# PROGRAMA DIGITALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE

## DESCRIPCIÓN

Es un programa que tiene como objetivo apoyar el proceso de implementación de prácticas pedagógicas innovadoras a través de herramientas digitales para la docencia y, a su vez, fortalecer las competencias en profesores y directivos para la planificación, evaluación, desarrollo y retroalimentación de los procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales con el fin de fortalecer el quehacer docente y aumentar las oportunidades de desarrollo profesional.

## Áreas de Competencia

1. Compromiso Profesional
2. Recursos Digitales
3. Enseñanza y Aprendizaje
4. Evaluación y Retroalimentación
5. Empoderar a los estudiantes
6. Facilitar la competencia digital de los estudiantes



### Modalidad

- Formación online auto formativa o tutorizada
- Plataforma de gestión del aprendizaje para fortalecer el quehacer docente y aumentar las oportunidades de desarrollo profesional.



### Participantes

- Comunidad educativa:
  - Equipos directivos
  - Jefes de departamento
  - Docentes
  - Asistentes de educación



### Tiempo

- 4 cursos de 16 horas cada uno, 64 horas totales.



efecto educativo

[www.efectoeducativo.cl](http://www.efectoeducativo.cl)  
[info@efectoeducativo.cl](mailto:info@efectoeducativo.cl)  
+56 2 27270133



Fundación  
**Efecto Educativo**

[www.fundacionefectoeducativo.org](http://www.fundacionefectoeducativo.org)  
[info@fundacionefectoeducativo.org](mailto:info@fundacionefectoeducativo.org)  
+56 2 27270133



[www.coreskills.tech](http://www.coreskills.tech)  
[info@coreskills.tech](mailto:info@coreskills.tech)  
+56 2 27270133



[www.efectoeducativo.cl](http://www.efectoeducativo.cl)

