



CATÁLOGO 2026

PRODUCTOS POR NIVEL

*¡Te acompañamos para
que todos aprendan!*

ea
efecto educativo



Te acompañamos para que todos aprendan

UNA PROPUESTA DE **EFFECTO EDUCATIVO**



EFFECTO EDUCATIVO

En Efecto Educativo, entendemos la importancia de adaptarse a las necesidades educativas actuales. Es por eso que estamos comprometidos en apoyarte en el tránsito de una aula tradicional a una aula con metodología activa.

Nuestra institución se ha especializado en el desarrollo de propuestas educativas que fomentan el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales. Trabajamos junto a los docentes y los alumnos para proporcionarles las herramientas necesarias y las estrategias de enseñanza que potencian la motivación y la autonomía.



Aula tradicional

Aula con metodología activa

¿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.



EDUCACIÓN INICIAL

Los recursos de Educación Inicial promueven el aprendizaje a través del juego y la exploración, incorporando **metodologías activas** que estimulan la curiosidad, la comunicación y la colaboración. Las propuestas —en matemáticas, lenguaje, educación emocional e inclusión— invitan a descubrir, crear y aprender de manera significativa desde los primeros años.

Cada recurso transforma el aula en un espacio vivo, donde aprender se vuelve una experiencia cotidiana, cercana y profundamente motivadora.



INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

CONCRETO | DIGITAL

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

1-24 ESTUDIANTES

4-6 AÑOS

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.



3 Guías de orientaciones para la educadora de párvulos

CUANTIFICACIÓN

21 UNIDADES DE APRENDIZAJE

RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | **DIGITAL**

dinámica

INDIVIDUAL | **GRUPAL** | **COLECTIVA**

cobertura

1-16 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

4-6 AÑOS



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



**RELACIONES
LÓGICO MATEMÁTICAS**

20 UNIDADES DE APRENDIZAJE



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.

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

CONCRETO | DIGITAL

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

1-24 ESTUDIANTES

4-6 AÑOS

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.



3 Guías de orientaciones para la educadora de párvulos

INICIACIÓN A LA LECTURA

21 UNIDADES DE APRENDIZAJE

INICIACIÓN A LA ESCRITURA

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-16 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

4-6 AÑOS



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



INICIACIÓN A LA ESCRITURA

20 UNIDADES DE APRENDIZAJE



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.

COMUNICACIÓN ORAL

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL

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.



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

COMUNICACIÓN ORAL

21 UNIDADES DE APRENDIZAJE

YO PUEDO

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-16 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

4-6 AÑOS



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



YO PUEDO

20 UNIDADES DE APRENDIZAJE



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.

YO SOY

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL

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.



YO SOY

21 UNIDADES DE APRENDIZAJE



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

SOMOS

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



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



SOMOS

20 UNIDADES DE APRENDIZAJE



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.

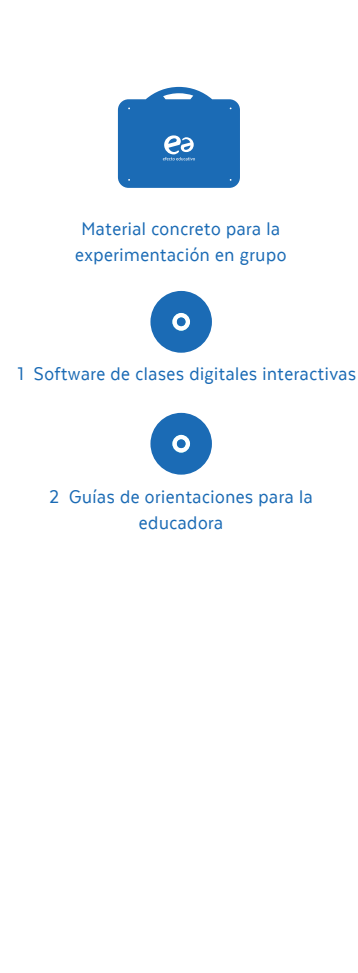
El conjunto de experiencias permite diversificar el modelo de enseñanza, con actividades digitales y materiales concretos, que enriquecen la adquisición de conceptos, involucrando la corporalidad, afectividad y desarrollo cognitivo.

Activate es un juego con 45 experiencias lúdicas diseñadas para fortalecer las habilidades sociales y la convivencia escolar, destacando la activación corporal como vía para el bienestar emocional.

Puede implementarse en dos modalidades: **Nuestra Sala y Nuestro Patio**, adaptándose a distintos contextos de aprendizaje.

Las actividades se desarrollan siguiendo las guías de orientaciones, promoviendo la participación, la cooperación y el movimiento como parte del aprendizaje integral.

A través del software, los estudiantes siguen las instrucciones guiadas por **“Palitos”**, un personaje que acompaña paso a paso cada dinámica.



DISPOSICIÓN PARA EL APRENDIZAJE

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1 curso

edades que abarca el recurso

4-17 AÑOS

Son 30 pausas activas que permiten realizar quiebres intencionados en las clases para estimular la motivación y atención de los estudiantes, mediante secuencias demovimientos que favorecen la conciencia del cuerpo, la gestión de las emociones y la predisposición a aprender.

De manera flexible el docente ingresa al software y selecciona una de las 6 categorías (apertura, activación, atención, relajación, colaboración grupal y cierre). Luego, escoge la actividad e invita a los estudiantes a seguir las instrucciones guiadas por "Palitos" personaje que detallapaso a paso las acciones a realizar.



Disposición para el aprendizaje

30 actividades interactivas

6 módulos



UNIVERSO MATEMÁTICO

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-20 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

4-10 AÑOS



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 orientaciones para el preefesor



UNIVERSO MATEMÁTICO

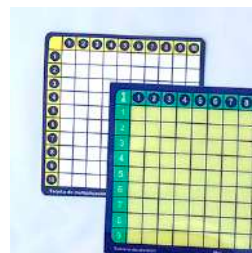
UNIVERSO MATEMÁTICO

28 UNIDADES

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.



LABORATORIO COGNITIVO

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL

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



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	modalidad de experimentación	dinámica	cobertura	edades que abarca el recurso
INICIAL PRIMARIA SECUNDARIA	CONCRETO DIGITAL	INDIVIDUAL GRUPAL COLECTIVA	1-5 ESTUDIANTES	4-7 AÑOS



24 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



4 módulos temáticos



8 unidades pedagógicas



INICIA LENGUAJE



INICIA LENGUAJE

4 MÓDULOS DE APRENDIZAJE

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	modalidad de experimentación	dinámica	cobertura	edades que abarca el recurso
INICIAL PRIMARIA SECUNDARIA	CONCRETO DIGITAL	INDIVIDUAL GRUPAL COLECTIVA	1-5 ESTUDIANTES	4-7 AÑOS



27 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



4 módulos temáticos



9 unidades pedagógicas



INICIA MATEMÁTICA



INICIA MATEMÁTICA

3 MÓDULOS DE APRENDIZAJE

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.

EDUCACIÓN PRIMARIA

Los recursos de Educación Primaria promueven aprendizajes significativos a través de **experiencias activas** que desarrollan la comprensión, el pensamiento crítico y la autonomía. Las propuestas —en matemáticas, lenguaje, ciencias y habilidades socioemocionales— articulan lo concreto y lo digital para acompañar a los estudiantes en la construcción de saberes clave.

Cada recurso convierte el aula en un espacio dinámico y motivador, donde explorar, resolver y crear se vuelve parte natural del proceso de aprender.



LA EMOCIÓN DE APRENDER

EL JUEGO DE EDUCACIÓN EMOCIONAL

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

6-12 AÑOS



8 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



Tarjetas de actividades para el monitor



Guía de orientaciones



Mapa del juego



Póster "Activa tu cuerpo"



LA EMOCIÓN DE APRENDER

30 ACTIVIDADES

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

niveles	modalidad de experimentación	dinámica	cobertura	edades que abarca el recurso
INICIAL PRIMARIA SECUNDARIA	CONCRETO DIGITAL	INDIVIDUAL GRUPAL COLECTIVA	1 curso	4-17 AÑOS

Son 30 pausas activas que permiten realizar quiebres intencionados en las clases para estimular la motivación y atención de los estudiantes, mediante secuencias demovimientos que favorecen la conciencia del cuerpo, la gestión de las emociones y la predisposición a aprender.

De manera flexible el docente ingresa al software y selecciona una de las 6 categorías (apertura, activación, atención, relajación, colaboración grupal y cierre). Luego, escoge la actividad e invita a los estudiantes a seguir las instrucciones guiadas por “Palitos” personaje que detallapaso a paso las acciones a realizar.



Disposición para el aprendizaje

- 30 actividades interactivas
- 6 módulos



LECTOPÍA

EL SUEÑO DE LEER Y ESCRIBIR

niveles	modalidad de experimentación	dinámica	cobertura	edades que abarca el recurso
INICIAL PRIMARIA SECUNDARIA	CONCRETO DIGITAL	INDIVIDUAL GRUPAL COLECTIVA	personalizable	5-8 AÑOS

Lectopía

Lectopía es un software 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.

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



1 licencia Institucional



Incluye Capacitación

COMPETENCIA DISCURSIVA

CONSTRUYENDO LENGUAJE

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



8 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



Software de clases digitales interactivas



15 Unidades



Material demostrativo para actividades colectivas



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



Este recurso propone un recorrido por las distintas formas del lenguaje, invitando a los estudiantes a comprender, crear y disfrutar de textos en múltiples formatos. A través de actividades prácticas y lúdicas, combina el uso de material concreto y digital para fortalecer la expresión oral y escrita, el pensamiento crítico y la creatividad.

Cada experiencia está diseñada para que los niños y niñas experimenten con el lenguaje desde la narración, la descripción, la argumentación y el diálogo, comprendiendo cómo se construyen y comunican las ideas en diferentes contextos.

El laboratorio promueve un aprendizaje activo y participativo, donde el juego y la exploración se transforman en herramientas para mejorar la comprensión y producción de textos, potenciando la confianza comunicativa y el gusto por aprender.

COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

CONSTRUYENDO LENGUAJE

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



8 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



Software de clases digitales interactivas



15 Unidades



Material demostrativo para actividades colectivas



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



Este recurso invita a descubrir el fascinante mundo de las palabras y su poder para construir significados. A través de actividades dinámicas y materiales manipulativos, los estudiantes exploran cómo funciona el lenguaje, ampliando su vocabulario, comprendiendo la estructura de las oraciones y reconociendo la función de cada palabra dentro del discurso.

Las propuestas combinan juego, reflexión y experimentación, promoviendo un aprendizaje activo y contextualizado donde niños y niñas desarrollan habilidades para comunicarse con mayor precisión, creatividad y confianza.

Cada experiencia busca fortalecer la conciencia lingüística y el gusto por expresarse, sentando bases sólidas para la comprensión lectora y la producción escrita.

NÚMEROS NATURALES

CONSTRUYENDO MATEMÁTICAS

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



8 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



Software de clases digitales interactivas



15 Unidades



Material demostrativo para actividades colectivas



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



Este recurso introduce a los estudiantes en la comprensión de los números naturales mediante experiencias concretas y visuales. A través de material multibase, tarjetas y cubos, representan, comparan y organizan cantidades, comprendiendo cómo se estructura el sistema decimal y cómo se forman jerarquías.

Las actividades combinan exploración y resolución de problemas para fortalecer la lectura, escritura y descomposición de números, además del reconocimiento de patrones y relaciones entre unidades, decenas, centenas y miles. Un enfoque práctico que favorece el razonamiento numérico.

Además, promueve el análisis y la comparación de cantidades en distintos contextos, desarrollando estrategias para estimar, agrupar y ordenar números de manera eficiente y significativa.

OPERATORIA CON NÚMEROS NATURALES

CONSTRUYENDO MATEMÁTICAS

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



8 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



Software de clases digitales interactivas



33 Unidades



Material demostrativo para actividades colectivas



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



Este recurso acompaña a los estudiantes en la comprensión de las operaciones básicas mediante experiencias concretas y visuales. A través de materiales manipulativos, representan y resuelven adiciones, sustracciones, multiplicaciones y divisiones, comprendiendo el sentido de cada operación y su vínculo con situaciones cotidianas.

Las actividades integran exploración y resolución de problemas para fortalecer el uso de propiedades, el trabajo con incógnitas y la aplicación de estrategias de cálculo mental y escrito. Un enfoque práctico que favorece el razonamiento lógico y la comprensión.

Además, promueve la comparación de procedimientos, la búsqueda de patrones y la selección de estrategias eficientes, desarrollando confianza y flexibilidad al operar con números naturales.

FRACCIONES Y NÚMEROS DECIMALES

CONSTRUYENDO MATEMÁTICAS

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



8 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



Software de clases digitales interactivas



24 Unidades



Material demostrativo para actividades colectivas



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



Este recurso introduce a los estudiantes en el mundo de las fracciones y los números decimales mediante experiencias concretas y visuales. A través de materiales manipulativos, comparan, representan y operan con ambas representaciones, comprendiendo su relación y su uso en situaciones cotidianas.

Las actividades combinan exploración y resolución de problemas para fortalecer la comprensión de equivalencias, operaciones básicas y ubicación en la recta numérica. Un enfoque práctico que favorece el razonamiento numérico y la flexibilidad para transitar entre distintas formas de representación.

Además, promueve la interpretación de cantidades en diversos contextos desarrollando la capacidad de estimar resultados.

FIGURAS Y CUERPOS GEOMÉTRICOS

CONSTRUYENDO MATEMÁTICAS

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



8 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



Software de clases digitales interactivas



18 Unidades



Material demostrativo para actividades colectivas



Este recurso permite descubrir la geometría desde la construcción y la manipulación. A través de actividades prácticas, los estudiantes forman y clasifican polígonos, identifican sus partes y exploran cuerpos geométricos reconociendo sus características y estructuras.

El trabajo con materiales concretos facilita que los estudiantes observen, comparen y modelen figuras, fortaleciendo el razonamiento espacial y la comprensión de las relaciones entre formas planas y tridimensionales. Una propuesta dinámica y visual que convierte la geometría en una experiencia cercana y significativa.

Además, las actividades promueven la exploración activa y el descubrimiento guiado, permitiendo visualizar patrones y propiedades. Los estudiantes construyen y desarmen figuras para comprender su composición.



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



ECUACIONES E INECUACIONES

CONSTRUYENDO MATEMÁTICAS

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



8 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



Software de clases digitales interactivas



13 Unidades



Material demostrativo para actividades colectivas



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



Este recurso introduce las bases del pensamiento algebraico a través de experiencias concretas que permiten comprender y representar igualdades, desigualdades, ecuaciones e inecuaciones. Mediante material manipulativo y actividades digitales, los estudiantes exploran símbolos, incógnitas y procedimientos que les ayudan a resolver problemas de forma clara y significativa.

Las actividades promueven el razonamiento lógico, la comparación de cantidades y la interpretación de soluciones, fortaleciendo la comprensión del lenguaje algebraico y el uso de estrategias para enfrentar desafíos matemáticos con confianza. Además, facilita una transición gradual hacia formas más abstractas de pensamiento, manteniendo siempre un enfoque práctico y cercano.

LABORATORIO DIGITAL DE CIENCIAS

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

niveles	modalidad de experimentación	dinámica	cobertura	edades que abarca el recurso
INICIAL PRIMARIA SECUNDARIA	CONCRETO DIGITAL	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

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 BIOLOGÍA

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



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 (± 250 mA.)
 Sensor de voltaje (± 2.5 V)
 Sensor de colorímetro
 Sensor de conteo de gotas
 Sensor de conductividad
 1 Pack de cables



Sensores Kit Química



LDC KIT FÍSICA

CONTIENE 6 SENSORES EXTERNOS

1 LDC Einstein
 Sensor de distancia
 Sensor de fuerza
 Sensor de corriente (± 2.5 A.)
 Sensor de voltaje (± 2.5 V)
 Sensor de campo magnético (3 ejes)
 Sensor fotopuente
 1 Pack de cables



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



Sensores Kit Medio Ambiente



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 termocupla
 Sensor de presión (20 a 400 kPa)



Sensores Kit Ciencias generales básico

LABMATE II

LABMATE II

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

6-17 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 en una experiencia inigualable de experimentación científica.



EINSTEIN™
LABMATE II

1 RECOLECTOR DE DATOS

8 SENSORES INCORPORADOS

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



E-CIENCIAS PRIMARIA

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

E-CIENCIAS PRIMARIA

El software E-ciencias Primaria apoya la labor docente y estudiantes de este nivel educativo, la cual propone un modelo de trabajo colaborativo, incluye laboratorios científicos digitales equipados con sensores para experimentar, pudiendo hacer visibles fenómenos asociados a las ciencias naturales.

En el software encontrarán estrategias didácticas, clases digitales, videos que facilitan el hacer científico desde muy chicos. El hacer ciencia se hace mucho más entretenido y divertido, promueve experiencias para el desarrollo de habilidades de pensamiento y habilidades científicas, permite a los estudiantes participar activamente en el hacer ciencia, involucrando intencionadamente y de manera coherente las TIC al proceso de enseñanza y aprendizaje de las ciencias.

E-CIENCIAS PRIMARIA DEMOSTRATIVO

1 Labmate II
1 Software E-Ciencias Primaria

LICENCIA INSTITUCIONAL POR UN AÑO

E-CIENCIAS PRIMARIA COOPERATIVO EXPERIMENTAL

8 Labmate II
1 Software E-Ciencias Primaria

LICENCIA INSTITUCIONAL POR UN AÑO



MIC GASES

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

6-15 AÑOS



Software de clases digitales interactivas

Este recurso permite explorar el comportamiento de los gases mediante experimentos concretos y actividades digitales que acercan la ciencia a situaciones cotidianas. A través del método indagatorio, los estudiantes investigan cómo el volumen, la presión y la temperatura se relacionan, comprendiendo de manera práctica las principales leyes que rigen a los gases.

Las actividades promueven la formulación de preguntas, la elaboración de hipótesis y el análisis de datos, fortaleciendo habilidades esenciales del pensamiento científico. Además, invitan a observar fenómenos como la solubilidad, la expansión y la combustión, promoviendo la curiosidad, la reflexión y la participación activa en un entorno flexible y dinámico de aprendizaje.

MIC CAMBIOS DE ENERGÍA

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

6-12 AÑOS



Software de clases digitales interactivas

Este recurso permite investigar cómo la energía se presenta y se transforma a través de experimentos concretos y actividades digitales. Mediante el método indagatorio, los estudiantes observan fenómenos, formulan hipótesis y analizan resultados para comprender distintos tipos de energía y sus cambios en situaciones cotidianas.

Las propuestas fomentan la curiosidad científica, el pensamiento crítico y la interpretación de datos, ofreciendo experiencias prácticas y significativas. Además, promueven la participación activa y la reflexión sobre el uso y las fuentes de energía, en un entorno flexible y dinámico de aprendizaje.

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	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.



Libro para el profesor y estudiante

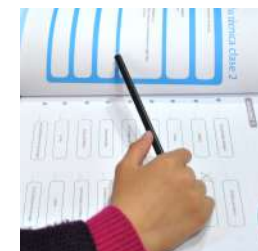


Software de clases digitales interactivas



LENGUAJE 1
LENGUAJE 2

MATEMÁTICA 1
MATEMÁTICA 2



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	INDIVIDUAL GRUPAL COLECTIVA	2-45 ESTUDIANTES	8-13 AÑOS



Libro para el profesor y estudiante

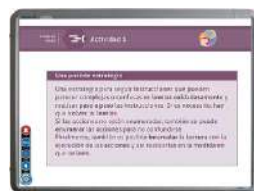


Software de clases digitales interactivas



LENGUAJE Inicial
LENGUAJE Avanzado

MATEMÁTICA Inicial
MATEMÁTICA Avanzado



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.

EDUCACIÓN SECUNDARIA

Los recursos de Educación Secundaria impulsan el aprendizaje a través de **experiencias desafiantes, activas y conectadas con el mundo real**. Cada propuesta invita a los estudiantes a investigar, analizar y construir conocimiento con autonomía, integrando metodologías que fortalecen el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la comunicación.

Las actividades —en ciencias, matemáticas, lenguaje, tecnología y desarrollo socioemocional— combinan lo experimental, lo digital y el trabajo colaborativo, promoviendo aprendizajes rigurosos, pertinentes y significativos.



10-13 AÑOS

Software Pausas Activas

DISPOSICIÓN PARA EL APRENDIZAJE

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1 curso

edades que abarca el recurso

4-17 AÑOS

Son 30 pausas activas que permiten realizar quiebres intencionados en las clases para estimular la motivación y atención de los estudiantes, mediante secuencias demovimientos que favorecen la conciencia del cuerpo, la gestión de las emociones y la predisposición a aprender.

De manera flexible el docente ingresa al software y selecciona una de las 6 categorías (apertura, activación, atención, relajación, colaboración grupal y cierre). Luego, escoge la actividad e invita a los estudiantes a seguir las instrucciones guiadas por "Palitos" personaje que detallapaso a paso las acciones a realizar.



Disposición para el aprendizaje



30 actividades interactivas



6 módulos



JUNTOS APRENDEMOS

niveles

INICIAL | PRIMARIA | **SECUNDARIA**

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL

dinámica

INDIVIDUAL | **GRUPAL** | COLECTIVA

cobertura

2-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

12-15 AÑOS

Este recurso fortalece las habilidades socioemocionales mediante experiencias de juego que invitan a reconocerse, convivir y resolver desafíos en equipo. A través de material concreto e interacciones digitales, los estudiantes desarrollan conciencia emocional, autorregulación, empatía y estrategias para la resolución pacífica de conflictos.

Las actividades combinan experimentación y reflexión guiada, facilitando que los jóvenes transfieran lo aprendido a su vida escolar y social. Su diseño flexible permite adaptarlo a distintas necesidades del curso, promoviendo un ambiente participativo y colaborativo en el aula.



Material concreto para la experimentación de 6 grupos



Software de clases digitales interactivas



12 unidades



PLANIFICA ACCIÓN

niveles	modalidad de experimentación	dinámica	cobertura	edades que abarca el recurso
INICIAL PRIMARIA SECUNDARIA	CONCRETO DIGITAL	INDIVIDUAL GRUPAL COLECTIVA	2-45 ESTUDIANTES	12-15 AÑOS



8 Sets de material concreto para la experimentación en grupo



Software de clases digitales interactivas



Cuadernillos del estudiante



Este recurso fortalece el pensamiento estratégico mediante juegos que invitan a planificar, anticipar y tomar decisiones en equipo. A través de material concreto y actividades digitales, los estudiantes analizan información, evalúan alternativas y ponen en práctica distintas estrategias para resolver desafíos de manera organizada y reflexiva.

Las dinámicas promueven habilidades como la autorregulación, la empatía y la toma de decisiones responsables, favoreciendo la colaboración y el diálogo dentro del curso. Su enfoque flexible permite transferir lo aprendido a situaciones reales, fortaleciendo la capacidad de adaptarse, coordinar acciones y trabajar en conjunto para alcanzar objetivos comunes.



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

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

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

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 BIOLOGÍA

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



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 (± 250 mA.)
 Sensor de voltaje (± 2.5 V)
 Sensor de colorímetro
 Sensor de conteo de gotas
 Sensor de conductividad
 1 Pack de cables



Sensores Kit Química



LDC KIT FÍSICA

CONTIENE 6 SENSORES EXTERNOS

1 LDC Einstein
 Sensor de distancia
 Sensor de fuerza
 Sensor de corriente (± 2.5 A.)
 Sensor de voltaje (± 2.5 V)
 Sensor de campo magnético (3 ejes)
 Sensor fotopuente
 1 Pack de cables



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



Sensores Kit Medio Ambiente



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 termocupla
 Sensor de presión (20 a 400 kPa)



Sensores Kit Ciencias generales básico

LABMATE II

LABMATE II

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

6-17 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 en una experiencia inigualable de experimentación científica.



EINSTEIN™
LABMATE II

1 RECOLECTOR DE DATOS

8 SENSORES INCORPORADOS

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



E-CIENCIAS SECUNDARIA

niveles

INICIAL | PRIMARIA | **SECUNDARIA**

modalidad de experimentación

CONCRETO | **DIGITAL**

dinámica

INDIVIDUAL | **GRUPAL** | **COLECTIVA**

cobertura

personalizable

edades que abarca el recurso

12-17 AÑOS

La plataforma E-ciencias Secundaria está pensada para apoyar la labor de docente y estudiantes de este nivel educativo, un espacio donde docentes y estudiantes encuentran todo lo que necesitan, con actividades interactivas, manuales, videotutoriales y un muro para compartir experiencias significativas, elevando el concepto de comunidad científica de aprendizaje.

Las actividades están adaptadas al currículo y promueven experiencias para el desarrollo de habilidades de pensamiento y habilidades científicas, permiten a los estudiantes participar activamente en el hacer ciencia, involucrando intencionadamente y de manera coherente las TIC al proceso de enseñanza y aprendizaje de las ciencias. Tiene dos modalidades de trabajo: Versión Demostrativa y Estación Experimental.

E-CIENCIAS SECUNDARIA DEMOSTRATIVO

1 Labmate II

1 Software E-Ciencias Secundaria

LICENCIA INSTITUCIONAL POR UN AÑO

E-CIENCIAS SECUNDARIA COOPERATIVO EXPERIMENTAL

8 Labmate II

1 Software E-Ciencias Secundaria

LICENCIA INSTITUCIONAL POR UN AÑO


BIOLOGÍA QUÍMICA

CONSTRUYENDO CIENCIAS

niveles

INICIAL | PRIMARIA | **SECUNDARIA**

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL

dinámica

INDIVIDUAL | **GRUPAL** | COLECTIVA

cobertura

2-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

10-17 AÑOS



Material concreto para la experimentación en grupo



Software de clases digitales interactivas



15 Unidades



Incluye Laboratorio Digital de Ciencias (LDC) y diversos sensores



Este recurso permite investigar fenómenos biológicos y químicos mediante experimentos guiados que utilizan el método indagatorio. A través de material experimental y actividades digitales, los estudiantes observan, miden y analizan procesos como reacciones químicas, fotosíntesis, cambios de fase o calidad del agua, desarrollando habilidades científicas esenciales.

Las propuestas fomentan la formulación de hipótesis, la interpretación de datos y la reflexión sobre los resultados, promoviendo una participación activa y una comprensión profunda de los fenómenos naturales. Su diseño flexible facilita la experimentación en diversos contextos, fortaleciendo el pensamiento crítico y el uso de herramientas propias del trabajo científico.

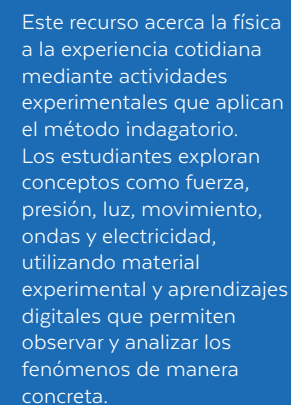
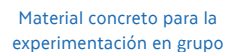
INICIAL | PRIMARIA | **SECUNDARIA**

CONCRETO | DIGITAL

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

2-45 ESTUDIANTES

10-17 AÑOS



Las actividades impulsan el razonamiento científico, la toma de decisiones y la interpretación de evidencias, promoviendo que los jóvenes comprendan cómo y por qué ocurren los fenómenos físicos. Su enfoque práctico y flexible favorece la curiosidad, la experimentación y el desarrollo de habilidades clave para la investigación en ciencias.



MIC GASES

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

6-15 AÑOS



Software de clases digitales interactivas

Este recurso permite explorar el comportamiento de los gases mediante experimentos concretos y actividades digitales que acercan la ciencia a situaciones cotidianas. A través del método indagatorio, los estudiantes investigan cómo el volumen, la presión y la temperatura se relacionan, comprendiendo de manera práctica las principales leyes que rigen a los gases.

Las actividades promueven la formulación de preguntas, la elaboración de hipótesis y el análisis de datos, fortaleciendo habilidades esenciales del pensamiento científico. Además, invitan a observar fenómenos como la solubilidad, la expansión y la combustión, promoviendo la curiosidad, la reflexión y la participación activa en un entorno flexible y dinámico de aprendizaje.

MIC CAMBIOS DE ENERGÍA

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

6-12 AÑOS



Software de clases digitales interactivas

Este recurso permite investigar cómo la energía se presenta y se transforma a través de experimentos concretos y actividades digitales. Mediante el método indagatorio, los estudiantes observan fenómenos, formulan hipótesis y analizan resultados para comprender distintos tipos de energía y sus cambios en situaciones cotidianas.

Las propuestas fomentan la curiosidad científica, el pensamiento crítico y la interpretación de datos, ofreciendo experiencias prácticas y significativas. Además, promueven la participación activa y la reflexión sobre el uso y las fuentes de energía, en un entorno flexible y dinámico de aprendizaje.

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	INDIVIDUAL GRUPAL COLECTIVA	2-45 ESTUDIANTES	8-13 AÑOS



Libro para el profesor y estudiante

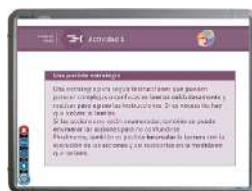


Software de clases digitales interactivas



LENGUAJE Inicial
LENGUAJE Avanzado

MATEMÁTICA Inicial
MATEMÁTICA Avanzado



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.

www.efectoeducativo.cl

