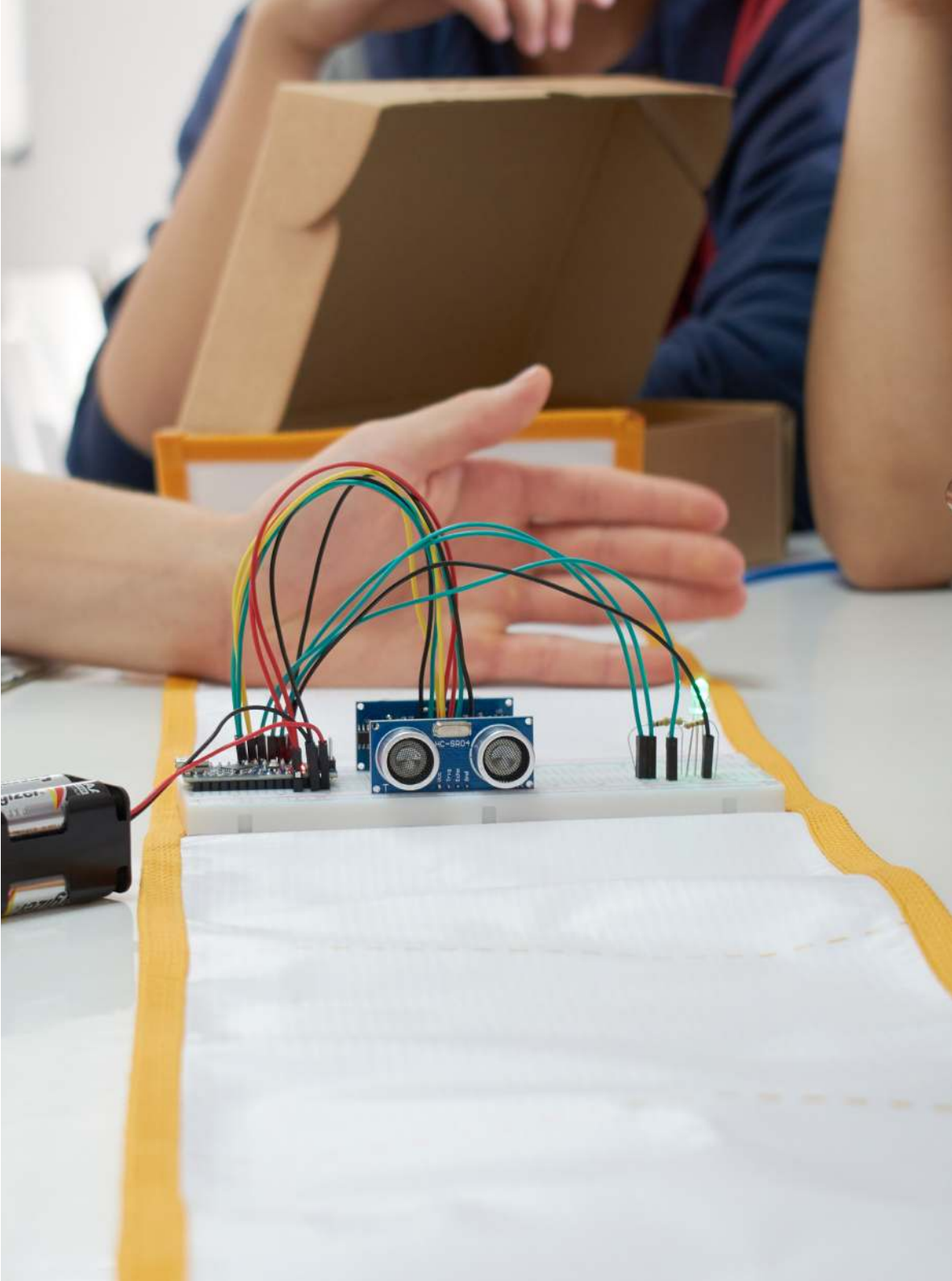




PROYECTOS REALIZADOS

Líneas de trabajo:

- Educación Emocional
 - STEAM
- Ciencias Ambientales
 - Aprendizaje Rural

Desarrollo Habilidades Socio Emocionales - Dirección de Educación Pública de Chile

¿EN QUÉ CONSISTIÓ?

Efecto Educativo, en colaboración con la Dirección de Educación Pública de Chile y el Servicio Local de Educación Pública: Puerto Cordillera, llevó a cabo la implementación del proyecto **“El juego para favorecer la convivencia y el bienestar emocional”**. Este proyecto tuvo como objetivo principal fortalecer la participación y bienestar emocional de los niños y niñas a través de experiencias lúdicas propuestas en el recurso didáctico **“La Emoción de Aprender”**.

RECURSOS ENTREGADOS

El recurso principal proporcionado en el marco de este proyecto es el juego **“La Emoción de Aprender”**. Este juego consta de un conjunto de **15 actividades entretenidas diseñadas para facilitar el desarrollo de la conciencia emocional, la regulación emocional y la competencia social**. Estas actividades buscan enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje diarios de los estudiantes, ofreciendo una herramienta lúdica y educativa que se integra de manera efectiva en el entorno escolar.



RESULTADOS

Los resultados de la implementación del proyecto “El juego para favorecer la convivencia y el bienestar emocional” han sido altamente positivos y alentadores. Los testimonios recabados de los equipos docentes reflejan una apreciación general favorable hacia el recurso didáctico “La Emoción de Aprender”. A pesar de algunas dificultades iniciales y temores, los participantes destacan la utilidad del material, su capacidad para motivar a los estudiantes y los efectos observados tanto en el ámbito académico como en la comunidad. Se destaca especialmente el impacto en el reconocimiento y gestión de las emociones por parte de los estudiantes, así como la mejora en el clima de aula y la resolución de conflictos.

	Muy de acuerdo	%%	De acuerdo	
Les es fácil decirles a otras personas qué emociones están sintiendo .	6	100%	0	0%
Pueden reconocer los cambios que ocurren en su cuerpo cuando sienten distintas emociones: alegría, tristeza, rabia, u otras .	6	100%	0	0%
Pueden nombrar al menos cuatro emociones distintas .	6	100%	0	0%
Pueden reconocer situaciones que les provocan rabia .	5	83%	0	0%
Pueden mencionar 2 partes del cuerpo que les ayudan a expresar sus emociones .	5	83%	1	17%
Cuando están molestos o enojados , saben lo que tienen que hacer para calmarse .	3	50%	3	50%
Cuando están tristes , buscan hacer algo que los haga sentir mejor .	2	33%	4	67%
Pueden mencionar 2 cosas que les ayudan a tranquilizarse o sentirse calmados .	5	83%	1	17%
Pueden reconocer situaciones en las que les cuesta estar tranquilo o en calma .	33	50%		50%

	Muy de acuerdo	%%	De acuerdo	
El/los estudiantes monitores usan los elementos disponibles para su rol (tarjeta de instrucciones, paleta, gorro).	4	67%	2	33%
Utilizan los recursos y materiales entregados, de acuerdo con la actividad que se les propone.	6	100%	0	0%
Participan de las actividades propuestas, realizando preguntas, planteando opiniones y/o efectuando las tareas que se les solicitan.	5	83%	1	17%
Siguen la secuencia planteada en la actividad (preparación, juego y cierre), utilizando el material (póster, insumos de la maleta, etc.).	6	100%	0	0%
Demuestran interés y motivación por participar en las actividades, manteniéndose en el espacio asignado, realizando preguntas, compartiendo experiencias y/o explicando que les resulta interesante o entretenido lo que realizan.	5	83%	1	17%
Utilizan el cuadernillo para registrar lo aprendido en la actividad que corresponde a la sesión.	5	83%	1	17%



Resultados Matemáticas SIMCE 2023

Equipo de implementación:

3 docentes, 2 en 3° básico y 1 en 4° básico.

Participación activa por parte del equipo directivo.

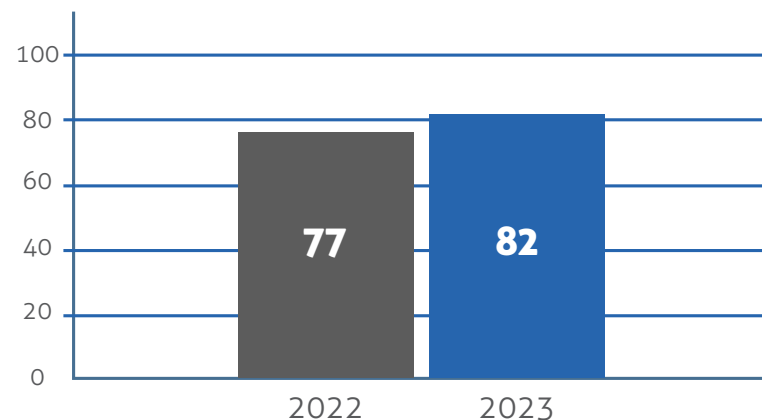
Se implementa La emoción de aprender.



Resultados Matemáticas SIMCE 2023

Escuela San Rafael IDPS (Índice Desarrollo Personal y Social)

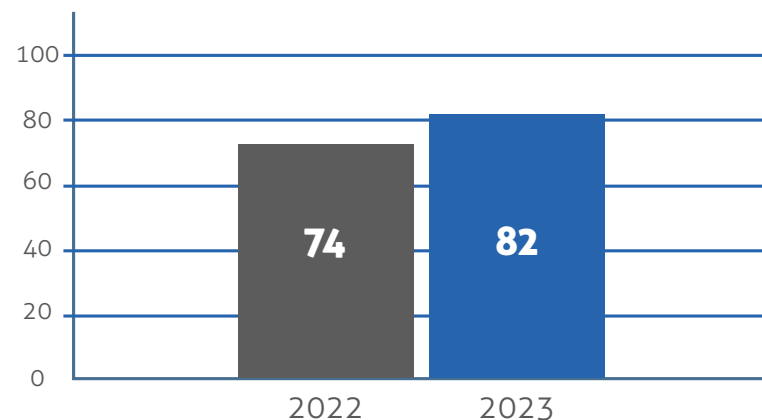
Clima de convivencia escolar



Alza significativa de 5 puntos en Clima de convivencia escolar, respecto del año 2022.

Puntaje superior al promedio del mismo GSE.

Autoestima académica y motivación escolar



Alza significativa en otra dimensión de los IDPS.

Educación Emocional - Secretaria Educación Pública de Puerto Rico

Departamento de Educación de Puerto Rico.

¿EN QUÉ CONSISTIÓ?

El proyecto “La Emoción de Aprender” se está ejecutando actualmente en siete escuelas del sistema público de enseñanza de Puerto Rico, gracias a la colaboración entre Efecto Educativo, el Departamento de Educación de Puerto Rico y Case Solutions. **Este proyecto se ha concebido como un programa piloto destinado a fortalecer el desarrollo de competencias emocionales y sociales de los estudiantes.**

RECURSOS ENTREGADOS

El recurso principal proporcionado en el marco de este proyecto es el juego “La Emoción de Aprender”. **Este juego consta de un conjunto de 15 actividades entretenidas diseñadas para facilitar el desarrollo de la conciencia emocional, la regulación emocional y la competencia social.** Estas actividades buscan enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje diarios de los estudiantes, ofreciendo una herramienta lúdica y educativa que se integra de manera efectiva en el entorno escolar.



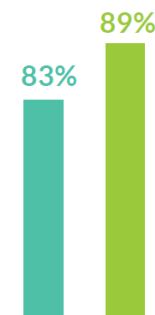
RESULTADOS

El proyecto piloto “La Emoción de Aprender”, implementado en siete escuelas elementales por la Fundación Efecto Educativo y Case Solutions en colaboración con el Departamento de Educación de Puerto Rico, arrojó resultados muy positivos. Según la evaluación realizada, se observó un notable desarrollo de competencias emocionales en el estudiantado, así como mejoras significativas en habilidades de comunicación, liderazgo y regulación emocional. Los participantes destacaron la efectividad de la metodología empleada, que promovió la participación activa, la motivación y la integración del estudiantado. En resumen, los resultados sugieren un cambio positivo en el bienestar emocional y la interacción social de los estudiantes, demostrando el impacto positivo del proyecto en la comunidad escolar de Puerto Rico.



REGULACIÓN EMOCIONAL:

Capacidad para utilizar las emociones de forma adecuada. Supone el tomar conciencia de la relación entre emoción, cognición y comportamiento; tener buenas estrategias de “enfrentamiento” capacidad para autogenerarse emociones positivas.



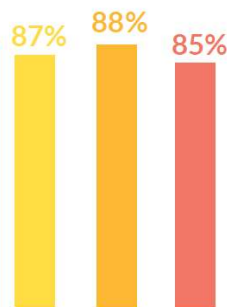
83% de los encuestados considera que el proyecto les ha ayudado a comprender y expresar mejor sus emociones, y a tener una respuesta más adecuada cuando se encuentran en situaciones difíciles.

89% de los participantes encuestados declara haber aprendido que cuando su estado de ánimo no es demasiado bueno, deben intentar hacer actividades que les resulten agradables.



CONCIENCIA EMOCIONAL:

Capacidad para tomar conciencia de las propias emociones, incluyendo la habilidad para captar el clima emocional de un contexto determinado.



87% considera haber mejorado la comprensión de sus emociones, lo que sugiere una significativa mejora en su comprensión emocional.

88% ha mejorado su capacidad para describir sus emociones después de participar en el proyecto.

85% de los encuestados siente que ha mejorado su capacidad para identificar y nombrar sus emociones después de participar en el proyecto sobre el aprendizaje



COMPETENCIAS SOCIALES:

Las competencias sociales se refieren a la capacidad para mantener buenas relaciones con otras personas. Esto implica dominar las habilidades sociales básicas, comunicación efectiva, respeto, actitudes pro sociales, asertividad, etc.



94% de los estudiantes encuestados experimentaron un alto grado de satisfacción al haber aprendido a ayudar a sus compañeros y compañeras a través del proyecto.

92% a partir del proyecto preguntan a los demás si pueden ser de ayuda, lo que sugiere que el proyecto ha tenido un impacto positivo en la forma en que los estudiantes interactúan con sus compañeros y compañeras y en su disposición a ayudar a otros.

Educación Emocional - Fundación de Ricky Martin

Fundación Ricky Martin, Puerto Rico.

¿EN QUÉ CONSISTIÓ?

A través de un convenio entre la Fundación Efecto Educativo y la Fundación Ricky Martin, se ha iniciado **un proyecto piloto de Educación Emocional en un Centro Comunitario dedicado a brindar acogida a jóvenes en situación de vulnerabilidad**. Este proyecto se lleva a cabo en colaboración con la financiación de la Fundación Ricky Martin (FRM). La iniciativa se centra en implementar el programa “La Emoción de Aprender” en dicho centro, utilizando la formación y capacitación de los trabajadores sociales como mediadores del aprendizaje socioemocional de los jóvenes. Además, un grupo de jóvenes previamente capacitados para utilizar los recursos didácticos de “La Emoción de Aprender” lidera y dirige las actividades, convirtiéndose en líderes de estas experiencias.

RECURSOS ENTREGADOS

El recurso principal proporcionado en el marco de este proyecto es el juego “La Emoción de Aprender”. **Este juego consta de un conjunto de 15 actividades entretenidas diseñadas para facilitar el desarrollo de la conciencia emocional, la regulación emocional y la competencia social**. Estas actividades buscan enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje diarios de los estudiantes, ofreciendo una herramienta lúdica y educativa que se integra de manera efectiva en el entorno escolar.



Anticipación de habilidades científicas, Escuela Culipran - Chile

Diversificar las experiencias de aprendizaje con todos los integrantes de la comunidad

¿EN QUÉ CONSISTIÓ?

El proyecto de Experiencia Multigrado y Educación Ambiental se erigió como una valiosa oportunidad para enriquecer las experiencias de aprendizaje en el ámbito de la educación ambiental en un establecimiento educacional específico. La escuela de enseñanza básica, dentro de su Proyecto Educativo Institucional, destaca la educación ambiental como uno de sus sellos más destacados, integrándola de manera transversal a través de su proyecto "Educación Ambiental Científica". **Con el objetivo de fortalecer estas experiencias, la Fundación Efecto Educativo entregó dispositivos recolectores de datos equipados con sensores científicos digitales, facilitando a estudiantes y docentes acercarse a la ciencia del siglo XXI con una perspectiva integrada de distintas disciplinas.**

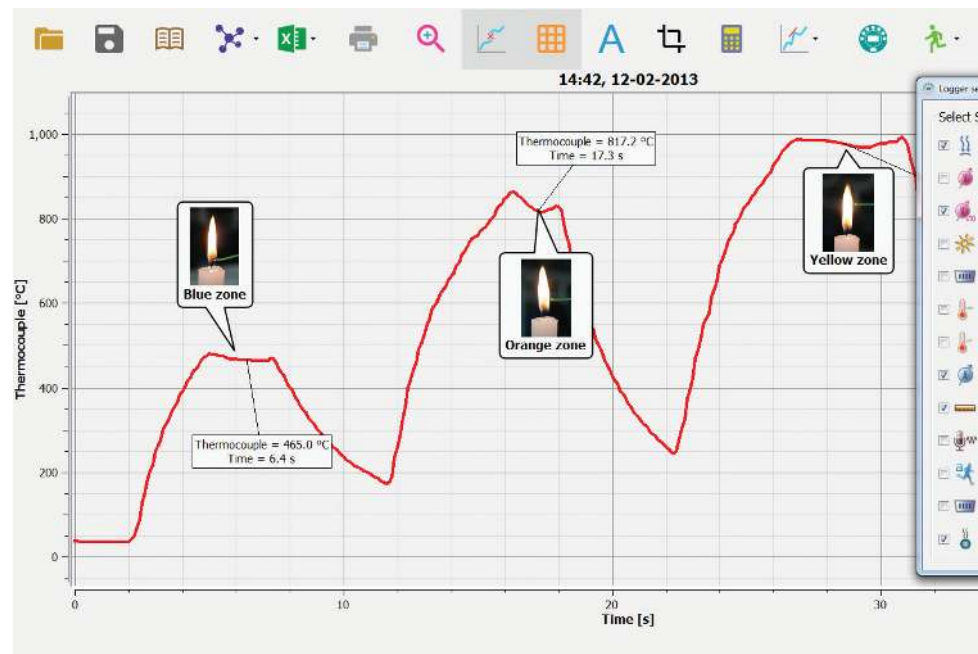
RECURSOS ENTREGADOS

Fundación Efecto Educativo impulsó el proyecto mediante la entrega de **Labdisc, un moderno laboratorio de ciencias que revoluciona la enseñanza científica de manera conveniente, económica y portátil. Este dispositivo único incorpora hasta 15 sensores inalámbricos en un solo equipo compacto**, proporcionando a los jóvenes científicos una herramienta versátil. Labdisc cuenta con monitor, memoria y batería, permitiendo la recolección de datos sin necesidad de un ordenador, lo cual simplifica y abarata el proceso educativo.



RESULTADOS

La integración de los dispositivos Labdisc en el proyecto de Experiencia Multigrado y Educación Ambiental ha demostrado ser una estrategia efectiva para enriquecer las experiencias de aprendizaje en el ámbito de la educación ambiental. El uso de estos modernos laboratorios de ciencias ha facilitado a estudiantes y docentes el acercamiento a la ciencia del siglo XXI, promoviendo una perspectiva integrada de distintas disciplinas y fomentando el respeto y la valoración del medio ambiente en la comunidad educativa.



Desarrollo Habilidades STEM en Secundaria - Chile

Incorporación propuesta metodológica de Coreskills basada en ABP y STEAM.

¿EN QUÉ CONSISTIÓ?

La implementación de la metodología CoreSkill se llevó a cabo en tres prestigiosas instituciones educativas: Liceo Politécnico San Joaquín, Colegio Sagrados Corazones de Providencia y Colegio Santa Catalina de Labouré de La Reina. **La propuesta se materializó mediante la entrega de kits tecnológicos de innovación y la creación de un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje diseñado tanto para profesores como para estudiantes.** Este entorno virtual contiene una completa secuencia didáctica y evaluativa, facilitando la implementación efectiva de la metodología CoreSkill en el proceso educativo.

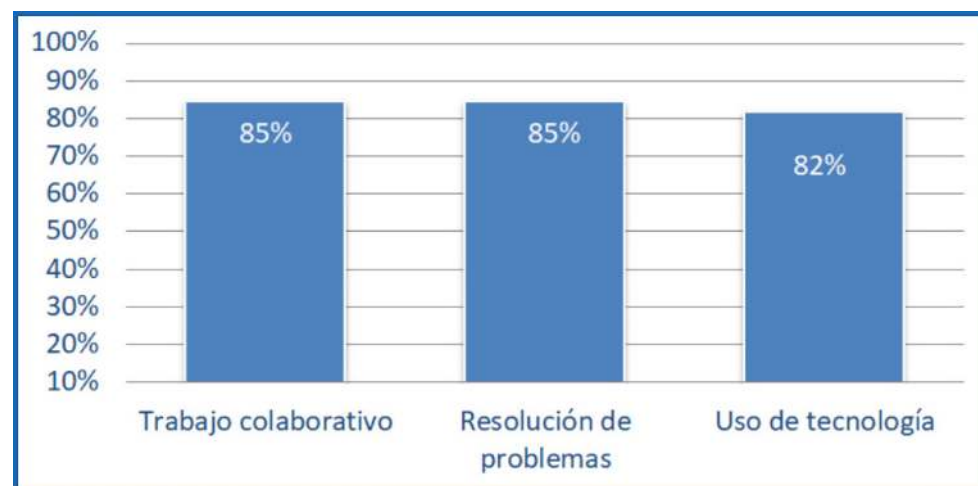
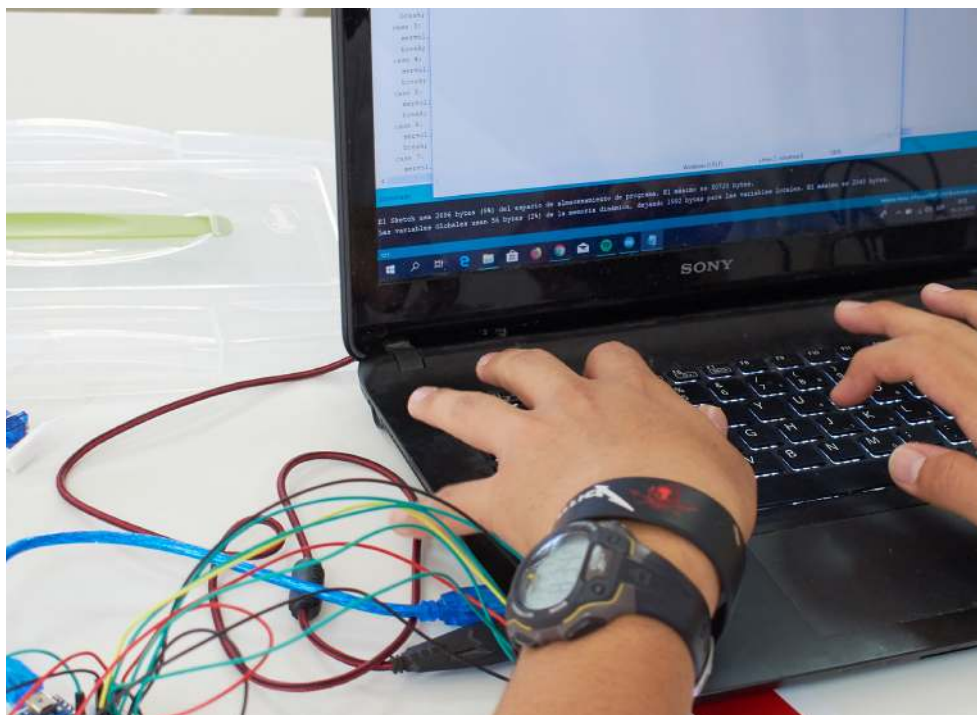
RECURSOS ENTREGADOS

El proyecto se materializó a través de la **entrega de kits tecnológicos de innovación, proporcionando a profesores y estudiantes las herramientas necesarias para incorporar la metodología CoreSkill.** El entorno virtual creado específicamente para este propósito comprende toda la secuencia didáctica y evaluativa, facilitando la implementación coherente y estructurada del modelo pedagógico. La metodología CoreSkill se destaca por su enfoque en habilidades para el siglo XXI y STEM, respaldado por marcos de cualificaciones y estándares nacionales e internacionales.



RESULTADOS

La implementación de la metodología CoreSkill ha sido recibida positivamente por los participantes, quienes la consideran una propuesta innovadora que responde a las demandas educativas actuales y prepara a los estudiantes para el futuro. Tanto docentes como estudiantes valoran el enfoque en habilidades del siglo XXI y STEM, destacando el desarrollo de habilidades clave como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el uso de la tecnología. Los roles asignados en el proyecto han permitido a los estudiantes mejorar sus fortalezas y abordar áreas de mejora, mientras que la plataforma CoreSkills ha proporcionado un entorno completo y estructurado para el aprendizaje. En resumen, la metodología CoreSkill ha sido percibida como un aporte significativo al proceso formativo de los jóvenes, brindándoles experiencias de aprendizaje innovadoras y pertinentes a las necesidades contemporáneas.



SIMCE PDH

Desarrollando Habilidades de Lenguaje

¿EN QUÉ CONSISTIÓ?

El recurso Desarrollando Habilidades de Lenguaje se compone de 21 sesiones de trabajo divididas en niveles inicial y avanzado, diseñadas para estudiantes de 3° y 4° básico. Estas sesiones incluyen actividades que abordan temas específicos del área de Lenguaje, permitiendo a los estudiantes poner en práctica estrategias cognitivas y habilidades emocionales necesarias para enfrentar diferentes contextos de evaluación. La metodología combina velocidad, cantidad y complejidad para preparar a los estudiantes de manera integral.

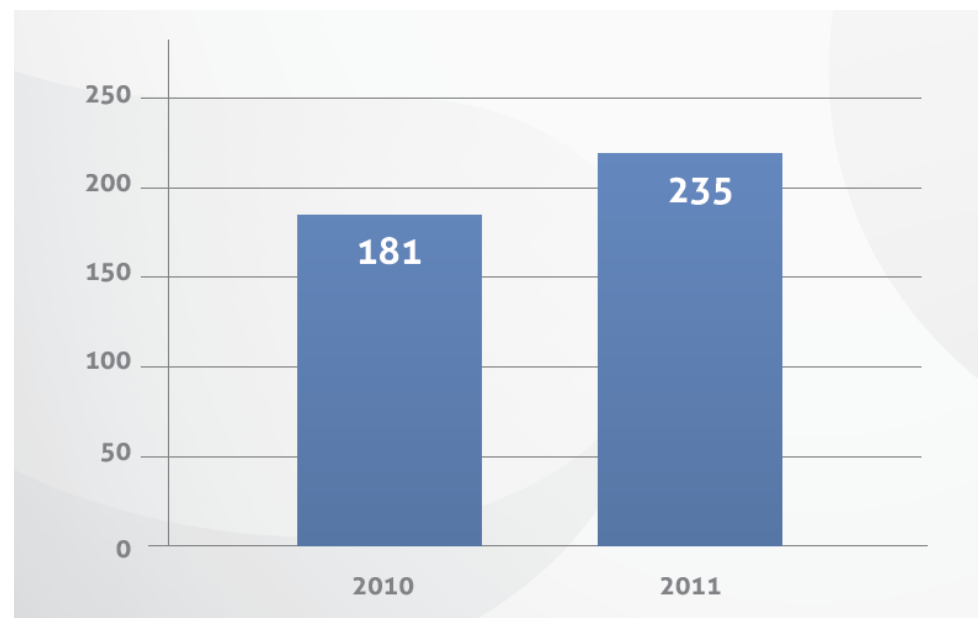
RECURSOS ENTREGADOS

El programa se basó en la entrega de un conjunto de herramientas prácticas para mejorar las habilidades de lenguaje y comunicación, aspectos que tradicionalmente no son abordados en el sistema educativo convencional. Estos recursos proporcionaron a los estudiantes el entrenamiento inicial necesario para adaptarse a diversas situaciones de aprendizaje y convertir estas herramientas en estrategias sólidas para el desarrollo académico.



RESULTADOS

La implementación del recurso Desarrollando Habilidades de Lenguaje ha generado resultados significativos en el rendimiento y desarrollo emocional de los estudiantes. Se ha observado un notable aumento en el rendimiento académico, evidenciado por un incremento en el porcentaje promedio de logro en las pruebas aplicadas previa y posteriormente a la intervención. Además, se ha registrado una mejora significativa en los resultados de la prueba SIMCE, reflejando un incremento considerable en los puntajes de lectura. Los estudiantes también han demostrado un fortalecimiento en habilidades emocionales, como la autorregulación, la confianza y la tolerancia a la frustración, lo que ha contribuido a un ambiente de aprendizaje más enriquecedor y motivador.



PROYECTO COLOMBIA

Proyecto piloto en Soacha, Colombia

¿EN QUÉ CONSISTIÓ?

Durante el año 2017, se llevó a cabo un proyecto piloto en Soacha, Colombia, en colaboración con Electroequipos. El objetivo principal de este proyecto fue implementar nuevas metodologías de enseñanza utilizando herramientas didácticas y tecnologías de la información. La Institución Educativa General Santander fue seleccionada para implementar el material educativo “Construyendo Matemática, Operatoria con números naturales” en el primer grado de primaria. La implementación se centró en el desarrollo de habilidades y conceptos relacionados con las operaciones matemáticas básicas, como la adición y sustracción. Se llevaron a cabo acciones de capacitación para docentes, sesiones de apresto para familiarizar a los estudiantes con el estilo de trabajo y evaluaciones para medir el progreso.

RECURSOS ENTREGADOS

El proyecto se basó en la implementación del material educativo “Construyendo Matemática, Operatoria con números naturales” en el primer grado de primaria de la Institución Educativa General Santander. Este material proporcionó a los estudiantes herramientas didácticas para desarrollar habilidades y conceptos relacionados con las operaciones matemáticas básicas, como la adición y sustracción. Además, se llevaron a cabo acciones de capacitación para los docentes y sesiones de apresto para familiarizar a los estudiantes con el nuevo enfoque de enseñanza.



RESULTADOS

Las evaluaciones realizadas al inicio y al final del proyecto piloto revelaron un avance del 10% en el logro de los objetivos medidos. Esto incluyó la mejora en la identificación de la adición y sustracción para resolver ejercicios o problemas, así como la construcción del algoritmo de ambas operaciones. Además, los testimonios de los profesores destacaron el aumento en la participación y el compromiso de los estudiantes, así como su entusiasmo por aprender a través de juegos y actividades interactivas.



**Piloto Institución General Santander
1º grado**

