



Ecosistema digital

- **4 plataformas** integradas
- **Aprendizaje activo** e interactivo
- **Recursos digitales** para el aula



Desarrollado por:



InteraTIC

Plataforma



▶ Usuarios

- Estudiantes de educación inicial, básica o media en entornos de aprendizaje con pantallas interactivas.

▶ Áreas que integra InteraTIC

• Lectoescritura y lenguaje

Fortalece la comprensión lectora, escritura y comunicación verbal mediante actividades interactivas.

• Habilidades del pensamiento

Promueve razonamiento lógico, análisis, resolución de desafíos y pensamiento estratégico.

• Bienestar emocional y disposición para aprender

Incorpora actividades que favorecen la atención, regulación emocional y motivación escolar.

• Resolución de problemas y aprendizaje activo

Experiencias digitales que potencian autonomía, participación y trabajo colaborativo.

▶ Descripción

InteraTIC es un ecosistema de softwares educativos diseñado para potenciar el aprendizaje activo mediante el uso de pantallas interactivas en el aula.

La plataforma integra 4 áreas pedagógicas especializadas que combinan recursos interactivos, actividades lúdicas y herramientas digitales para fortalecer habilidades cognitivas, socioemocionales y académicas en distintos niveles educativos.

InteraTIC incorpora:

- Lectoría: Plataforma enfocada en lectoescritura e iniciación a la lectura.
- Pensando: Desarrollo de habilidades del pensamiento y aprendizaje lógico.
- Planifica Acción: Resolución de problemas y planificación mediante desafíos interactivos.
- Disposición para el Aprendizaje: Actividades orientadas al bienestar emocional, la atención y la motivación escolar.

InteraTIC transforma el aula en un entorno más dinámico, participativo y significativo, promoviendo metodologías activas que fortalecen la autonomía, la creatividad, la colaboración y el protagonismo estudiantil.



NO NECESITA
Wi-Fi



LICENCIA
PERPETUA



WINDOWS
COMPATIBLE



ANDROID
COMPATIBLE

InteraTIC

Lectopía



Usuarios

- De 5 a 8 años de edad



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.

La experiencia para los estudiantes está organizada en **3 niveles de complejidad**: Exploradores, Pioneros y Nativos.

Lectopía ofrece un total de **30 experiencias** para los estudiantes. Cada nivel cuenta con 10 actividades:

- 6 misiones relacionadas con las habilidades señaladas en el esquema anterior.
- 1 juego libre para aplicar los aprendizajes abordados en las misiones.
- 3 actividades «Desde casa» que permitan conectar sus aprendizajes con situaciones de la vida cotidiana y familiar.



InteraTIC

Pensando



Usuarios:

- Recomendado para 4 a 7 años.



Descripción

Pensando es un software educativo diseñado para favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas iniciales en niños y niñas de 4 a 7 años, mediante actividades interactivas orientadas a estimular procesos fundamentales para el aprendizaje. Su propuesta se centra en experiencias lúdicas que fortalecen la atención, la observación, el pensamiento lógico y la resolución de problemas, permitiendo que los estudiantes participen activamente en distintos desafíos cognitivos.

El recurso presenta una interfaz simple, visual y amigable, pensada para facilitar la participación de los estudiantes en contextos de aula, trabajo individual o actividades grupales guiadas por el docente. A través de dinámicas interactivas, los niños y niñas deben recordar elementos, identificar diferencias, comparar imágenes, ordenar secuencias y resolver desafíos progresivos, promoviendo la concentración, la toma de decisiones y el razonamiento de manera entretenida.

Pensando incorpora actividades organizadas en tres grandes tipos de experiencias:

- **Memorizar:** Actividades orientadas a fortalecer la memoria visual, atención y retención de información.
- **Distinguir:** Desafíos que promueven la observación, comparación e identificación de diferencias y patrones.
- **Secuenciar:** Experiencias que potencian la organización lógica, el orden y la comprensión de secuencias.

Estas propuestas permiten trabajar distintas funciones cognitivas de manera gradual y flexible, favoreciendo tanto la ejercitación individual como el trabajo colaborativo en pantallas interactivas o estaciones de aprendizaje.

Uso pedagógico

Desde el punto de vista pedagógico, el software contribuye al desarrollo de habilidades previas y complementarias al aprendizaje formal, especialmente en educación inicial y primeros años de enseñanza básica. Al ejercitar la memoria visual, la atención sostenida, la identificación de patrones y la organización lógica de información, Pensando apoya la preparación de los estudiantes para tareas asociadas a la lectoescritura, el razonamiento matemático, la comprensión de instrucciones y la resolución de situaciones cotidianas.

El recurso está pensado para integrarse de manera flexible a la planificación docente, permitiendo generar experiencias breves, dinámicas y significativas dentro del aula. Su uso favorece la motivación, la participación y la interacción con recursos digitales educativos, entregando al docente una herramienta concreta para estimular funciones cognitivas clave en una etapa decisiva del desarrollo infantil.

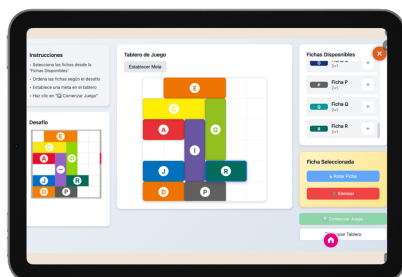
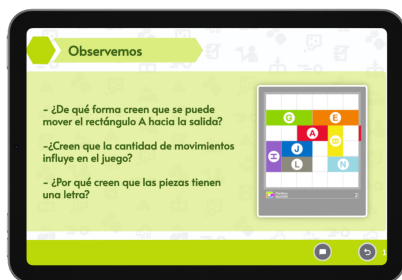
InteraTIC

Planifica Acción



Usuarios:

- Estudiantes de 12 a 15 años de edad.



Descripción

El software Disposición para el aprendizaje tiene como objetivo mejorar las condiciones en las que se desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje favoreciendo el clima de aula, mediante la implementación de "Actividades" y "Pausas activas" las que a través de diferentes ejercicios y movimientos permiten a los estudiantes:

- Predisponer su cerebro a mejores conexiones neuronales.
- Enriquecer el desempeño académico y la calidad del aprendizaje.
- Potenciar el vínculo entre los estudiantes, la escuela y el aula.
- Estimular la salud y la actividad física.
- Mejorar la motivación y confianza en sí mismos.
- Percibir el cuerpo y las emociones.

El recurso involucra la actividad física en el aprendizaje, como una herramienta pedagógica potente en todas las áreas del curriculum con un sello inclusivo e innovador.

El recurso cuenta con las siguientes unidades:

1	Buscando un objetivo
2	¿Cómo reacciono?
3	¿Cómo trabajar en equipo?
4	¿Cómo organizo y utilizo la información?
5	Procesando la información
6	¿Qué acciones realizo al aprender?
7	Planifico mis pasos
8	Generando estrategias
9	Flexibilizando las estrategias
10	¿Cómo enfrentar situaciones de aprendizaje?

InteraTIC

Disposición para el Aprendizaje



Disposición para el aprendizaje

► Usuarios:

- 4 a 12 años de edad.

► Cobertura:

- Desde 2 a 45 estudiantes.



► Descripción

El software Disposición para el aprendizaje tiene como objetivo mejorar las condiciones en las que se desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje favoreciendo el clima de aula, mediante la implementación de "Actividades" y "Pausas activas" las que a través de diferentes ejercicios y movimientos permiten a los estudiantes:

- Predisponer su cerebro a mejores conexiones neuronales.
- Enriquecer el desempeño académico y la calidad del aprendizaje.
- Potenciar el vínculo entre los estudiantes, la escuela y el aula.
- Estimular la salud y la actividad física.
- Mejorar la motivación y confianza en sí mismos.
- Percibir el cuerpo y las emociones.

El recurso involucra la actividad física en el aprendizaje, como una herramienta pedagógica potente en todas las áreas del curriculum con un sello inclusivo e innovador.

► ¿Cómo funciona?, ¿Qué se hace?

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 detalla paso a paso las acciones a realizar.

► Competencias que desarrolla:

Conciencia emocional
Regulación emocional
Competencia social

30 PAUSAS ACTIVAS

El recurso cuenta con actividades para 6 momentos

- | | |
|----------------------------|-----------------------|
| • Apertura | • Colaboración grupal |
| • Activación | • Relajación |
| • Atención y concentración | • Cierre |