

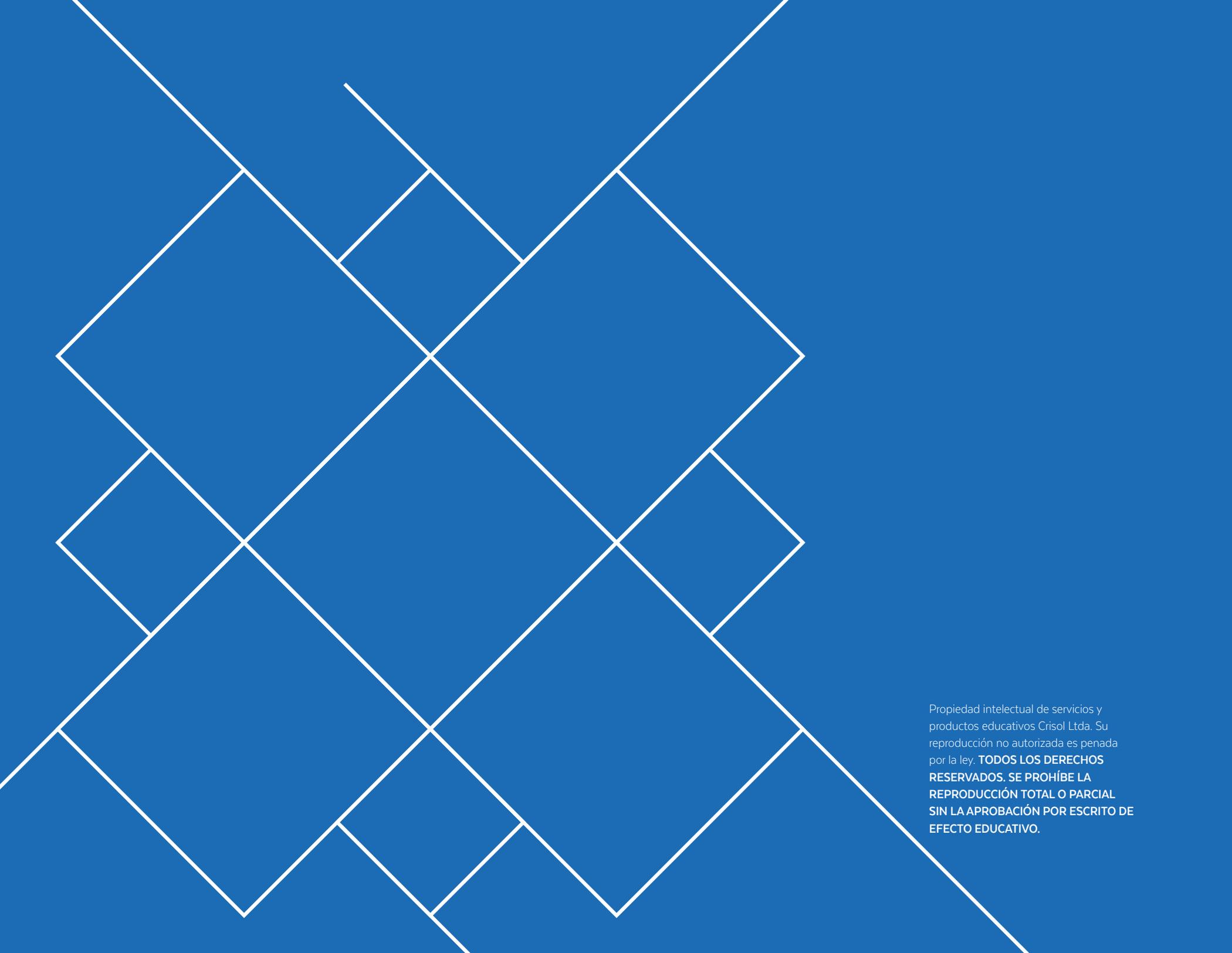


CATÁLOGO 2023 - 2024

*¡Te acompañamos para
que todos aprendan!*



ea
efecto educativo



Propiedad intelectual de servicios y productos educativos Crisol Ltda. 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 EFECTO EDUCATIVO.**

Te acompañamos para que todos aprendan

UNA PROPUESTA DE EFECTO EDUCATIVO

EFEECTO 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.

PRINCIPIOS DEL MÉTODO

APRENDIZAJE DE ALTA CALIDAD



DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL



ACCESO UNIVERSAL AL APRENDIZAJE



NOVEDADES 2023

En **Efecto Educativo** siempre estamos buscando maneras de mejorar y ofrecer a nuestros clientes una experiencia de aprendizaje única y enriquecedora. Por eso, en este nuevo catálogo de productos, nos complace presentar una emocionante variedad de novedades que hemos desarrollado para satisfacer las necesidades de los estudiantes y educadores de hoy.

Desde productos interactivos y tecnológicos hasta enfoques innovadores en la resolución de problemas y habilidades prácticas, nuestra selección de novedades ofrece una amplia gama de opciones para apoyar el aprendizaje y el crecimiento de los estudiantes en el siglo XXI.

Descubre todo lo que tenemos para ofrecer y mejorar tu experiencia de enseñanza y aprendizaje con nosotros.



PaperLux Touch:
Precio hasta 20 veces menor

NOVEDADES



AULAS TEMÁTICAS
A MEDIDA

01/ Aulas temáticas a medida

Servicio de diseño y montaje de aulas a pedido, del todo personalizado para satisfacer las necesidades educativas.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL

Página 10



8-17 años
bMaker
Somos centro bMaker

02/ b-Maker

Solución que adentra a los alumnos en la robótica, la programación, el diseño 3D y las apps móviles a través de atractivos retos.

FORMATO
DIGITAL

Página 22



4-12 años

03/ Efecto Educativo Web

Plataforma web interactiva que acompaña y potencia los recursos de la línea inicial, matemáticas y lenguaje.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL

Página 37 - 43 -68



5-8 años

04/ Lectopía

Plataforma de aprendizaje que tiene por objetivo apoyar la iniciación a la lectura y la escritura.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL

Página 40



6-17 años

05/ Kit medioambiental

Kit que integra sistema de experimentación en ciencias ambientales basado en tecnología educativa.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL

Página 48



PaperLux

06/ PaperLux

Solución para convertir cualquier pantalla en una pizarra interactiva.

FORMATO
A PEDIDO

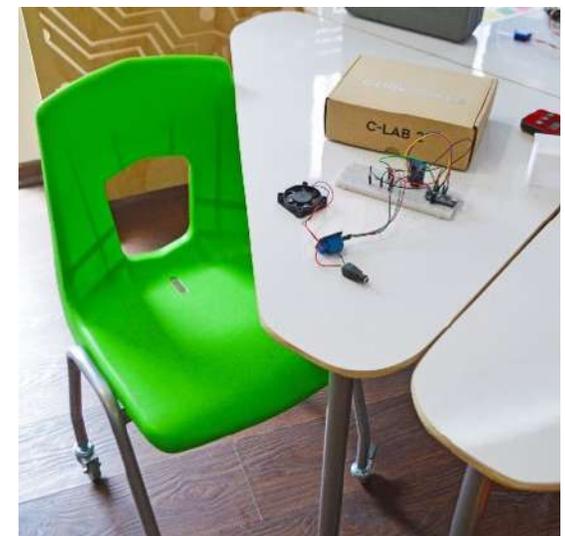
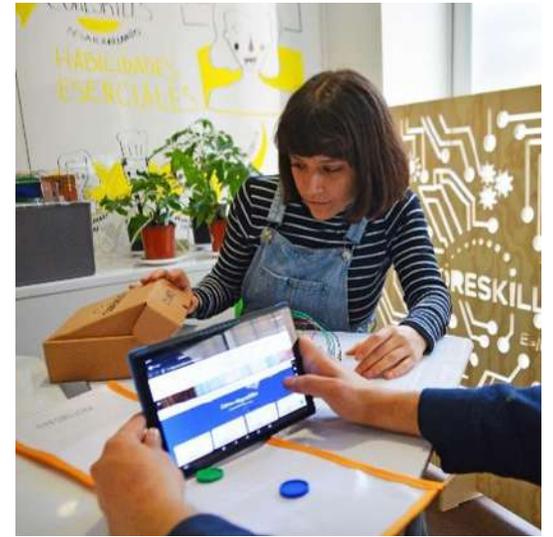
Página 80



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.



ALGUNAS INSTITUCIONES QUE HAN CONFIADO EN NOSOTROS

Colegios



Municipalidades



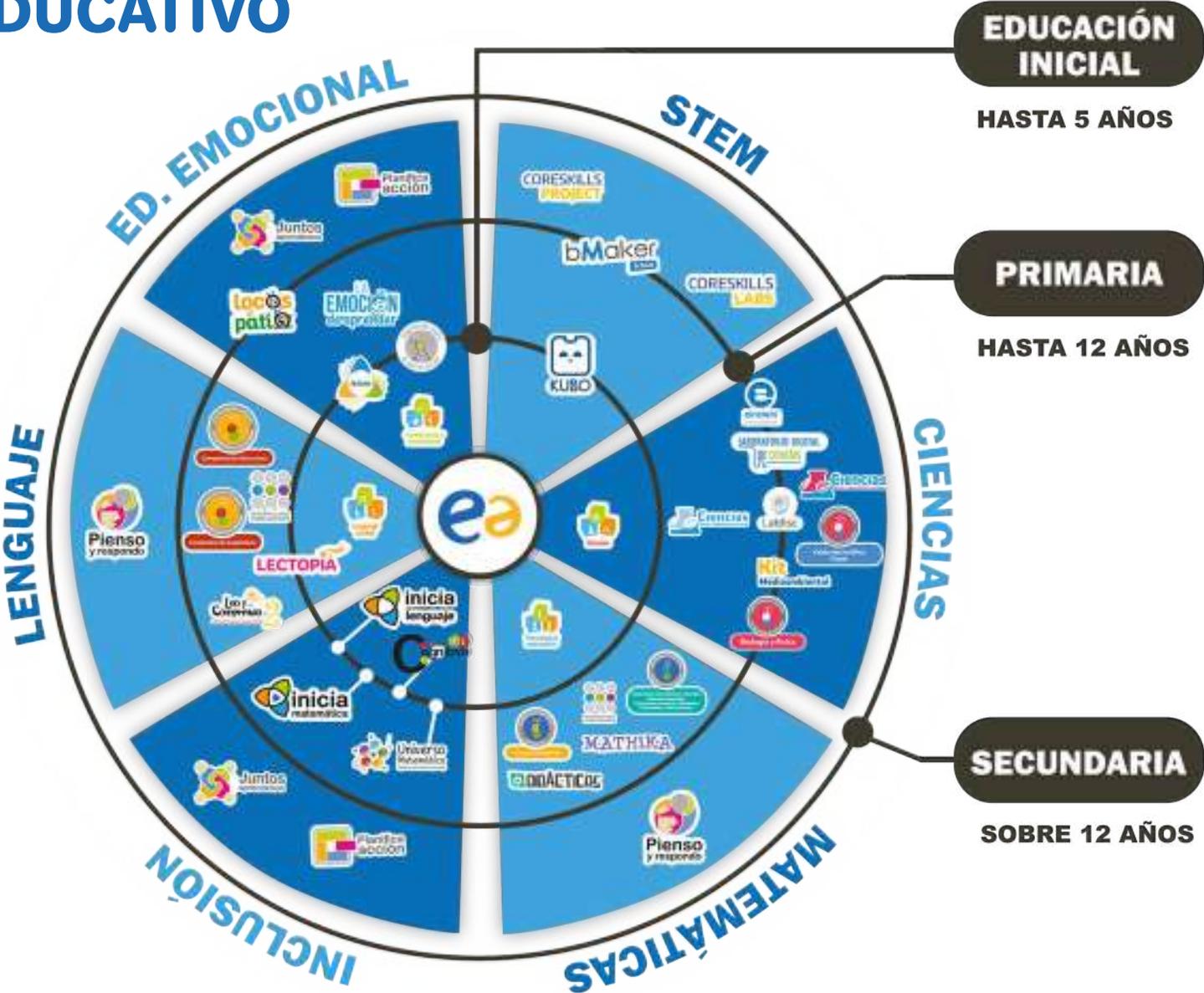
Ministerios y SLEP



Instituciones internacionales



RECURSOS EFECTO EDUCATIVO



ÍNDICE

Aulas Temáticas a medida	12
Educación Emocional	14
Robótica Educativa	20
ABP & STEM	26
Matemáticas	32
Lenguaje	38
Ciencias	44
Inclusión	56
Educación Parvularia	62
Desarrollando Habilidades	70
Tecnología Educativa	76
Capacitación y Asesoría	80



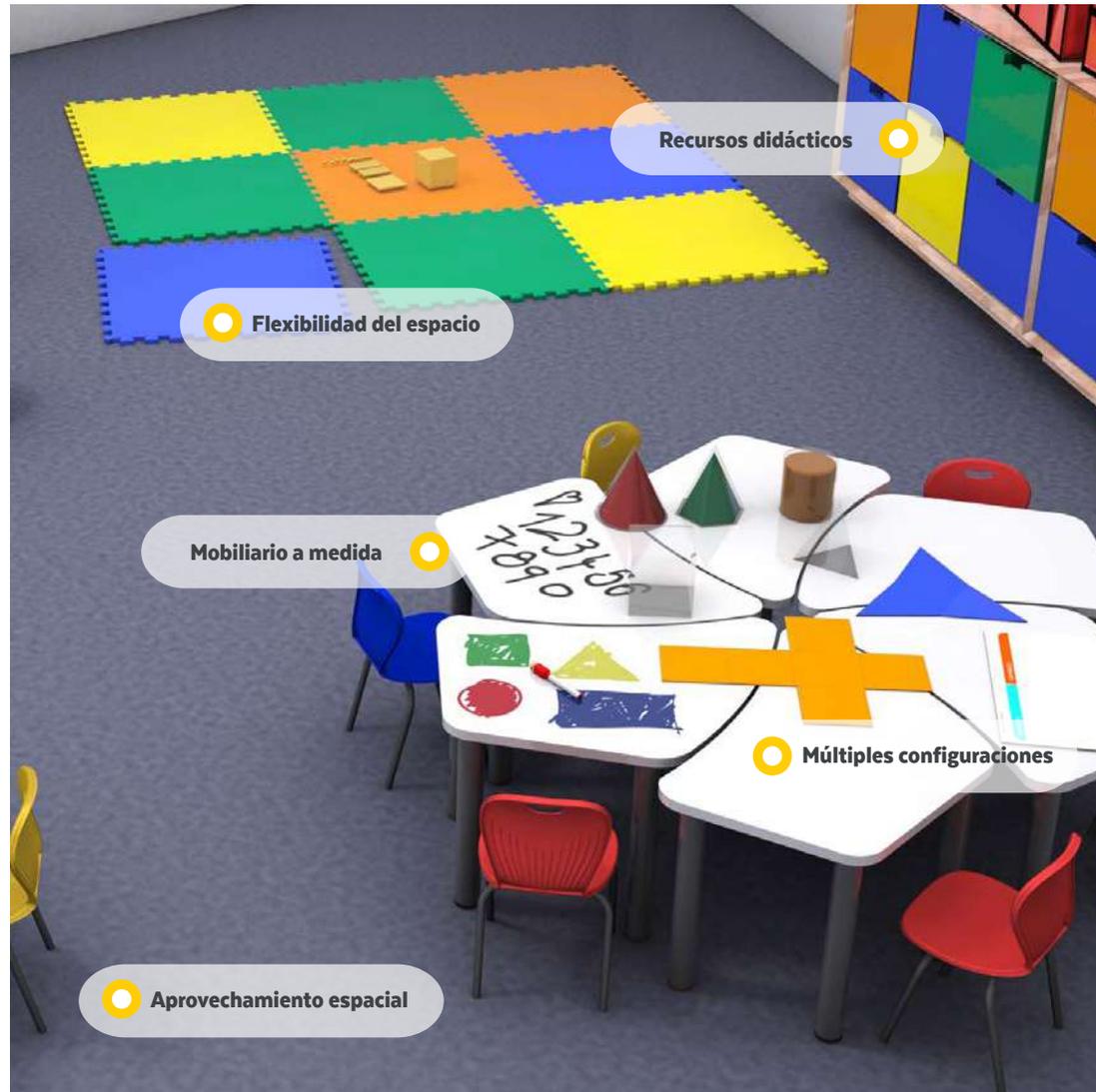
AULAS TEMÁTICAS A MEDIDA

DISEÑO DE PROYECTOS

Aula Temática a Medida

En Efecto Educativo, ofrecemos un servicio de diseño y montaje de aulas a pedido, completamente personalizado para satisfacer tus necesidades educativas. Sabemos lo importante que es un ambiente adecuado para el aprendizaje y la enseñanza, y por eso, trabajamos en conjunto contigo para diseñar y crear el espacio perfecto para ti.

Nos encargamos de todo el proceso, desde la selección de materiales de alta calidad, hasta la instalación y montaje del mobiliario y la tecnología necesaria. Además, también podemos proporcionar una amplia variedad de accesorios y recursos didácticos para asegurarnos de que tu aula esté completamente equipada para el éxito.



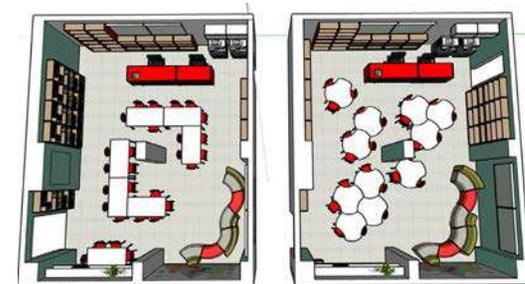
AULAS TEMÁTICAS A MEDIDA

Ya sea que necesites un aula para tu colegio, universidad, centro de formación o cualquier otro tipo de espacio educativo, nuestro equipo de expertos estará a tu disposición para hacer realidad tu visión. Estamos convencidos que una buena experiencia de diseño es capaz de transformar y mejorar la vida dentro de los espacios.



BOCETO 3D

PROPUESTA EN
BASE A LAS
NECESIDADES DEL
USUARIO



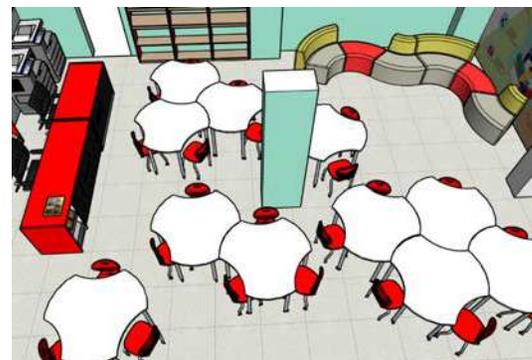
CUBICACIÓN
CONSIDERANDO LOS
ESPACIOS REALES



PROYECTO
TERMINADO
(RENDER FINAL)



IMAGEN REALISTA



Recursos educativos

EDUCACIÓN

EMOCIONAL

Recursos dirigidos a la educación emocional y social de tus alumnos con herramientas concretas y digitales que regulan y enseñan los procesos de reconocimiento de las emociones y su autorregulación.



01/ Convivencia y movimiento

Kit que promueve la buena convivencia y los vínculos de buen trato.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL

02/ Actívate

Juego que desarrolla competencias emocionales desde Educación Parvularia hasta Educación Básica

FORMATO
CONCRETO DIGITAL

EDUCACIÓN PARVULARIA



03/ Disposición para el aprendizaje

Pausas activas para incrementar la motivación al momento de aprender.

FORMATO DIGITAL

04/ La emoción de aprender

Juego que favorece las competencias emocionales y el liderazgo de los estudiantes.

FORMATO CONCRETO

05/ Locos de Patio

Juegos que transforman el patio en un espacio seguro y de bienestar.

FORMATO CONCRETO

06/ Planifica acción

Juegos que potencian las habilidades sociales para alcanzar objetivos y adaptarse a situaciones desafiantes.

FORMATO CONCRETO DIGITAL

07/ Juntos aprendemos

Juegos que estimulan la autorregulación, colocando a prueba la empatía y resolución de conflictos.

FORMATO CONCRETO DIGITAL

EDUCACIÓN MEDIA

EDUCACIÓN BÁSICA

LA EMOCIÓN DE APRENDER

EL JUEGO DE EDUCACIÓN EMOCIONAL

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

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

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



ACTÍVATE

45 ACTIVIDADES

EDAD 5 A 12 AÑOS



LOCOS DE PATIO

18 ACTIVIDADES

EDAD 10 A 13 AÑOS



PLANIFICA ACCIÓN

40 CUADERNILLOS DEL ESTUDIANTE

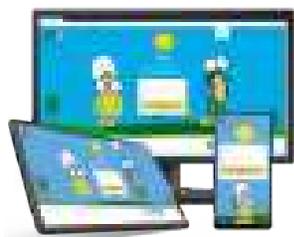
EDAD 12 A 15 AÑOS



EDUCACIÓN INICIAL CONVIENCIA Y MOVIMIENTO

14 UNIDADES DE APRENDIZAJE

EDAD 6 A 12 AÑOS



DISPOSICIÓN PARA EL APRENDIZAJE WEB

12 ACTIVIDADES

LICENCIA INSTITUCIONAL



Menú: "Actívate"



Set de elementos del recurso "Locos de patio"



Menú: "Planifica acción"



Educación Inicial Convivencia y Movimiento Web



Set de elementos del recurso "Actívate"



Set de elementos del recurso "Locos de patio"



Clase digital: "Planifica acción"





“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



CADA RECURSO INCLUYE



Material concreto para la experimentación de 6 grupos



Software de clases digitales interactivas



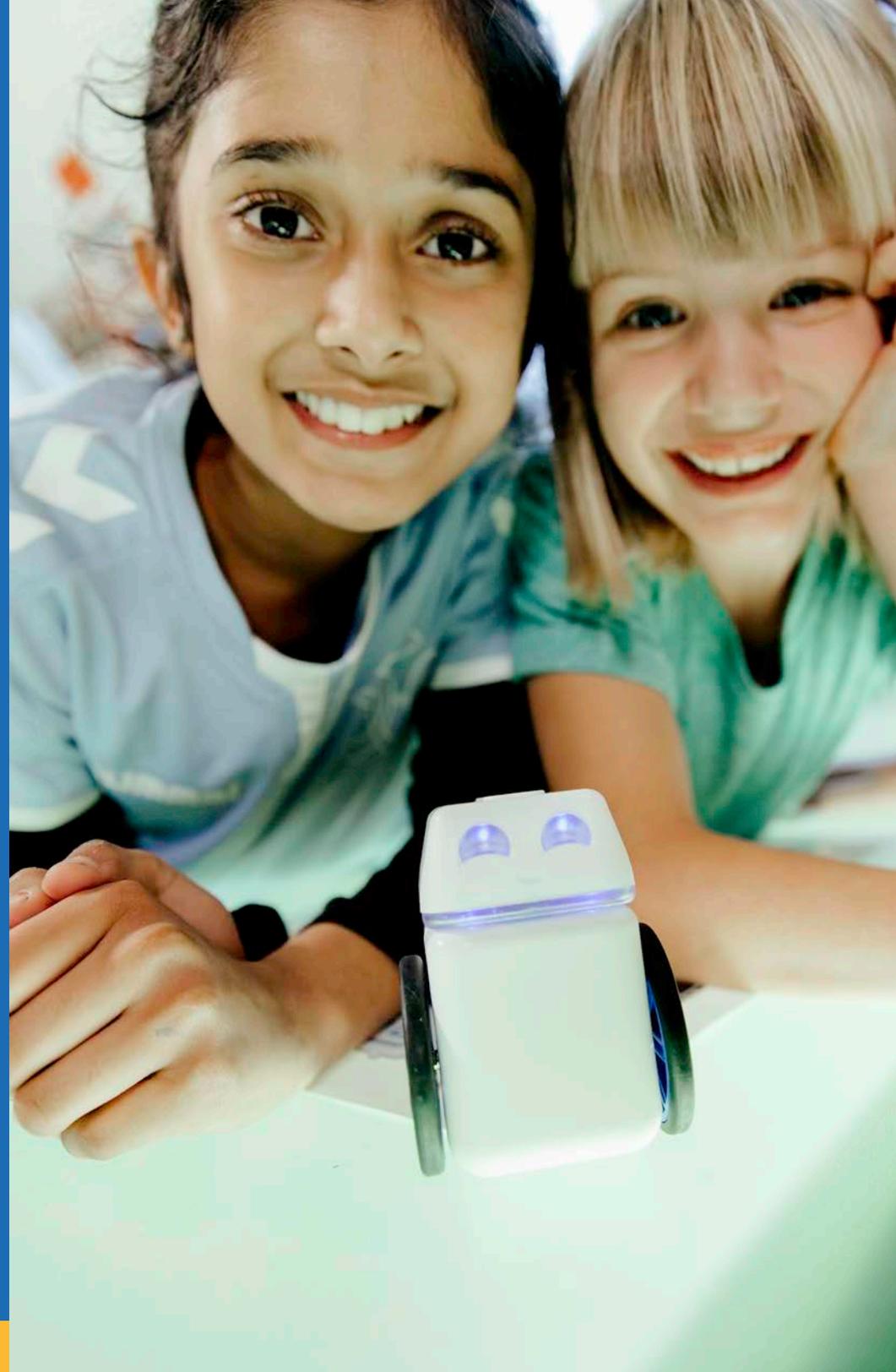
Manual de instalación

Recursos educativos

ROBÓTICA

EDUCATIVA

La robótica educativa es una herramienta cada vez más utilizada en el ámbito educativo para fomentar el aprendizaje de diversas disciplinas. Uno de los principales beneficios de la robótica educativa es que combina elementos concretos y digitales, lo que permite a los estudiantes experimentar de forma práctica y visualizar en tiempo real los resultados de sus acciones.



4 - 10
7 - 10
años



01/ 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.

**FORMATO
CONCRETO - DIGITAL**

6 - 12
años



02/ B-Maker

Es una solución flexible que adentra a los estudiantes en la programación, el diseño 3D, la robótica y las apps móviles a través de atractivos retos.

**FORMATO
CONCRETO - DIGITAL**

EDUCACIÓN PARVULARIA

EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA

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



KUBO CODING+

1 UNIDAD

EDAD 4 A 10 AÑOS



KUBO CODING++

1 UNIDAD

EDAD 7 A 10 AÑOS



KUBO CODING MATH

1 UNIDAD

EDAD 7 A 10 AÑOS



KUBO PLAY

35 LICENCIAS

EDAD 7 A 10 AÑOS



Set KUBO CODING



Set KUBO CODING+



Set KUBO CODING++



Set KUBO CODING MATH



KUBO Coding Starter Set

+



Robot del set KUBO CODING



Componentes del set KUBO CODING+



Componentes del set KUBO CODING++



Componentes del set KUBO CODING MATH



Servicio de capacitación

BMAKER

ROBÓTICA | PROGRAMACIÓN | DISEÑO 3D

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

50 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

8-17 AÑOS

BMAKER

Es una solución flexible y en continua evolución que adentra a los alumnos y alumnas en la programación, el diseño 3D, la robótica y las apps móviles a través de atractivos retos.

CURSOS

SESIONES

¡Somos makers!	30
Más allá del sistema solar	30
A través del tiempo	30
Diseñar el futuro	30
Viaje tecnológico hacia el éxito	30



ZumKIT JUNIOR

ZumKIT JUNIOR

Zum Kit Junior es un kit sencillo y seguro para niños y niñas de 8 a 12 años. Los componentes son resistentes a golpes y caídas gracias a sus carcasas protectoras, los cables se conectan y desconectan fácilmente con sus cabezales telefónicos y las cintas de cierre por contacto les permiten unir los sensores y actuadores como ellos quieran.



ZumKIT ADVANCED

ZumKIT ADVANCED

Zum Kit Advanced esta orientado a niños y niñas a partir de 11 años, es un kit fácil de utilizar, resistente y seguro. Mantiene los componentes de la placa y la electrónica a la vista para ofrecer un conocimiento técnico más profundo. No es un juguete, es electrónica real.

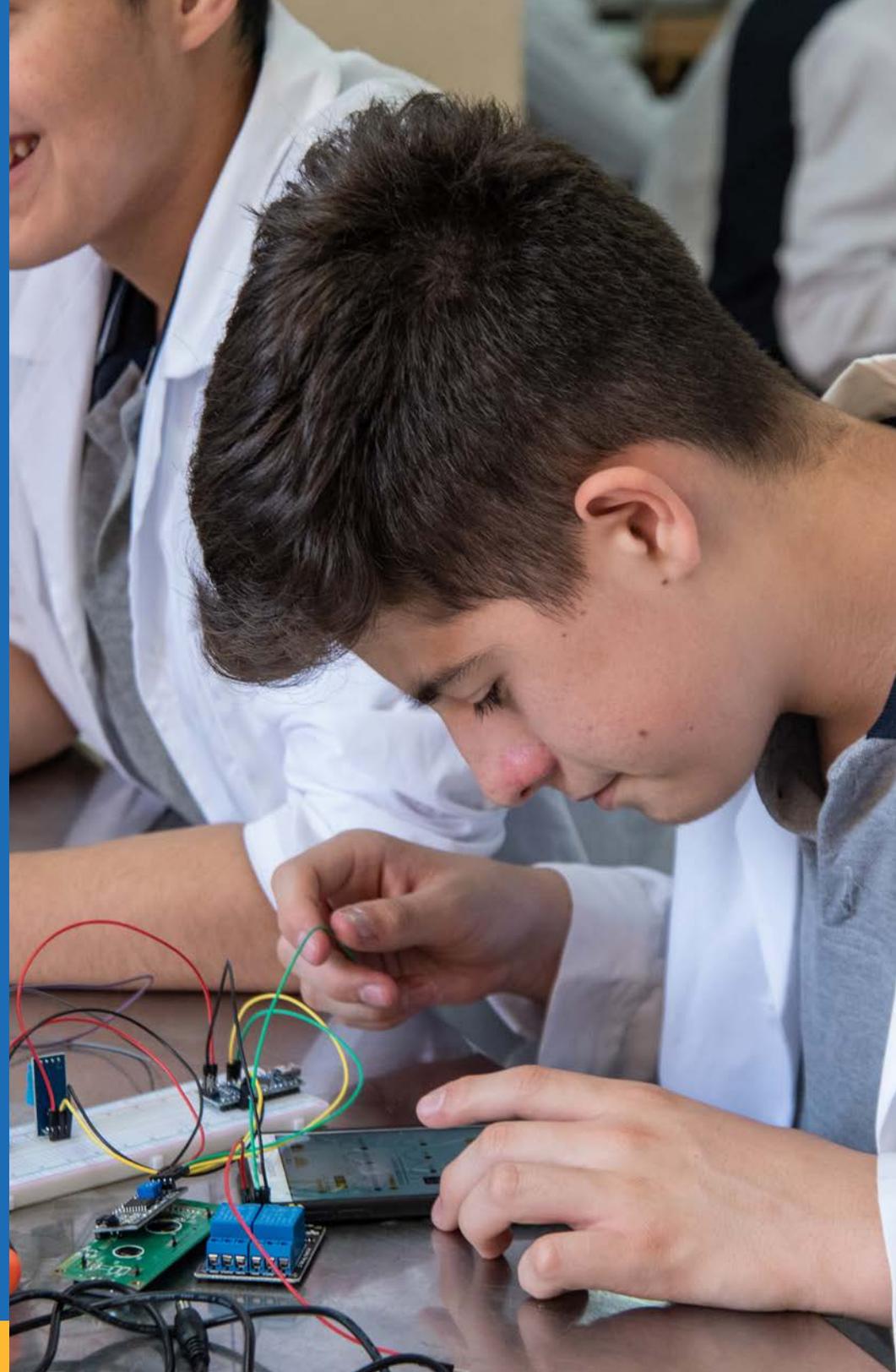
“La tecnología es una motivación en la educación de los niños, les permite responder mejor antes los conocimientos entregados. Así logramos dar continuidad al aprendizaje de los niños y también logramos involucrar a la familia en este proceso[...].”

Director Pedro Chacano,

Escuela Juan Victorino Tangol de Tenaún.

Recursos educativos ABP y STEM

Descubre cómo el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) combinado con nuestros emocionantes recursos STEM (ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas) están revolucionando la forma en que los estudiantes aprenden. Mediante el ABP, promovemos el trabajo colaborativo y las habilidades del siglo XXI, mientras sumergimos a los estudiantes en proyectos interdisciplinarios. Explorarán de manera activa, despertando su curiosidad, fomentando el pensamiento crítico y la resolución de problemas.



12 - 17 años



01/ Coreskills

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

Coreskills-LABS: Laboratorios tecnológicos que promueven 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 y programación.

FORMATO
CONCRETO - DIGITAL

EDUCACIÓN MEDIA

CORESKILLS - LABS

ABP y STEM

CORESKILLS-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
-

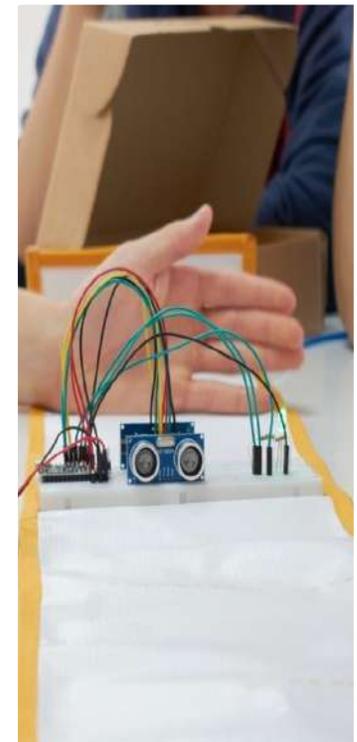
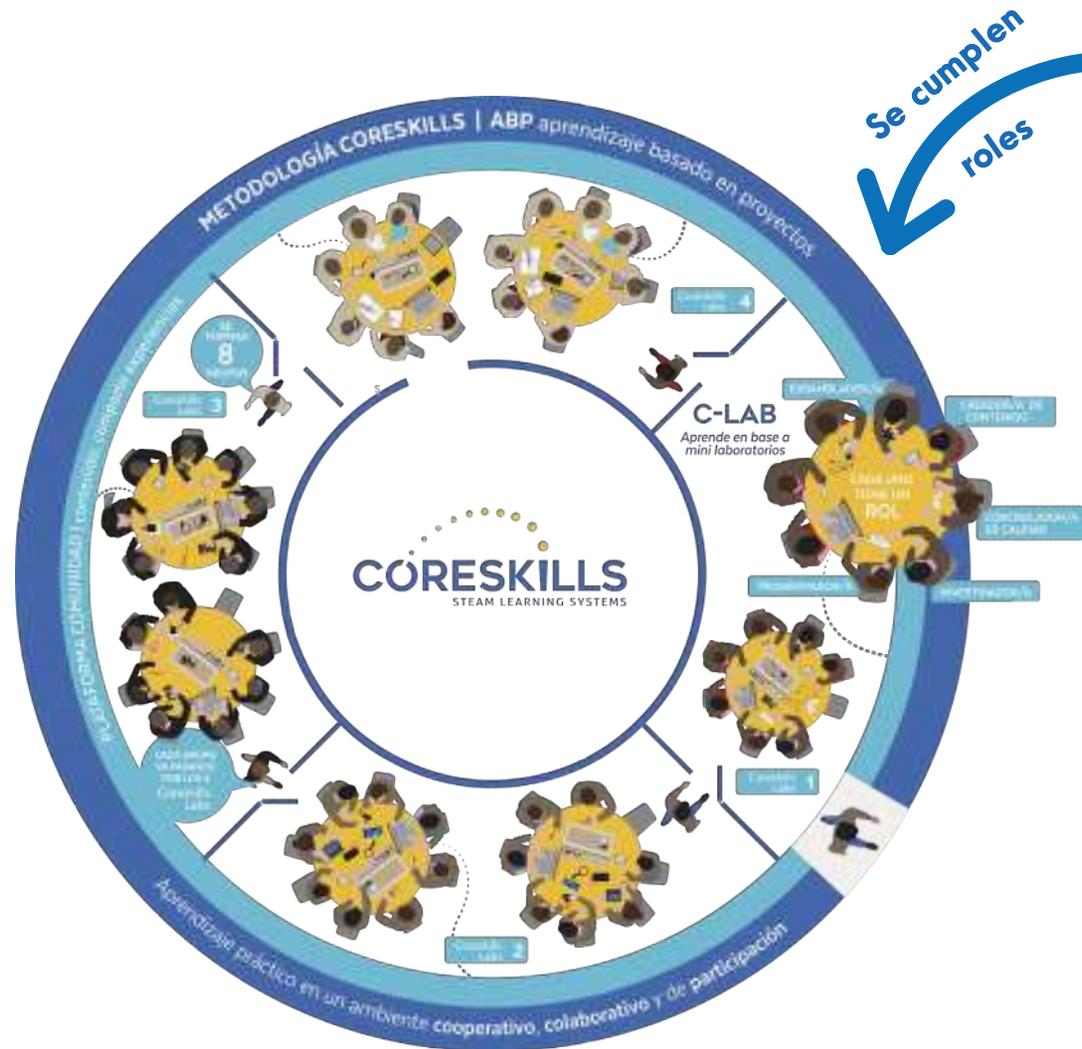
Plataforma Coreskills

Estudiante

- Asignación de insignias al completar hitos y actividades
- Generación de repores de uso de la plataforma
- Evaluaciones en línea al finalizar cada experiencia
- Experiencias guiadas paso a paso para los distintos roles
- Material de apoyo para el trabajo de estudiantes

Docente

- Material descargable para ambientar sala de trabajo
- Visualización de uso de la plataforma de cada estudiante
- Visualización de las evaluaciones
- Guías y orientaciones de hitos exclusivos del docente
- Material para descargar para el uso offline



CORESKILLS - PROJECT

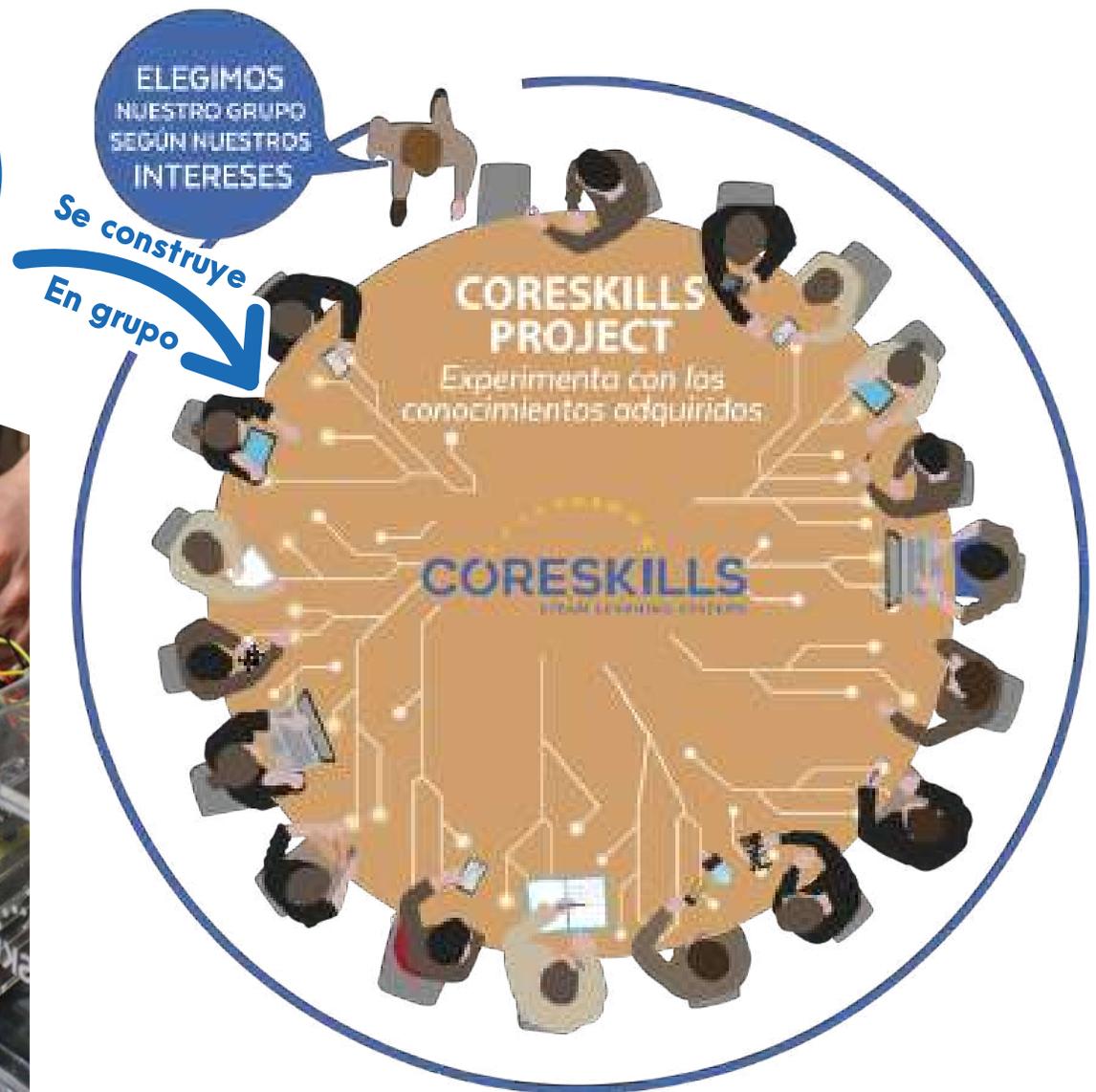
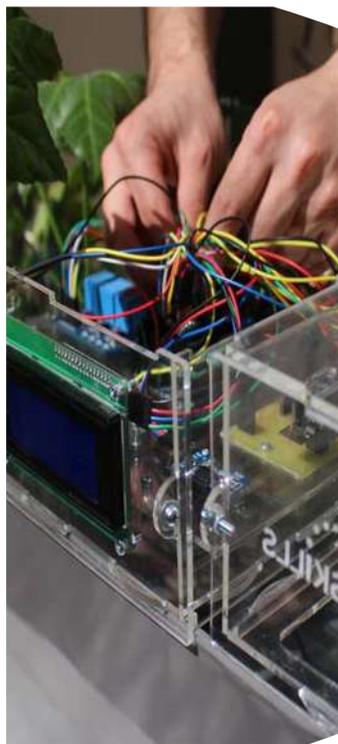
ABP y STEM

CORESKILLS-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.

Plataforma Estudiante y Docente

- Material descargable para ambientar sala de trabajo
- Visualización de recolector de datos
- Visualización del e-portafolio de los estudiantes
- Guías y actividades
- Material para descargar para el uso offline



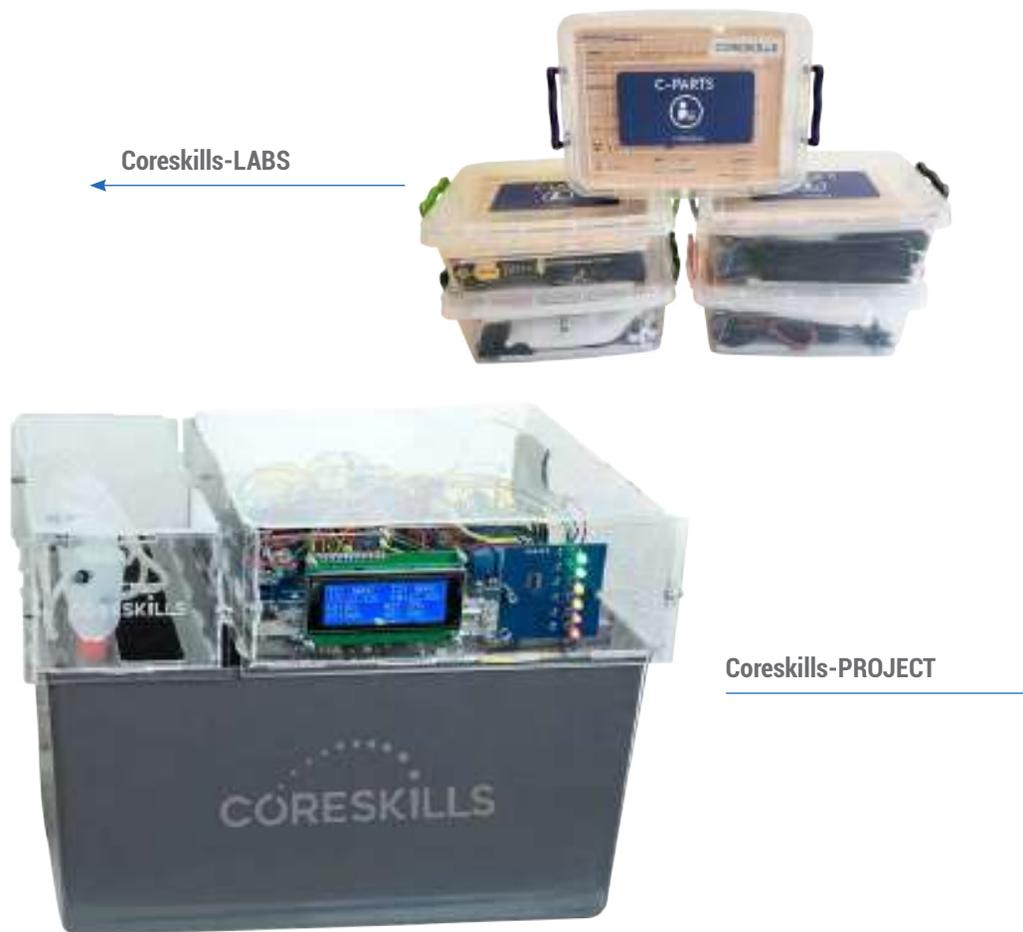
CORESKILLS PROJECT

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

Coreskills-LABS

Pack de kits CoreSkills, considera 8 CoreSkills Labs para aprendizaje STEAM, para el trabajo en temáticas Tecnológicas y sustentables. Incluye capacitación remota de 9 HP más 47 licencias (1 curso).



Coreskills-PROJECT

Kit Grupal que permite la construcción de riego tecnificado, para introducir el aprendizaje STEM, electrónica y automatización. Incluye capacitación remota de 5 HP más 47 licencias (1 curso).



Coreskills-LABS

8 LABORATORIOS

1 CORESKILLS PARTS

47 LICENCIAS



Coreskills-PROJECT

47 LICENCIAS



LICENCIAS ESTUDIANTILES

47 LICENCIAS

(45 ESTUDIANTES + 2 DOCENTES)



LICENCIAS DOCENTES

47 LICENCIAS

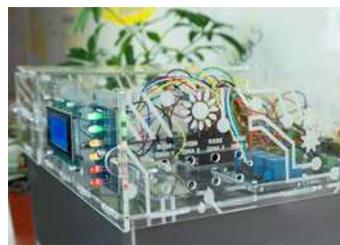
(45 ESTUDIANTES + 2 DOCENTES)

“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 se nota que uno está haciendo todo...”

Profesor Colegio Santa Catalina de Labouré



Componentes del Coreskills-Labs 1



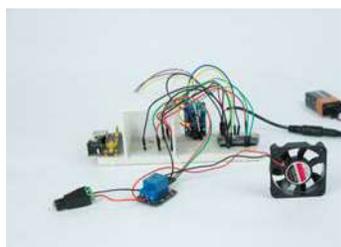
Proyecto de riego tecnificado Coreskills-Project



Plataforma Coreskills



Plataforma Coreskills



Componentes del Coreskills-Labs 2



Proyecto de riego tecnificado Coreskills-Project



Plataforma Coreskills



Plataforma Coreskills

Recursos educativos

MATEMÁTICAS

Productos concretos y digitales con laboratorios que aportan a la generación de aprendizajes de calidad mediante una dinámica que entrelaza momentos de experimentación y contenidos digitales abordando aprendizajes claves de Matemática.

6 - 12 años



01/ Mathika

Plataforma gamificada que permite generar informes personalizados por estudiante y por grupo de estudiante, incluye vídeos, material interactivo, juegos, tareas y avances personalizados.

FORMATO
DIGITAL

6 - 12 años



02/ Operatoria con Números Naturales

Promueve conceptos claves de operatoria con números naturales y acciones que permiten desarrollar el razonamiento matemático.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL



03/ Números Naturales

Promueve conceptos claves de números naturales y acciones que permiten desarrollar el razonamiento matemático.

FORMATO
DIGITAL



04/ Fracciones y números decimales

Promueve conceptos claves de operatoria con fracciones y números decimales, y acciones que permiten desarrollar el razonamiento matemático.

FORMATO
CONCRETO



05/ Figuras y cuerpos geométricos

Promueve conceptos claves de figuras y cuerpos geométricos, y acciones que permiten desarrollar el razonamiento matemático.

FORMATO
CONCRETO



06/ Ecuaciones e inecuaciones

Aborda conceptos claves de ecuaciones e inecuaciones, que permiten construir una base sólida para el pensamiento algebraico.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL

CONSTRUYENDO MATEMÁTICA

EDUCACIÓN BÁSICA

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 personalizados.

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:

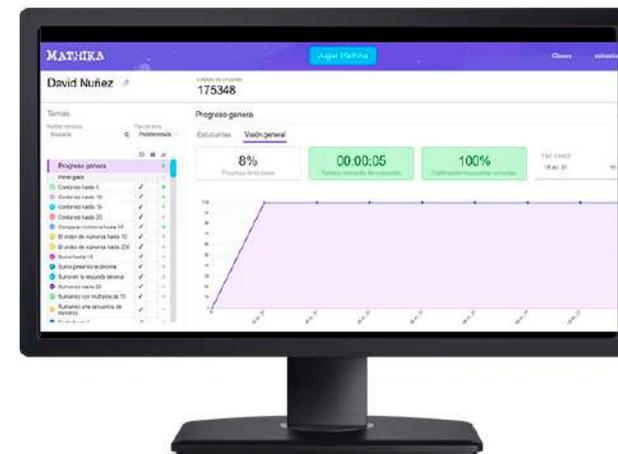
Unidades de medidas no estandarizadas y unidades estandarizadas.

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





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



CONSTRUYENDO MATEMÁTICA NÚMEROS NATURALES

15 UNIDADES DE APRENDIZAJE



CONSTRUYENDO MATEMÁTICA FRACCIONES Y NÚMEROS DECIMALES

24 UNIDADES DE APRENDIZAJE



CONSTRUYENDO MATEMÁTICA FIGURAS Y CUERPOS GEOMÉTRICOS

18 UNIDADES DE APRENDIZAJE



CONSTRUYENDO MATEMÁTICA ECUACIONES E INECUACIONES

13 UNIDADES DE APRENDIZAJE

Construyendo Matemática Web

Construyendo Matemática Web es una plataforma que acompaña al material didáctico de nuestras maletas, diseñada especialmente para ayudar a los niños a desarrollar habilidades matemáticas de manera divertida e interactiva. Con este programa educativo, los estudiantes pueden explorar conceptos matemáticos a través de actividades que los ayudan a comprender los fundamentos y avanzar en su aprendizaje.

Los estudiantes pueden disfrutar del aprendizaje de las matemáticas en línea mientras mejoran sus habilidades numéricas, lógicas y geométricas.



Recursos educativos

LENGUAJE

Productos concretos y digitales para que tus alumnos aprendan las herramientas cognitivas para el siglo XXI en lenguaje y promueve el desarrollo de competencias comunicativas que hacen que los estudiantes se enfrenten a una gran variedad de situaciones de comunicación.

5 - 8 años



01/ 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.

FORMATO
DIGITAL



02/

Construyendo Lenguaje: Competencia Discursiva

Laboratorio que aborda contenidos claves de Lenguaje y contiene actividades del dinámicas que aportan a mejorar y aumentar la disposición de los estudiantes en cada uno de los momentos de la clase. Como complemento, cuenta con un dispositivo digital con material de fortalecimiento pedagógico en didáctica de cada contenido clave.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL



03/

Construyendo Lenguaje: Competencia Lingüística

Laboratorio que aporta a la generación de aprendizajes de calidad mediante formato digital y material concreto de experimentación. Aborda contenidos claves de Lenguaje.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL

EDUCACIÓN BÁSICA

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

*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

CONSTRUYENDO LENGUAJE COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

15 UNIDADES DE APRENDIZAJE



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.



CONSTRUYENDO LENGUAJE COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

15 UNIDADES DE APRENDIZAJE



CONSTRUYENDO LENGUAJE COMPETENCIA DISCURSIVA

15 UNIDADES DE APRENDIZAJE



Construyendo Lenguaje Web

Construyendo Lenguaje Web es una plataforma digital que complementa el material concreto de nuestra línea educativa, con el fin de enseñar a los estudiantes sobre lenguaje y comunicación de manera innovadora. Este software interactivo ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades lingüísticas a través de divertidas actividades dispuestas en unidades.

La plataforma es una herramienta esencial para los docentes que buscan adquirir habilidades en el mundo digital, y estamos orgullosos de poder ofrecer esta solución para apoyar su crecimiento en esta área.



Recursos educativos

CIENCIAS

Abre la puerta al aprendizaje basado en la investigación en una amplia variedad de campos de ciencia con diferentes herramientas y actividades.

7 - 17 años



01/ Laboratorio digital de Ciencias

Moderno recolector de datos que consiste en una tablet con 12 sensores incorporados, comúnmente utilizados en la mayoría de los currículos de Ciencias, con la posibilidad de conectar adicionalmente sensores externos.

Biología, Química, Física, Medio ambiente, Ciencias general básico.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL

7 - 17 años



02/ Labmate II

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.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL

7 - 17 años



03/ LABDISC Laboratorio digital de ciencias

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.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL

EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA

6 - 17 años



04/ Kit medioambiental

Sistema de Aprendizaje STEM destinado a desarrollar la investigación en temas ambientales y científicos, por medio de sistemas de recolección de datos y sensores internos del hardware y externos, software de visualización y análisis de datos, actividades y contenidos digitales y tutoriales de orientación.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL

ED BÁSICA

6 - 12 años



05/ E-Ciencias primaria

La plataforma 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.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL

ED BÁSICA

12 - 17 años



06/ E-Ciencias secundaria

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.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL

ED MEDIA

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 | GRÁFICO

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

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



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 fotopunto

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

KIT MEDIOAMBIENTAL

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

1-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

6-17 AÑOS

KIT MEDIOAMBIENTAL

Kit Medio Ambiental de Efecto Educativo es un moderno y completo sistema de experimentación en ciencias ambientales basado en tecnología educativa compuesto de tablet, sensores, software de recolección y análisis de datos y contenidos digitales.

En cada tablet se ha incorporado, de manera offline, gratuita e indefinida los software MilabEx para la recolección y análisis de los datos obtenidos por los sensores y trabajar con ellos de manera visual y matemática, además de los software Ciencias con más de 35 actividades a realizar con los sensores y el software de análisis.

Con el Kit Ambiental de Efecto Educativo, los estudiantes podrán realizar ciencias experimentales de una manera entusiasta, precisa y guiada, asegurando la incorporación y adopción de la innovación tecnológica y didáctica en niveles básico y medio.

KIT MEDIOAMBIENTAL

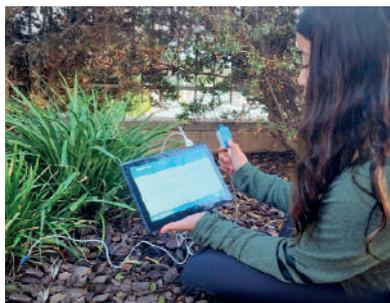
5 Tablet

5 Labmate II

Set de sensores

Software E-Ciencias

Software MiLabEX



Kit Medioambiental



“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.

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 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



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

ESTACIÓN DE CIENCIAS LDC (8 LABDISC*)

1 ESTACIÓN

* Incluye 8 LDC Labdisc a elección

E-CIENCIAS PRIMARIA

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

La plataforma 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 la plataforma 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 Plataforma E-Ciencias Primaria

LICENCIA INSTITUCIONAL POR UN AÑO

E-CIENCIAS PRIMARIA COOPERATIVO EXPERIMENTAL

8 Labmate II

1 Plataforma E-Ciencias Primaria

LICENCIA INSTITUCIONAL POR UN AÑO



E-CIENCIAS SECUNDARIA

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

LICENCIA INSTITUCIONAL

edades que abarca el recurso

12-17 AÑOS

E-CIENCIAS SECUNDARIA

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 el 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 LDC Biochem
- 1 LDC Gensci
- 1 Sensor Globisens Fuerza
- 1 Sensor Globisens Campo Magnético
- 1 Plataforma E-Ciencias Secundaria

LICENCIA INSTITUCIONAL POR UN AÑO

E-CIENCIAS SECUNDARIA ESTACIÓN DEMOSTRATIVA

- 1 Estación de Ciencias LDC
- 4 Sensor Globisens Fuerza
- 4 Sensor Globisens Campo Magnético
- 1 Plataforma E-Ciencias Secundaria

LICENCIA INSTITUCIONAL POR UN AÑO



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

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



Tablet LDC
12 Sensores incluidos

CONSTRUYENDO CIENCIAS FÍSICA



Tablet LDC
12 Sensores incluidos

CONSTRUYENDO CIENCIAS BIOLOGÍA QUÍMICA

CONSTRUYENDO CIENCIAS FÍSICA*

15 UNIDADES

* Configuración hecha con LDC Einstein

CONSTRUYENDO CIENCIAS BIOLOGÍA QUÍMICA*

15 UNIDADES

* 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.



Labdisc Gensci
11 Sensores incluidos



CONSTRUYENDO GASES

TEMÁTICAS

Ley de Charles
Ley de Boyle
Ley de Gay-Lussac
Solubilidad de los gases
Gases y combustión



Labdisc Gensci
11 Sensores incluidos

CONSTRUYENDO CAMBIOS DE ENERGÍA

TEMÁTICAS

Tipos de energía
Transformaciones de energía
Relación de la energía cinética con la potencial
Energía renovable

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 INCLUSIÓN

Ayuda a tus alumnos con productos diseñados para dar respuesta a los docentes con herramientas concretas y digitales apuntadas a la diversidad, por medio de múltiples experiencias de aprendizaje.



01/ Universo Matemático

Recurso de aprendizaje que 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.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL



02/ 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.

FORMATO
CONCRETO



03/ Inicia Lenguaje

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.

FORMATO
CONCRETO



04/ Inicia Matemática

Centro de apoyo destinado a promover procesos de aprendizaje de la matemática en estudiantes de 4 a 7 años de EGB.

FORMATO
CONCRETO

EDUCACIÓN PARVULARIA

EDUCACIÓN BÁSICA

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

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 | 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

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

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

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

Recursos que potencian la participación activa y creativa de los párvulos a través de distintos y variados equipamientos, softwares y actividades.

3 - 5 años



01/

MAFA

Modelamiento del ambiente físico del aprendizaje

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.

FORMATO
CONCRETO



02/ Lenguaje verbal

Recurso de apoyo con actividades que permiten a los estudiantes ir descubriendo y reflexionando sobre fenómenos presentes en su entorno cotidiano, pudiendo establecer sus propias explicaciones de lo observado.



03/ Pensamiento matemático

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.



04/ Convivencia y movimiento

Actividades lúdicas que favorecen la construcción activa de nociones básicas sobre características y relaciones, que conllevan las propiedades pre numéricas y numéricas.



05/ Ciencias

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.

EDUCACIÓN PARVULARIA

FORMATO
CONCRETO DIGITAL

FORMATO
CONCRETO DIGITAL

FORMATO
CONCRETO DIGITAL

FORMATO
CONCRETO DIGITAL

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.

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.



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 LENGUAJE VERBAL

21 UNIDADES DE APRENDIZAJE

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

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.

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

14 UNIDADES DE APRENDIZAJE

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 LENGUAJE VERBAL

21 UNIDADES DE APRENDIZAJE



EDUCACIÓN INICIAL PENSAMIENTO MATEMÁTICO

20 UNIDADES DE APRENDIZAJE



EDUCACIÓN INICIAL CONVIVENCIA Y MOVIMIENTO

14 UNIDADES DE APRENDIZAJE



Educación Inicial Web

Hoy en día la tecnología puede ser una gran aliada para lograr que el aprendizaje sea más dinámico y efectivo. Con nuestra plataforma interactiva “Educación Inicial Web”, los niños podrán disfrutar de una experiencia educativa única.

Este recurso ha sido especialmente diseñado para cubrir los contenidos curriculares y cuenta con una amplia variedad de actividades y recursos que permiten a los niños aprender de forma divertida.

Es una herramienta esencial para la educación primaria en la era digital.



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



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.

Recursos educativos

DESARROLLANDO

HABILIDADES

Desarrollando Habilidades son un conjunto de recursos que promueven el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales, necesarias para enfrentar de mejor manera diversos contextos de evaluación, sean estos escolares o mediciones a gran escala.



01/

Desarrollando Habilidades

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.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL



02/

Pienso y Respondo Matemática y Lenguaje

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.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL



03/

Leo y Comprendo 2

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.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL

EDUCACIÓN BÁSICA

PDH PLAN DESARROLLANDO HABILIDADES

PLAN DESARROLLANDO HABILIDADES LENGUAJE | PLAN DESARROLLANDO HABILIDADES MATEMÁTICA

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

2-45 ESTUDIANTES

edades que abarca el recurso

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

CADA RECURSO INCLUYE



Libro para el profesor y estudiante



Software de clases digitales interactivas



Manual de instalación

PDH PLAN
DESARROLLANDO
HABILIDADES

CONFIGURABLE



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

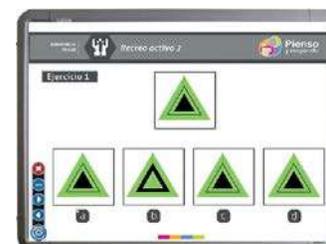
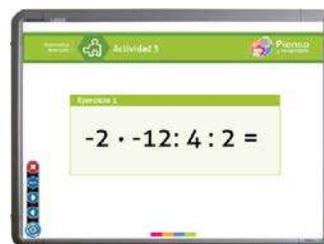
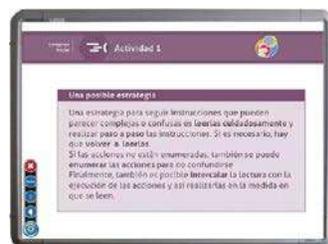
CONFIGURABLE

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.

PLAN DESARROLLANDO HABILIDADES PIENSO Y RESPONDO



LEO Y COMPRENDO 2

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

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



PLANIFICA ACCIÓN

40 CUADERNILLOS DEL ESTUDIANTE



Menú: "Juntos aprendemos"



Menú: "Planifica acción"



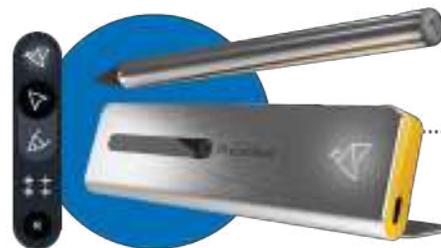
Clase digital: "Juntos aprendemos"



Clase digital: "Planifica acción"

Recursos educativos TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Productos concretos y digitales para que tus alumnos aprendan las herramientas cognitivas para el siglo XXI en lenguaje y promueve el desarrollo de competencias comunicativas que hacen que los estudiantes se enfrenten a una gran variedad de situaciones de comunicación.



01/ Paper Lux

La mejor solución para convertir cualquier pantalla en una pizarra interactiva. Solo necesitas conectarlo a través de un cable USB y estarás listo para empezar.

FORMATO
CONCRETO DIGITAL



02/ Tablet Educativa

La Tablet Educativa cuenta con herramientas para diversificar las estrategias de enseñanza con herramientas tecnológicas que promueven la comprensión de contenidos y potenciación de habilidades cognitivas y socioemocionales en educación primaria.

FORMATO
DIGITAL



03/ Carro Tecnológico

Nuestros carros tecnológicos están especialmente diseñados para permitir cargar y transportar tus equipos de una manera eficiente y dinámica. Permitiendo que puedas tener un laboratorio computacional transportable y seguro.

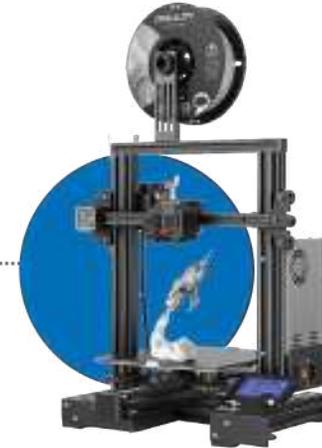
FORMATO
CONCRETO



04/ Touch Panel

El panel táctil todo en uno de la serie Donview L02 abarca la experiencia de aprendizaje colaborativo con pantalla 4K UHD, vidrios antirreflejos, parlantes estéreo incorporados, pantalla táctil multipunto y pantalla multi pantalla simultánea.

FORMATO
DIGITAL



05/ Kit 3D

"Nuestro kit 3D ofrece una experiencia educativa revolucionaria. Con una impresora 3D de última generación, los estudiantes pueden explorar el mundo de la fabricación digital y dar vida a sus propias creaciones.

FORMATO
CONCRETO

PAPER LUX

AULAS TECNOLÓGICAS

niveles

INICIAL | PRIMARIA | SECUNDARIA

modalidad de experimentación

CONCRETO | DIGITAL | GRÁFICO

dinámica

INDIVIDUAL | GRUPAL | COLECTIVA

cobertura

2-45 ESTUDIANTES

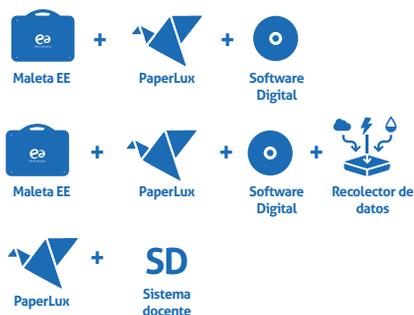
edades que abarca el recurso

5-17 AÑOS

PAPER LUX

¡Conoce PaperLux, la mejor solución para convertir cualquier pantalla en una pizarra interactiva! Gracias a su lápiz de acero inoxidable e impresión 3D en resina, podrás capturar hasta 120 posiciones por segundo, ¡una velocidad impresionante! Además, su funcionamiento es "plug and play", lo que significa que solo necesitas conectarlo a través de un cable USB y estarás listo para empezar.

Configuraciones disponibles:



PAPER LUX

CONFIGURABLE



TABLET EDUCATIVA

1 UNIDAD



CARRO TECNOLÓGICO

1 UNIDAD



TOUCH PANEL

1 UNIDAD



KIT 3D

1 UNIDAD



Niños utilizando la Tablet Educativa



Vistas carro tecnológico



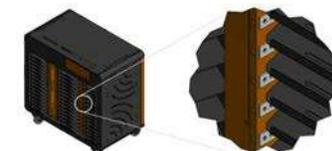
Niños interactuando con el Touch Panel



B-Maker, curso diseño 3D



Niños utilizando la Tablet Educativa



Especificaciones técnicas carro tecnológico



Módulo de auto formación docente

FORMACIÓN CONTINUA

Fundación Efecto Educativo



Fundación
Efecto Educativo



NOSOTROS

¿Quiénes somos?

La Fundación Efecto Educativo es una organización chilena sin fines de lucro y forma parte del Registro de Asistencia Técnica Educativa (ATE) del Ministerio de Educación desde el año 2011.

Misión

Nuestro compromiso es buscar y ofrecer nuevos e innovadores caminos para aportar en el desarrollo de las personas e instituciones y mejorar su calidad de vida a través del aprendizaje.

Visión

Creemos que todo ser humano puede crecer sin límites, independiente de su edad, género, etnia o nivel socioeconómico. Dado que vivimos en un mundo dinámico donde los cambios se aceleran cada vez más, el aprendizaje de toda persona requiere ser permanente, flexible y centrado en el desarrollo de competencias que le permita acceder a mayores posibilidades de adaptación y bienestar.

EXPERIENCIAS DESTACADAS



DAEM El Carmen

Capacitación a equipos de convivencia escolar y directivos en Autocuidado, Educación emocional y Educación sexual integral



DEM Tomé

Capacitación a equipos directivos en Estrategias diversificadas y Observación y retroalimentación.

Capacitación a docentes en metodologías activas.



DAEM Collipulli

Capacitación a docentes en Educación emocional, Evaluación de aprendizajes y en Marco para la Buena Enseñanza.



CFT San Agustín

Diseño y construcción de un sistema de evaluación y nivelación online, basado en las habilidades del Marco de Cualificaciones Técnico Profesional



Junji Los Lagos

Capacitación a educadoras y asistentes en Educación inclusiva y diversa.



DAEM San Felipe

Capacitación a docentes en Autocuidado docente, Educación emocional y Aprendizaje Basado en Proyectos.

EXPERIENCIAS DESTACADAS



Boston Educa

Capacitación y seguimiento a docentes en Habilidades matemáticas y uso de material concreto en clases.



Colegio Salesiano Valparaíso

Capacitación a docentes en Evaluación de aprendizajes y asesoría a directivos en implementación del Decreto N°67.



Colegio Maran Atha

Capacitación y acompañamiento a docentes y equipo directivo en Habilidades matemáticas y Estrategias diversificadas.



**Colegio
San Damián**

Coelgio San Damián

Asesoría a directivos y coordinadores en procesos de Observación y retroalimentación en aula.



Escuela Roberto Ojeda Torres

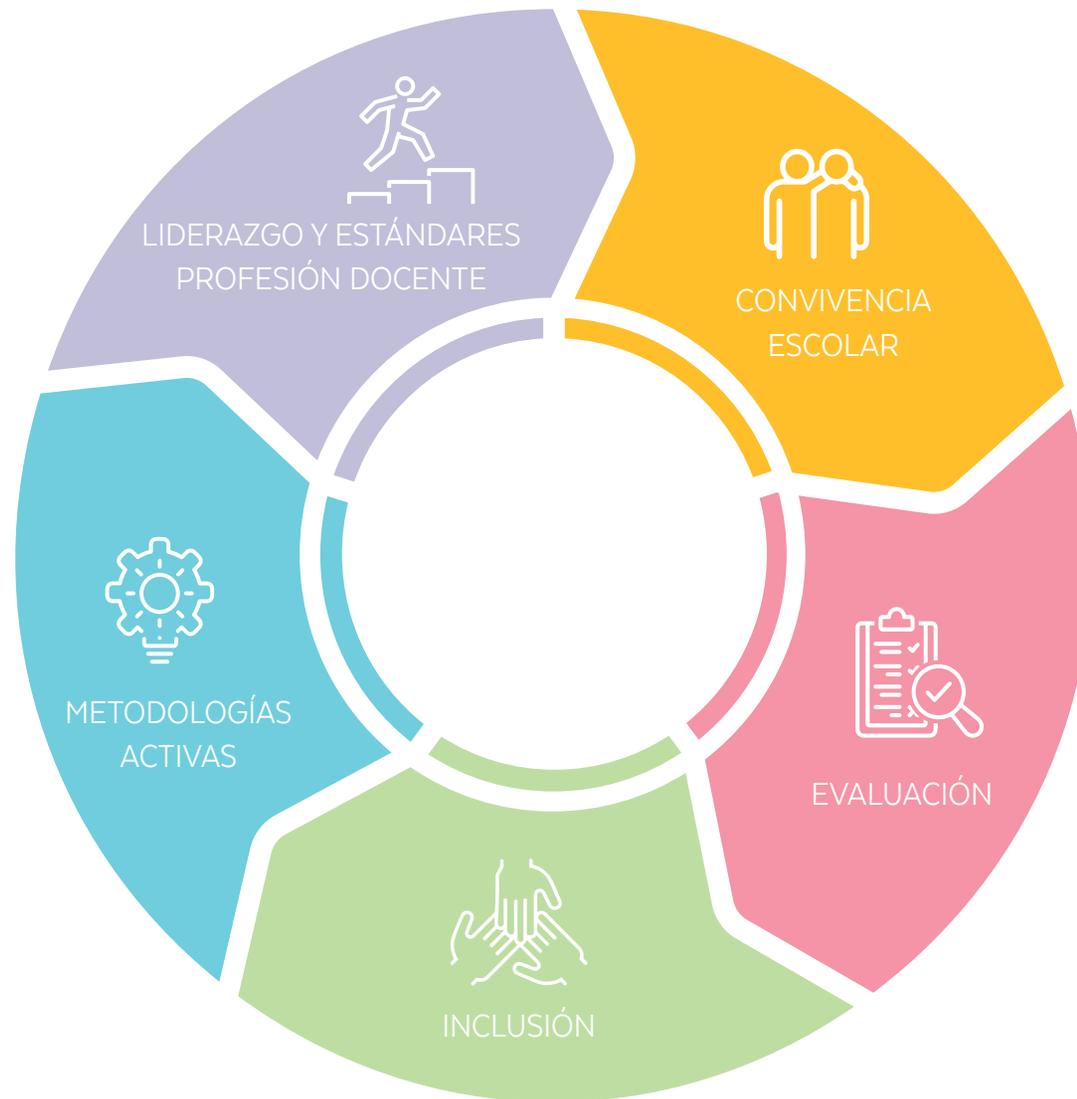
Capacitación a docentes y asesoría a directivos en Metodologías activas de aprendizaje.



Colegio Teresianos

Capacitación a docentes en Autocuidado y bienestar, Educación sexual integral.

ÁREAS DE FORMACIÓN



ÁREAS DE FORMACIÓN Y SERVICIOS

Área Convivencia Escolar	P	O
Educación emocional para mejorar la disposición al aprendizaje, clima de aula y convivencia escolar	✓	✓
Mediación de conflictos desde la educación emocional	✓	✓
Entrenamiento educación emocional con técnicas de respiración consciente y atención plena	✓	✓
Entrenamiento en educación emocional con técnicas de yoga y conciencia corporal	✓	✓
Autocuidado y bienestar docente en contextos de cambio	✓	✓
Involucrando a las familias en el aprendizaje		✓
Educación integral de las sexualidades para los niños, niñas y adolescentes del siglo XXI		✓
Didácticas de las sexualidades		✓

Área Inclusión	P	O
Diversificación de la enseñanza y adecuaciones curriculares	✓	✓
Estrategias educativas para estudiantes con TEA	✓	✓

Área Evaluación de aprendizajes	P	O
Evaluar en contextos auténticos basado en el Decreto N° 67	✓	✓
Elaboración de instrumentos de evaluación para fortalecer los aprendizajes	✓	✓

Área Metodologías activas	P	O
Estrategias asociadas al ABP para promover habilidades del siglo XXI	✓	✓
Aula invertida en un enfoque integral	✓	✓
Enseñanza y aprendizaje de la lectura inicial	✓	✓
Habilidades matemáticas como una estrategia clave en las clases	✓	✓
Desarrollo de habilidades de orden superior	✓	✓
Implementación de prácticas innovadoras con una metodología activa para diversificar las estrategias	✓	✓
Fortalecimiento de las habilidades expresivas y comunicativas de los estudiantes a través de la comprensión lectora y el juego dramático.	✓	✓
Digitalización de la actividad docente		✓

Área Liderazgo y Estándares de Profesión Docente	P	O
Asesoría para el proceso de mejoramiento educativo, PME	✓	✓
Procesos de observación y retroalimentación en aula	✓	✓
Estándares de la profesión docente. MBE 2021	✓	✓
Marco para la Buena Enseñanza de Educación Parvularia	✓	✓

P: Presencial **O:** Online



ÁREA CONVIVENCIA ESCOLAR





ÁREA I CONVIVENCIA ESCOLAR

EDUCACIÓN EMOCIONAL PARA MEJORAR LA DISPOSICIÓN AL APRENDIZAJE, CLIMA DE AULA Y CONVIVENCIA ESCOLAR

Modalidad: Presencial y online.

Horas: 20 horas.

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Docentes de todas las áreas y cursos, asistentes de la educación, equipos directivos.

OBJETIVO

Facilitar que el grupo de docentes aprenda por medio de la experiencia, las principales competencias emocionales que favorecen el desarrollo de la educación emocional de sus estudiantes, como un factor vital para la gestión del clima y la disposición emocional al aprendizaje, a través de un trabajo intencionado que los acompañe paso a paso, en la implementación de metodologías didácticas de educación emocional en el aula.

CONTENIDOS

- Modelo GROPE de educación emocional: competencias y subcompetencias emocionales.
- Cómo desarrollar un currículum de competencias emocionales.
- Educar las emociones en el aula: didáctica y metodologías para el aula.

METODOLOGÍA

- Gestión del clima emocional: ambiente, participación, corporalidad, momentos.
- Diseño de una clase para el desarrollo de competencias emocionales.
- Estrategias: juego, movimiento, creatividad, mindfulness, yoga, música, otros

MEDIACIÓN DE CONFLICTOS DESDE LA EDUCACIÓN EMOCIONAL

Modalidad: Presencial y online.

Horas: 20 horas.

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Docentes de todas las áreas y cursos, asistentes de la educación, equipos directivos.

OBJETIVO

Aprender las habilidades socioemocionales necesarias para la mediación de conflictos por medio de un proceso de aprendizaje grupal, experiencial y progresivo en cuatro etapas acerca de las diferentes dimensiones que atraviesan la violencia escolar, y su abordaje desde el modelo de la educación emocional.

CONTENIDOS

- Autocuidado, bienestar y salud mental docente.
- Desarrollo de habilidades socioemocionales del docente.
- Prácticas preventivas de la violencia escolar desde la educación emocional.
- Estrategias de mediación de conflictos en el aula.

METODOLOGÍA

La metodología es vivencial (no expositiva), donde se realizan sesiones grupales de carácter participativo con actividades experienciales como ejercicios individuales, en pareja, y en grupos pequeños, que permiten la participación activa y reflexiva de los docentes.



ÁREA I CONVIVENCIA ESCOLAR

ENTRENAMIENTO EN EDUCACIÓN EMOCIONAL CON TÉCNICAS DE RESPIRACIÓN CONSCIENTE Y ATENCIÓN PLENA

Modalidad: Presencial y online.

Horas: 8 horas.

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Docentes de todas las áreas y cursos, asistentes de la educación, equipos directivos.

OBJETIVO

Adquirir una comprensión experiencial del modelo de la educación emocional, y aprehender una metodología efectiva para el desarrollo de competencias emocionales por medio del sistema mindfulness, para que en conjunto con sus estudiantes puedan vivir la experiencia de la respiración consciente y la atención plena en el aula virtual y presencial.

CONTENIDOS

- Contención, conciencia y regulación emocional.
- Desarrollo de la competencia social: empatía, respeto y escucha en el aula.
- Reducción del estrés en docente y estudiantes.
- Motivación y disposición emocional al aprendizaje a través de la respiración.

METODOLOGÍA

- Ejercicios prácticos para realizar juntos en el aula.
- Entrenamiento en técnicas de respiración consciente para realizar en la vida diaria.
- Entrenamiento en técnicas de respiración y atención plena (mindfulness) aplicables al aula virtual y presencial.

ENTRENAMIENTO EN EDUCACIÓN CON TÉCNICAS DE YOGA Y CONCIENCIA CORPORAL

Modalidad: Presencial y online.

Horas: 8 horas.

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Docentes de todas las áreas y cursos, asistentes de la educación, equipos directivos.

OBJETIVO

Facilitar que el grupo de docentes conozca un modelo de educación emocional basado en competencias emocionales y aprenda a crear estrategias didácticas para el desarrollo emocional de sus estudiantes basados en los principios de la yoga, el movimiento, la corporalidad, el juego y la creatividad, como factores vitales para la gestión del clima y la disposición emocional al aprendizaje.

CONTENIDOS

- Desarrollo de la motivación, atención y concentración con yoga en el aula.
- Gestión del clima emocional del aula a través de movimiento.
- Aprendizaje de competencias emocionales por medio de la conciencia corporal

METODOLOGÍA

- Utilización de mapa de yoga.
- Selección de actividades de yoga en el aula.
- El juego y la didáctica del yoga para la educación emocional y el desarrollo de competencias emocionales.
- Estudiantes como guías de la práctica del yoga en el aula.



ÁREA I CONVIVENCIA ESCOLAR

AUTOCUIDADO Y BIENESTAR DOCENTE EN CONTEXTOS DE CAMBIO.

Modalidad: Presencial y online.

Horas: 20 horas.

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Docentes de todas las áreas y cursos, asistentes de la educación, equipos directivos.

OBJETIVO

Facilitar que el grupo de docentes pueda compartir, reconocer y expresar sus emociones creando un espacio de acompañamiento y educación emocional, a la vez que se facilita un aprendizaje grupal de estrategias de autocuidado, salud, bienestar aplicables a su quehacer y la vida diaria.

CONTENIDOS

- Contención emocional.
- Estrategias de autocuidado diarias.
- Salud y bienestar emocional.
- Desarrollo de competencias emocionales docentes.

METODOLOGÍA

- Técnicas de reducción de estrés y bienestar corporal-emocional.
- Gestión de las emociones: conciencia y regulación emocional.
- Respiración, mindfulness, yoga, alba emoting, movimiento y conciencia corporal.

INVOLUCRANDO A LAS FAMILIAS EN EL APRENDIZAJE

Modalidad: Presencial y online.

Horas: 3 horas.

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Docentes de todas las áreas y cursos, asistentes de la educación, equipos directivos.

OBJETIVO

Profundizar en el modelo de involucramiento parental desde una lógica asociativa para favorecer la formación integral de los estudiantes.

CONTENIDOS

Contexto en el que se enmarca la alianza familia escuela.

- Subsistemas educativos y condiciones para su funcionamiento integrado.
- Desafíos actuales para el rol formativo de los padres.

Estrategias de involucramiento parental centradas en el empoderamiento.

- Estrategias de diagnóstico de las necesidades de involucramiento parental.
- Intervenciones centradas en el fortalecimiento del vínculo, la comunicación y el sentido del aprender.

METODOLOGÍA

La metodología de trabajo del curso es a través de clases virtuales participativas y se propone una actividad final que se retroalimentará posterior a este.



ÁREA I CONVIVENCIA ESCOLAR

EDUCACIÓN INTEGRAL DE LAS SEXUALIDADES PARA LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES DEL SIGLO XXI

Modalidad: Online.

Horas: 20 horas.

Cantidad de participantes: 50 personas máximo.

Destinatarios: Docentes de todas las áreas y cursos, asistentes de la educación, equipos directivos.

OBJETIVO

Capacitar a profesionales de la educación en temas de sexualidad integral para trabajar con la comunidad educativa, entre ellos los niños, niñas y adolescentes.

CONTENIDOS

- ¿Por qué es necesario Educar en Sexualidad?
- Modelos de enseñanza de las sexualidades
- Salud Sexual y Reproductiva
- Afectividad y Violencia
- Diversidades Sexuales
- Género
- Derechos Sexuales y Placer
- Construyendo Unidades Didácticas para la enseñanza de las sexualidades

METODOLOGÍA

La capacitación considera una metodología activa – participativa, mediante el aprender haciendo.

DIDÁCTICA DE LAS SEXUALIDADES

Modalidad: Online.

Horas: 3 horas.

Cantidad de participantes: 50 personas máximo.

Destinatarios: Docentes de todas las áreas y cursos, asistentes de la educación, equipos directivos.

OBJETIVO

Profundizar en el modelo de Educación Integral de las Sexualidades y comprender cómo integrarlo en el aula

CONTENIDOS

- Eso llamado Educación Integral de las Sexualidades
- Modelos didácticos para la enseñanza de la sexualidad.
 - Dimensiones de la sexualidad integral.
- Interviniendo en el aula para una educación integral de las sexualidades
- Intervenciones de educación integral de las sexualidades para estudiantes de educación básica.
 - Intervenciones de educación integral de las sexualidades para estudiantes de educación media.

METODOLOGÍA

La metodología de trabajo del curso es a través de Webinar y se propone una actividad final que se retroalimentará posterior a este.





ÁREA EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES





ÁREA I EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES

EVALUAR EN CONTEXTOS AUTÉNTICOS BASADO EN EL DECRETO N°67

Modalidad: Presencial y online.

Horas: 20 horas.

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Directivos, docentes y profesionales de apoyo.

OBJETIVO

Orientar el diseño de instrumentos y procedimientos de evaluación de aprendizajes que sean significativos, válidos y confiables para la toma de decisiones bajo las orientaciones del Decreto de Evaluación N°67.

CONTENIDOS

- Lineamientos del Decreto N° 67
- Evolución enfoque evaluativo
- Estrategias para la evaluación formativa y auténtica.
- Orientaciones para diseñar instrumentos y procedimientos que enriquezcan sus prácticas evaluativas.

METODOLOGÍA

- Clases interactivas
- Ejercitación durante las sesiones
- Autoestudio de material complementario
- Tareas retroalimentadas

ELABORACIÓN DE INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN PARA FORTALECER LOS APRENDIZAJES

Modalidad: Presencial y online.

Horas: 20 horas.

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Directivos, docentes y profesionales de apoyo.

OBJETIVO

Favorecer en los docentes el diseño e implementación de estrategias e instrumentos de evaluación coherentes con el decreto 67, en contextos diversos, que permitan la consistencia del proceso educativo y la mejora continua.

CONTENIDOS

- Decreto 67 y su relación con el currículum.
- Tipos de evaluación y sus alcances
- Pruebas escritas: criterios de calidad para ítems de selección única y preguntas abiertas.

Situaciones de desempeño:

- características, funciones y alcances evaluativos.
- Listas de cotejo y escalas de apreciación y rúbricas.

METODOLOGÍA

- Reflexión a partir de revisión del decreto N° 67
- Ejemplificación/Modelamiento
- Trabajo colaborativo.
- Ejercitación



ÁREA INCLUSIÓN





ÁREA | INCLUSIÓN

DIVERSIFICACIÓN DE LA ENSEÑANZA Y ADECUACIONES CURRICULARES

Modalidad: Presencial y online.

Horas: 20 horas.

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Docentes, educadores, profesionales de la educación, directivos.

OBJETIVO

Comprender las adecuaciones curriculares como un elemento enriquecedor del currículo y como un medio para potenciar el aula diversificada, dando respuesta a estudiantes con o sin necesidades educativas.

CONTENIDOS

- Conceptos, principios y visión de la diversidad, inclusión y atención.
- Respuestas educativas a la diversidad a través de la diversificación de la enseñanza.
- Decreto 83 y sus implicancias en el aprendizaje.
- Criterios y orientaciones de adecuación curricular según el decreto.
- Tipos de adecuaciones y respuestas en el aula.
- Instrumentos de mejora: PACI

METODOLOGÍA

- Clases interactivas.
- Intercambio de opiniones y preguntas.
- Revisión de material complementario.
- Trabajo de aplicación participativo y colaborativo.

ESTRATEGIAS EDUCATIVAS PARA ESTUDIANTES CON TEA

Modalidad: Presencial y online.

Horas: 20 horas.

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Docentes, educadores, profesionales de la educación, directivos.

OBJETIVO

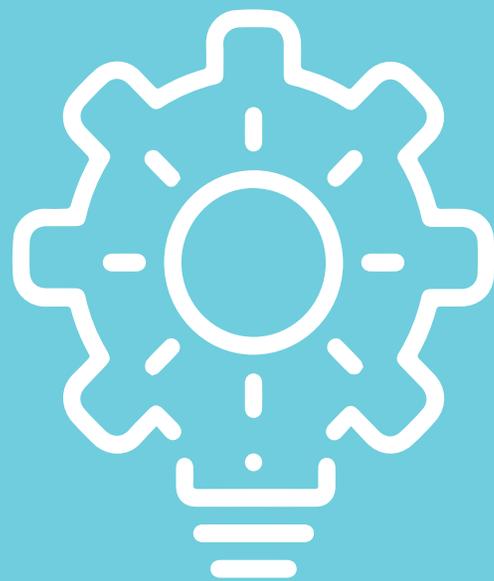
Analizar las características de las personas con TEA (Trastorno del Espectro Autista), reconociendo estrategias educativas que orienten los apoyos en el contexto escolar y familiar.

CONTENIDOS

- TEA y neurodiversidad.
- Lineamientos ministeriales que orientan la labor pedagógica.
- Estrategias para el trabajo en aula.
- Trabajo con familias y habilidades adaptativas.

METODOLOGÍA

- Presentación interactiva.
- Reflexión grupal.
- Ejercicios prácticos individuales y colaborativos.
- Intercambio de experiencias.



ÁREA METODOLOGÍAS ACTIVAS





ÁREA I METODOLOGÍAS ACTIVAS

ESTRATEGIAS ASOCIADAS AL ABP PARA PROMOVER HABILIDADES DEL SIGLO XXI

Modalidad: Presencial y online.

Horas: 20 horas.

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Docentes de todas las áreas y cursos, asistentes de la educación, equipos directivos.

OBJETIVO

Profundizar sobre la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos proporcionando herramientas y estrategias para integrarla efectivamente y con calidad en la práctica pedagógica desde una mirada interdisciplinaria y orientada al desarrollo de habilidades del siglo XXI en los estudiantes.

CONTENIDOS

- Módulo 1: ¿Qué es el Aprendizaje Basado en Proyectos?
- Módulo 2: El Aprendizaje Basado en Proyectos como herramienta para la integración curricular
- Módulo 3: Aspectos metodológicos para la planificación del Aprendizaje Basado en Proyectos
- Módulo 4: Buenas prácticas para la implementación del ABP en el aula y su sostenibilidad como modelo educativo

METODOLOGÍA

- Clases interactivas.
- Ejercitación durante las clases
- Autoestudio de módulos teóricos
- Trabajo participativo y colaborativo entre pares.
- Planificación de proyectos intra e interdisciplinarios.

AULA INVERTIDA EN UN ENFOQUE INTEGRAL

Modalidad: Presencial y online.

Horas: 8 horas.

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Docentes de todas las áreas y cursos, asistentes de la educación, equipos directivos.

OBJETIVO

Incorporar estrategias y herramientas del aula invertida en un enfoque integral para incrementar el compromiso y la implicación de los estudiantes en el aprendizaje y permitir al o la docente abordar el proceso en un acompañamiento pedagógico pertinente a los actuales requerimientos.

CONTENIDOS

- Sentidos del aula invertida.
- Construcción del aula invertida.
- Orientaciones didácticas para la puesta en marcha.

METODOLOGÍA

- Clases interactivas.
- Ejercitación durante las clases
- Trabajo participativo y colaborativo entre pares.



ÁREA I METODOLOGÍAS ACTIVAS

ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA LECTURA INICIAL

Modalidad: Presencial y online.

Horas: 20 horas.

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Docentes, educadores, profesionales de la educación, directivos.

OBJETIVO

Comprender los procesos básicos de la lectura inicial, identificando competencias lectoras, facilitadores, predictores y estrategias para su enseñanza.

CONTENIDOS

- ¿Cómo aprende a leer el cerebro de un niño?
- Antes de la enseñanza y aprendizaje de la lectura.
- Sugerencia didáctica y secuencia de actividades.
- Estratificación de los aprendizajes.

METODOLOGÍA

- Clases interactivas.
- Intercambio de opiniones y preguntas.
- Revisión de material complementario.
- Trabajo de aplicación participativo y colaborativo.

HABILIDADES MATEMÁTICAS COMO UNA ESTRATEGIA CLAVE EN LAS CLASES

Modalidad: Semipresencial.

Horas: 20 horas.

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Docentes, profesionales de la educación, directivos.

OBJETIVO

Conocer y aplicar experiencias pedagógicas que favorezcan la habilidades matemáticas como estrategia clave para la construcción de conceptos matemáticos en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

CONTENIDOS

- Habilidades matemáticas del currículum.
- Experimentación - reflexión como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Sugerencias que faciliten la gestión de aula (uso de material concreto, dinámicas grupales, estilos de preguntas, roles que favorezcan la autonomía).

METODOLOGÍA

- Clases interactivas.
- Trabajo de aplicación participativo y colaborativo.
- Proceso de observación y retroalimentación de prácticas pedagógicas.
- Mesas de análisis para enriquecer el quehacer docente.



ÁREA I METODOLOGÍAS ACTIVAS

DESARROLLO DE HABILIDADES DE ORDEN SUPERIOR

Modalidad: Presencial y online.

Horas: 20 horas.

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Docentes de todas las áreas y cursos, asistentes de la educación, equipos directivos.

OBJETIVO

Aplicar herramientas didácticas para el diseño de rutas de aprendizaje favorecedoras de habilidades cognitivas de pensamiento de orden superior en los estudiantes durante el aprendizaje.

CONTENIDOS

- Habilidades de orden superior en la taxonomía de Bloom actualizada.
- Rutas de aprendizaje con un orden creciente de complejidad para el desarrollo de habilidades de orden superior.
- Herramientas didácticas a la creación de momentos favorecedores de la aplicación por parte de los estudiantes, de habilidades de orden superior como medio de aprendizaje.
- Evaluación de la aplicación de habilidades de orden superior en contextos auténticos

METODOLOGÍA

- Clases interactivas.
- Intercambio de opiniones y preguntas.
- Desarrollo de herramientas asociadas a los contenidos mediante la ejecución de talleres.
- Aplicación de evaluación formativa por medio de recursos interactivos con retroalimentación inmediata.

IMPLEMENTACIÓN DE PRÁCTICAS INNOVADORAS CON UNA METODOLOGÍA ACTIVA PARA DIVERSIFICAR LAS ESTRATEGIAS

Modalidad: Presencial y online.

Horas: 22 horas.

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Docentes de todas las áreas y cursos, asistentes de la educación, equipos directivos.

OBJETIVO

Implementar y analizar prácticas innovadoras que diversifiquen las estrategias de enseñanza con una metodología que fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales en los estudiantes.

CONTENIDOS

- Organización de un ambiente de aula.
- Rol del docente como mediador.
- Metodologías activas.
- Incorporación de la metacognición.
- Generación de un espacio de bienestar emocional.

METODOLOGÍA

La metodología de trabajo incluye instancias de capacitación teórico-práctico, acciones de acompañamiento en aula y posterior reflexión pedagógica de las prácticas implementadas.



ÁREA I METODOLOGÍAS ACTIVAS

FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES EXPRESIVAS Y COMUNICATIVAS DE LOS ESTUDIANTES A TRAVÉS DE LA COMPRENSIÓN LECTORA Y EL JUEGO DRAMÁTICO.

Modalidad: Semipresencial.

Horas: 20 horas.

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Docentes de estudiantes de 8 a 12 años, asistentes de la educación, equipos directivos.

OBJETIVO

Desarrollar en los docentes técnicas de la pedagogía teatral para aplicar en el aula y potenciar así las habilidades de expresión y comunicación en sus alumnos, promoviendo además la comprensión lectora.

CONTENIDOS

- Estrategias para desarrollar mediante ejercicios prácticos individuales y colectivos el movimiento, la voz y el juego dramático, utilizando recursos didácticos de la pedagogía teatral.
- Dinámicas grupales para tomar conciencia corporal y espacial, activando el cuerpo, la mente y la concentración.
- Herramientas técnicas para ejercitar de forma lúdica y expresiva la voz, el cuerpo y la gestualidad.
- Ejercicios de Improvisación teatral para estimular la escucha activa, acción-reacción, la empatía, el trabajo en equipo, la espontaneidad, la concentración y la imaginación.
- Entrenamiento de lectura dramatizada, conversación y reflexión.
- Diseño de una clase para entrenar habilidades expresivas basada en la pedagogía teatral.
- Plan de uso pedagógico y técnico para asegurar la innovación en la práctica de aula.

METODOLOGÍA

- Clases presenciales prácticas.
- Tareas personales.
- Sesiones online de revisión y retroalimentación.

DIGITALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE

Modalidad: Online.

Horas: 64 horas (4 cursos de 6 horas cada uno).

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Equipos directivos, jefes de departamento, docentes, asistentes de la educación.

OBJETIVO

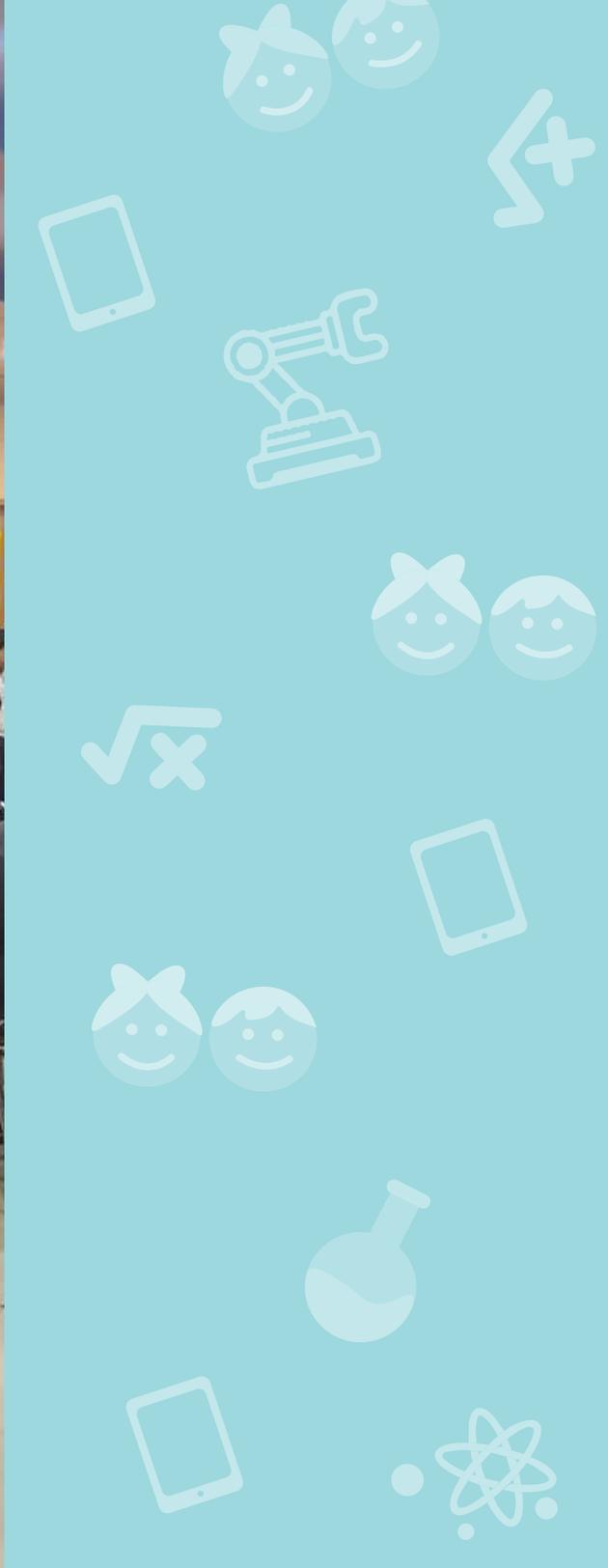
Apoyar el proceso de implementación de prácticas pedagógicas innovadoras a través de herramientas digitales para la docencia y, a su vez, fortalecer las competencias en profesores y directivos para la planificación, evaluación, desarrollo y retroalimentación de los procesos de enseñanza y aprendizaje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

CONTENIDOS

- Compromiso profesional
- Recursos digitales
- Enseñanza y aprendizaje
- Evaluación y retroalimentación
- Empoderamiento de los estudiantes
- Competencia digital de los estudiantes

METODOLOGÍA

La metodología de trabajo es mediante un proceso autoformativo y tutorizado en una plataforma de gestión de aprendizaje.





ÁREA LIDERAZGO
Y ESTÁNDARES DE
PROFESIÓN DOCENTE





ÁREA | LIDERAZGO Y ESTÁNDARES DE PROFESIÓN DOCENTE

ASESORÍA PARA EL PROCESO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO, PME

Modalidad: Presencial y online.

Horas: 52 horas.

Destinatarios: Equipos directivos y docentes.

OBJETIVO

Asesorar al equipo directivo en el diseño de un PME coherente con su PEI en base a un análisis sistémico y participativo que focalice las necesidades de aprendizaje y de mejora institucional.

CONTENIDOS

- Revisión PEI.
- Análisis sistémico de resultados, organización datos, instrumentos y procedimientos para fase estratégica, definición objetivos estratégicos, indicadores y acciones.
- Planificación, sistema de mejora y su monitoreo con trabajo en equipo.

METODOLOGÍA

- Análisis y procesamiento de la información
- Reflexión grupal / grupo de discusión.
- Exposiciones grupales e individuales.

PROCESOS DE OBSERVACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN EN EL AULA

Modalidad: Presencial y online.

Horas: 32 horas.

Destinatarios: Docentes de todas las áreas y cursos, asistentes de la educación, equipos directivos.

OBJETIVO

Capacitar a directivos y equipo de gestión en el diseño y ejecución de un proceso de observación y retroalimentación, por medio del acompañamiento en aula y seguimiento de mejoras en las prácticas de enseñanza aprendizaje.

CONTENIDOS

- Organización de un ambiente de aula.
- Diagnóstico de gestión de aula.
- Aplicación de instrumentos de autoevaluación.
- Observación, coevaluación y retroalimentación.
- Mediación del aprendizaje, aprendizaje colaborativo, planificación diversificada.
- Plan de trabajo docente.

METODOLOGÍA

- Reflexión grupal.
- Grupo de discusión.
- Acompañamiento en aula.
- Entrevistas.



ÁREA | LIDERAZGO Y ESTÁNDARES DE PROFESIÓN DOCENTE

ESTÁNDARES DE LA PROFESIÓN DOCENTE. MBE 2021

Modalidad: Presencial y online.

Horas: 24 horas.

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Equipos directivos y docentes.

OBJETIVO

Favorecer en los docentes la reflexión sobre su práctica pedagógica en base a las especificaciones técnicas y aspectos claves contenidos en los estándares de la profesión docente, incrementando su desarrollo profesional hacia un marco de calidad e incorporando herramientas para su aplicación.

CONTENIDOS

- Premisas de la pedagogía del siglo XXI.
- Desafíos de la docencia actual.
- Concepto de estándares.
- Arquitectura de los nuevos estándares de la profesión docente.
- Incidencia de los nuevos estándares en el desarrollo profesional.
- Dominios del nuevo MBE en base a estándares.

METODOLOGÍA

- Clases interactivas.
- Ejercitación durante las clases
- Trabajo participativo y colaborativo entre pares

MARCO PARA LA BUENA ENSEÑANZA DE ED. PARVULARIA

Modalidad: Presencial y online.

Horas: 24 horas.

Cantidad de participantes: 30 personas máximo.

Destinatarios: Equipos directivos y docentes.

OBJETIVO

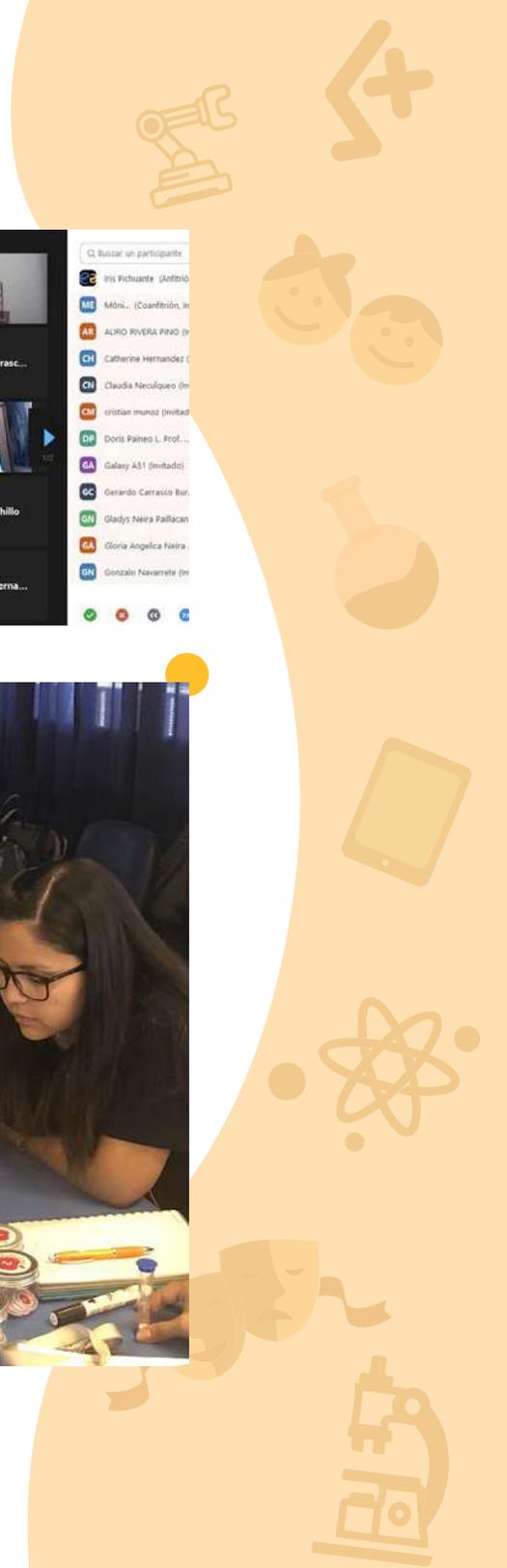
Orientar a los/las educadores/as respecto de la reflexión sobre la práctica pedagógica para la mejora continua de su quehacer, profundizando en los desempeños esperados según el Marco para la buena enseñanza de educación parvularia y sus alcances en coherencia con las bases curriculares y el enfoque educativo y normativo actual a nivel nacional.

CONTENIDOS

- Marco normativo, principios de la educación parvularia y contexto actual.
- Coherencia en aspectos claves de la práctica pedagógica entre el MBE y las bases curriculares EP.
- Características y propósitos del MBE de EP.
- MBE EP y desarrollo profesional docente.
- MBE EP y calidad e inclusión.
- Estructura: Dominios, criterios y descriptores.

METODOLOGÍA

- Clases interactivas.
- Ejercitación durante las clases
- Trabajo participativo y colaborativo entre pares





efecto educativo

www.efectoeducativo.cl
info@efectoeducativo.cl
+56 232511400



Fundación
Efecto Educativo

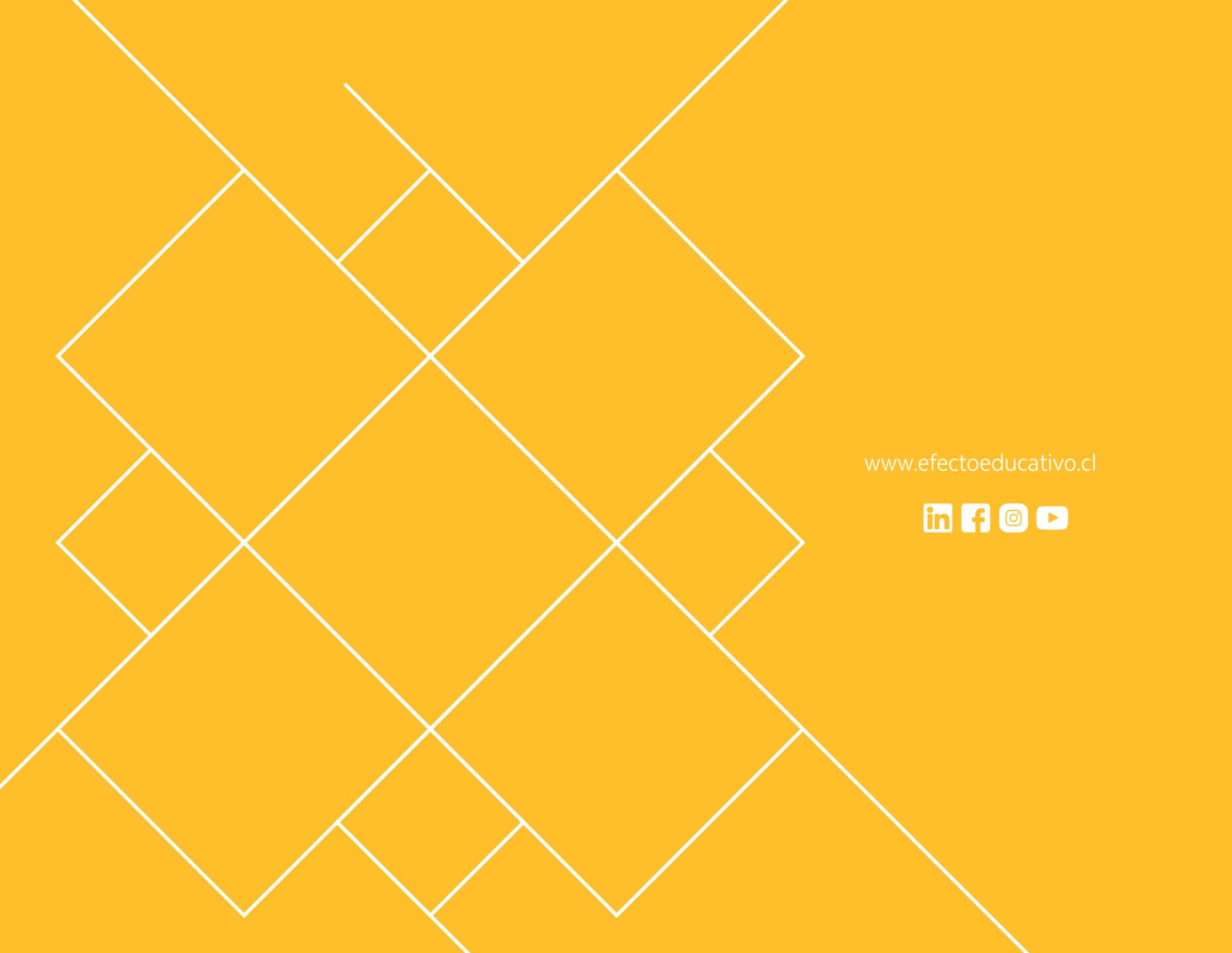
www.fundacionefectoeducativo.org
info@fundacionefectoeducativo.org
+56 232511400



www.coreskills.tech
info@coreskills.tech
+56 232511400



www.prochile.gob.cl
+56 233220000



www.efectoeducativo.cl

