

# Workshops ABJ y ABPt en 2024

## Programa AntofaEDUCA

**AntofaEDUCA** (Antofagasta educación de calidad), en línea con el compromiso de que los establecimientos educacionales beneficiarios del programa implementen de manera efectiva a lo menos 3 innovaciones educativas durante el periodo del ciclo piloto 2023-2024, ofrece instancias de formación de formadores en dos áreas que los directores de los establecimientos señalaron ser de alta prioridad para ellos: **Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y Aprendizaje Basado en Proyectos tecnológicos (ABPt).**

### Requisitos de postulación ABJ:

Los docentes interesados en ser beneficiarios de los cursos de formación en ABJ y ABP deberán cumplir con los siguientes requisitos:

1. Ser seleccionados por su Director/a para ocupar uno de los cupos que los 20 establecimientos que son beneficiarios directos del Programa AntofaEDUCA tienen a su disposición. Cada Director tiene que enviar a Mónica Sepúlveda ([msepulveda@fentrepreneur.org](mailto:msepulveda@fentrepreneur.org)) las nóminas de profesores de su establecimiento que van a participar en los workshop ABP – ABJ 2024.
2. Haber realizado y aprobado el curso online asincrónico de Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando que AntofaEDUCA pone a disposición de manera transversal en la Región: <https://aprendojugando.com/becas-aprendo-jugando/beca-antofaeduca-curso-online-asincronico-mentalidad-ludica-y-aprender-jugando/>
3. Para el caso de los cursos de ABJ, se priorizará a docentes que realicen clases a estudiantes escolares de 10 - 12 años en adelante, en asignaturas como matemática, historia y geografía, inglés, administración, economía, tecnología, emprendimiento u otra afín. En ABJ se ofrecerá cursos de certificación en el juego FinanCity y en el juego El Plan, debiendo seleccionarse a un profesor diferente de cada establecimiento para capacitarse en cada juego. Los cursos de certificación constan de una primera actividad presencial (que se hace en estos workshop) y continúa con otras 5 sesiones online sincrónicas, cuyo calendario se comparte en este documento. Es fundamental que los profesores que sean seleccionados por su Director tengan en sus agendas cada una de estas sesiones porque los requisitos para certificarse consideran asistencia y el cumplimiento de las tareas del curso. Los profesores que sean parte de los cursos de certificación ABJ recibirán recursos para el aprendizaje para su uso personal-familiar

que son fundamentales para que puedan implementar posteriormente a partir de ellos de manera efectiva en el aula. Todos los establecimientos educacionales recibirán sets de juegos que pasarán a ser parte de los recursos para el aprendizaje por medio de los cuales los profesores que se hayan certificado podrán aplicar lo aprendido por ello inmediatamente con sus estudiantes en el aula.

## Requisitos de postulación ABPt:

1. Ser seleccionados por su Director/a para ocupar uno de los cupos que los 20 establecimientos que son beneficiarios directos del Programa AntofaEDUCA tienen a su disposición. Cada Director tiene que enviar a Mónica Sepúlveda ([msepulveda@fentrepreneur.org](mailto:msepulveda@fentrepreneur.org)) las nóminas de profesores de su establecimiento que van a participar en los workshop ABP – ABJ 2024.
2. Puede seleccionar un máximo de dos (2) profesores por establecimiento.
3. Haber realizado y aprobado el curso online asincrónico de Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando que AntofaEDUCA pone a disposición de manera transversal en la Región: <https://aprendojugando.com/becas-aprendo-jugando/beca-antofaeduca-curso-online-asincronico-mentalidad-ludica-y-aprender-jugando/>
4. Para el caso de los cursos de ABPt, para las Escuelas, se priorizará (y se recomienda) a docentes que realicen clases a estudiantes escolares de los niveles 6to básico a 8° Básico, en asignaturas como tecnologías, artes, ciencias, trabajo en proyectos. Y en el caso de Liceos, se priorizará a profesores de tecnología y de especialización en desarrollar metodologías de proyectos, contenidos de electrónica, sensores, programación. Diseño y Arquitectura
5. El partner tecnológico-educativo para esta innovación es Lab4school ([www.lab4school](http://www.lab4school.com)), empresa que desarrolla una forma innovadora de implementar las clases con tecnología en el aula, además de cursos electivos y de procesos de proyectos integrados en el interior del establecimiento educacional, todo lo anterior a la medida de las capacidades de las propias comunidades educativas. Mediante el estudio de electrónica, códigos de programación en bloque e internet de las cosas, y utilizando la metodología de aprendizaje basado en desafíos tecnológicos (ABPt) y design thinking, los alumnos crean proyectos como respuesta a múltiples desafíos de su entorno, de sus ciudades y del planeta.
6. Mediante este programa educativo los docentes Considera la incorporación de 2 innovaciones educativas de manera independiente, dependiendo si es escuela o liceo: **Lab Kit de programación e introducción a proyectos tecnológicos** (Makey Makey – Lab4school) para escuelas y **Lab Kit de proyectos tecnológicos con Arduino** (Arduino – Lab4school) para liceos

## Calendario de actividades:

Se repetirán las mismas jornadas en las ciudades de Antofagasta y Calama, para permitir que participen los profesores que sean seleccionados por sus respectivos directores en aquella locación que resulte más cómoda según su localización geográfica.

Los workshop ABP y ABJ se realizarán de manera simultánea en un mismo lugar y horario, con facilitadores especialistas a cargo de ambos grupos de trabajo en paralelo.

### WORKSHOP ABJ y ABPt

Nombre Actividad	Ciudad	fecha	horario	Docentes	ABJ	ABPt
Workshop 1	Antofagasta	Lunes 27 mayo	14:00 - 18:00	43	Juego FinanCity	L4S Escuelas
Workshop 2	Antofagasta	Martes 28 mayo	09:00 - 13:00	35	Juego El Plan	L4S Liceos
Workshop 3	Calama	miércoles 29 mayo	09:00 - 13:00	37	Juego FinanCity	L4S Escuelas
Workshop 4	Calama	Jueves 30 mayo	14:00 - 18:00	30	Juego El Plan	L4S Liceos

### ANTOFAGASTA:

Workshop 1. Lunes 27 de mayo, de 14:00 a 18:00 hrs.

Locación: Cowork CEDUC UCN – FMN  
<https://ceduc.cl/sedes/antofagasta/>

- ABJ. Inicio del curso de certificación de facilitadores del **juego FinanCity**. 1<sup>era</sup> sesión presencial.
- ABP. Inicio del Experiencia Lab4school para Docentes **Kits Lab4school Escuelas**. 1<sup>era</sup> sesión presencial.

Workshop 2. Martes 28 de mayo, de 09:00 a 13:00 hrs.

Locación: Cowork CEDUC UCN – FMN  
<https://ceduc.cl/sedes/antofagasta/>

- ABJ. Inicio del curso de certificación de facilitadores del **juego El Plan**. 1<sup>era</sup> sesión presencial.
- ABP. ABP. Inicio del Experiencia Lab4school para Docentes **Kits Lab4school Liceos**. 1<sup>era</sup> sesión presencial.

## CALAMA:

Workshop 1. Miércoles 29 de mayo, de 09:00 a 13:00 hrs.

**Locación:** Sala de la ludoteca del Instituto Obispo Luis Silva Lezaeta de Calama. Av. Libertador Bernardo O'Higgins 1256, Calama. Contacto en el establecimiento: Cristian Orrego, UTP enseñanza media (+56 9 9391 5667).

- ABJ. Inicio del curso de certificación de facilitadores del **juego FinanCity**. 1<sup>era</sup> sesión presencial.
- ABP. Inicio del Experiencia Lab4school para Docentes **Kits Lab4school Escuelas**. 1<sup>era</sup> sesión presencial.

Workshop 2. Jueves 30 de mayo, de 14:00 a 18:00 hrs.

**Locación:** Salón auditorio de la Escuela Presidente Balmaceda D-48. Av. Balmaceda 2054, Calama. Contacto en el establecimiento: Herminia Mamani, Directora (+56 9 9219 2290).

- ABJ. Inicio del curso de certificación de facilitadores del juego El Plan. 1<sup>era</sup> sesión presencial.
- 
- ABP. Inicio del Experiencia Lab4school para Docentes **Kits Lab4school Liceos**. 1<sup>era</sup> sesión presencial.

## Calendario de sesiones online sincrónicas posteriores a los workshop:

### ABJ

En el caso de los profesores que sean parte de los cursos de certificación ABJ tanto en el juego FinanCity como El Plan, contarán con otras 5 sesiones de trabajo en modalidad online sincrónica para completar su proceso de capacitación. Para facilitar la posibilidad de que acomoden sus horarios por cada sesión se ofrecen dos horarios diferentes en el mismo día, de manera que los profesores se pueden inscribir en aquella que les acomode más.

Para facilitar la posibilidad de que acomoden sus horarios por cada sesión se ofrecen dos horarios diferentes en el mismo día, de manera que los profesores se pueden inscribir en aquella que les acomode más.

Las fechas sesiones online sincrónicas del curso de certificación de facilitadores son las siguientes:

<b>JUEGO FINANCITY:</b>
-------------------------

- A. Sesión 1. Es la presencial a la que asiste en alguno de los workshop en Antofagasta o Calama.
- B. Sesión 2. Miércoles 05 de junio.**
  - Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.
  - Horario 2. de 19:00 hrs. a 20:30 hrs.
- C. Sesión 3. Lunes 10 de junio.**
  - Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.
  - Horario 2. de 19:00 hrs. a 20:30 hrs.
- D. Sesión 4. Miércoles 12 de junio.**
  - Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.
  - Horario 2. de 19:00 hrs. a 20:30 hrs.
- E. Sesión 5. Martes 18 de junio.**
  - Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.
  - Horario 2. de 19:00 hrs. a 20:30 hrs.
- F. Sesión 6. Martes 25 de junio.**
  - Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.
  - Horario 2. de 19:00 hrs. a 20:30 hrs.

## JUEGO EL PLAN:

- A. Sesión 1. Es la presencial a la que asiste en alguno de los workshop en Antofagasta o Calama.
- B. Sesión 2. Jueves 06 de junio.**
  - Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.
  - Horario 2. de 19:00 hrs. a 20:30 hrs.
- C. Sesión 3. Martes 11 de junio.**
  - Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.
  - Horario 2. de 19:00 hrs. a 20:30 hrs.
- D. Sesión 4. Lunes 17 de junio.**
  - Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.
  - Horario 2. de 19:00 hrs. a 20:30 hrs.
- E. Sesión 5. Miércoles 19 de junio.**
  - Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.
  - Horario 2. de 19:00 hrs. a 20:30 hrs.
- F. Sesión 6. Lunes 24 de junio.**
  - Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.
  - Horario 2. de 19:00 hrs. a 20:30 hrs.

## ABPt

En el caso de los profesores que sean parte de los cursos especialización Lab4school contarán con otras 5 sesiones de trabajo en modalidad online sincrónica para completar su proceso de capacitación.

## Lab4school Escuelas:

- G. Sesión 1. Es la presencial a la que asiste en alguno de los workshop en Antofagasta o Calama.
- H. Sesión 2. Jueves 06 de junio.**
  - Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.
- I. Sesión 3. Martes 11 de junio.**
  - Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.
- J. Sesión 4. Lunes 17 de junio.**
  - Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.
- K. Sesión 5. Miércoles 19 de junio.**
  - Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.
- L. Sesión 6. Lunes 24 de junio.**
  - Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.

**Lab4school Liceos:**

M. Sesión 1. Es la presencial a la que asiste en alguno de los workshop en Antofagasta o Calama.

**N. Sesión 2. Jueves 06 de junio.**

- Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.

**O. Sesión 3. Martes 11 de junio.**

- Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.

**P. Sesión 4. Lunes 17 de junio.**

- Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.

**Q. Sesión 5. Miércoles 19 de junio.**

- Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.

**R. Sesión 6. Lunes 24 de junio.**

- Horario 1: de 16:30 hrs. a 18:00 hrs.

# ANEXO

## APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ)

Considera la incorporación de 2 innovaciones educativas de manera independiente:

- a) **Juego El Plan** ([www.juegoelplantudecides.cl](http://www.juegoelplantudecides.cl))
- b) **Juego FinanCity** ([www.juegofinancity.cl](http://www.juegofinancity.cl))

Para ambas innovaciones educativas se considera la realización de los siguientes procesos formativos y entrega de recursos:

- **Formación de formadores.** A partir de un curso de certificación de facilitadores en el juego correspondiente, considerando una sesión presencial en el inicio del curso (en jornada de mañana) y 5 sesiones posteriores en modalidad online (de hora y media cada una). Cada educador que participe del curso de certificación recibe para su uso personal-familiar un kit con los siguientes recursos para el aprendizaje requeridos para asegurar la instalación de capacidades y transferencia metodológica en esta persona:
  - Un juego físico según la certificación elegida.
  - Un libro físico “Mentalidad Lúdica: para crear, educar, emprender e innovar”.
  - Acceso indefinido a LuduTech Academy, centro de recursos en línea.

Ver detalle curso de certificación: <https://aprendojugando.com/certificaciones/curso-de-certificacion-online-facilitadores-juegos/>

Se considera la siguiente cantidad de beneficiarios: **100 educadores** (50 para el juego El Plan y 50 para el juego FinanCity), distribuidos de la siguiente forma entre las zonas andinas y costera de la Región de Antofagasta:

- i) **Juego El Plan:** hasta 25 educadores en sede costera (locación presencial: Antofagasta) y 25 educadores en sede andina (locación presencial: Calama).
- ii) **Juego FinanCity:** hasta 25 educadores en sede costera (locación presencial: Antofagasta) y 25 educadores en sede andina (locación presencial: Calama).

### Entrega de set de juegos a cada establecimiento.

Para que cada educador beneficiario de un curso de certificación lidere que en su establecimiento se implemente inmediatamente la innovación educativa en contextos de aula de modo óptimo es clave la entrega de un set de 6 juegos por establecimiento (cada juego permite el uso de hasta 6-7 personas, con lo que se cubre a un curso completo de hasta 42 estudiantes).

# ANEXO

## APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS Y TECH (ABPt)

Se considera un cupo de **máximo dos profesores** por cada Establecimiento Educacional. Considera la incorporación de una innovación para aprender a hacer proyectos tecnológicos [www.lab4school.com](http://www.lab4school.com) en el aula.

- a) **Lab Kit de programación e introducción a proyectos tecnológicos** para escuelas (Makey Makey – Lab4school)
- b) **Lab Kit de proyectos tecnológicos con Arduino** para liceos (Arduino – Lab4school)

Para ambas innovaciones educativas se considera la realización de los siguientes procesos formativos y entrega de recursos:

- **Formación de formadores.** A partir de un curso de especialidad en desarrollo de proyectos en base a la tecnología de iniciación a la programación y aplicativos

Eso considera las siguientes acciones:

- Una sesión presencial intensiva en formato bootcamp
- 5 sesiones online sincrónicas.
- Acompañamiento remoto todo el año 2024

Los **2 educadores** que participe del curso recibirán:

- kit Lab4school educativo para su uso personal, de la especialidad seleccionada.
- La metodología de enseñanza usando esta tecnología.
- Accesos a la plataforma e-learning para llevar a cabo el proceso de aprendizaje basado en proyectos de base tecnológica.

### 7. **Laboratorios móviles de kits educativos a cada establecimiento.**

Para que cada establecimiento educacional que designe a 2 profesores se vea beneficiada directamente la innovación educativa en contextos de aula de modo óptimo, se entregará un **Lab kit Lab4school** (Arduino o Makey-Makey) por establecimiento (cada kit permite el uso de hasta 3 personas, con lo que se cubre a un curso completo de hasta 45 estudiantes).

### Cada Lab Kit Lab4school este compuesto por

- Cuenta Profesor en la **Plataforma digital LMS Lab4school**, para contenido y ejercicios
- 1 Kit de Creatividad para el profesor
- Marcos de trabajo para el trabajo del profesor en sus proyectos o clases
- Laboratorio móvil Lab4school que es de 15 kits electrónicos (Makey Makey o Arduino)
- Una caja para resguardo

Se considera la siguiente cantidad de beneficiarios: **2 educadores por cada establecimiento del programa AntofaEDUCA 23|24** distribuidos de la siguiente forma entre las zonas andinas y costera de la Región de Antofagasta:

- Lab Kit de programación e introducción a proyectos tecnológicos** (Makey Makey – Lab4school): dos educadores por cada establecimiento escuelas y liceos
- Lab Kit de proyectos tecnológicos con Arduino** (Arduino – Lab4school): dos educadores por cada establecimiento escuelas y liceos

### Entrega de Laboratorio móvil a cada establecimiento y planificación 2024.

Se coordinará con cada pareja de profesores, en términos generales los periodos para formarse y diseñar e implementar la innovación son los siguientes

- 1.- Mayo – Junio | Formación y Diseño de la implementación de Lab4school en los niveles de aula seleccionados
- 2.- Julio a Noviembre (2° semestre) implementación y desarrollo de los proyectos en aula con alumnos y los kits.
- 3.- noviembre y diciembre, exposición de los trabajos de los alumnos y evaluación de la innovación implementada