



**ANTOFA
EDUCA**
EDUCACIÓN DE CALIDAD

EDUCACIÓN DE CALIDAD

AFDA

Aulas flexibles y dinámicas de aprendizaje

Es un modelo dinámico de aprendizaje, que favorece el tránsito de las y los estudiantes a través de diferentes grupos en cada asignatura, les permite tomar conciencia sostenida de su desarrollo, bajo una perspectiva no estigmatizante.

Para su funcionamiento, se realiza un uso flexible de los espacios escolares disponibles, lo cual puede incluir en su comienzo instalaciones no convencionales

Principales Aportes de la innovación

- 1) Atención a la diversidad: Permite atender a los estudiantes según las necesidades y habilidades de cada estudiante, promoviendo la inclusión.
- 2) Adaptación a los ritmos de aprendizaje: Los grupos son atendidos y guiados por un docente que respeta el ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante.
- 3) Fomento de la Autonomía: Involucra a los estudiantes en su aprendizaje, aumentando su motivación y responsabilidad.
- 4) Mejora del rendimiento académico: al personalizar la enseñanza, mejoran los aprendizajes y con ello los resultados.
- 5) Desarrollo Integral: Apoya tanto el crecimiento académico como social y emocional de los estudiantes.

Principales Logros de la innovación

- 1) Mejora el clima de aula y la convivencia escolar.
- 2) Mejora la autoestima, la motivación y la participación de los estudiantes.
- 3) Hace más eficiente la labor docente y permite detectar tempranamente las necesidades y talentos de los estudiantes.
- 4) Mejora en el aprendizaje de los estudiantes y el rendimiento académico.



AFDA

Aulas flexibles y dinámicas de aprendizaje

MPM

Metodología de pensamiento matemático

MAA

Metodologías activas de aprendizaje

REDm

Red Colaborativa de mejora continua de la calidad de los aprendizajes

EDUTEN

Entrenamiento lúdico digital de matemáticas





**ANTOFA
EDUCA**
EDUCACIÓN DE CALIDAD

EDUCACIÓN DE CALIDAD

MAA

Aprendizaje de finanzas personales: Juego FinanCity

Es un Curso de Certificación de Facilitadores ABJ del juego FinanCity, el cual busca que docentes trabajen con base en la metodología activa Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para que tanto profesores y estudiantes desarrollen aprendizajes significativos en finanzas personales.

Principales Aportes de la innovación

- 1) Generación de actividades interdisciplinarias
- 2) Establece un sello en base al ABJ en el establecimiento
- 3) Promueve actividades de aula o extra programáticas relacionadas a la temática
- 4) Estimula la motivación de los estudiantes por aprender
- 5) Genera capacidades permanentes al interior del establecimiento

Principales Logros de la innovación

- 1) 75% de aprobación y 89% de asistencia al curso online
- 2) 17 establecimientos del programa certificados y que recibieron material para implementar
- 3) Creación de planificaciones para ingresar el juego al aula durante el 2º semestre de 2024
- 4) Tasa de término del curso ML de un 80%
- 5) Ingreso del juego al aula en 1 mes posterior al término de la certificación
- 6) 97% declara estar de acuerdo o muy de acuerdo con que las clases y el contenido "Aporta considerablemente a mi desarrollo personal/profesional"
- 7) 88% declara estar de acuerdo o muy de acuerdo con que las clases y el contenido "es aplicable en mi quehacer laboral"
- 8) 97% declara estar de acuerdo o muy de acuerdo con que el juego FinanCity "Me ayudó a administrar mejor los recursos financieros personales/familiares"
- 9) 100% declara estar de acuerdo o muy de acuerdo con que el juego FinanCity "Me ayudó a identificar el valor del equilibrio entre bienestar y dinero"



AFDA

Aulas flexibles y dinámicas de aprendizaje

MPM

Metodología de pensamiento matemático

MAA

Metodologías activas de aprendizaje

REDm

Red Colaborativa de mejora continua de la calidad de los aprendizajes

EDUTEN

Entrenamiento lúdico digital de matemáticas





**ANTOFA
EDUCA**
EDUCACIÓN DE CALIDAD

EDUCACIÓN DE CALIDAD

MAA

Aprendizaje de Emprendimiento: Juego El Plan

Es un Curso de Certificación de Facilitadores del Juego El Plan, el cual busca que docentes trabajen con base en la metodología activa ABJ (Aprendizaje Basado en Juegos) para que tanto profesores y estudiantes desarrollen aprendizajes significativos en habilidades emprendedoras.

Principales Aportes de la innovación

- 1) Creación de actividades interdisciplinarias
- 2) Establece un sello en base al ABJ en el establecimiento
- 3) Promueve actividades de aula o extra programáticas relacionadas a la temática de emprendimiento
- 4) Impacto escalable, replicable y transferible
- 5) Genera capacidades permanentes al interior del establecimiento

Principales Logros de la innovación

- 1) 65% de aprobación y 86% de asistencia al curso online
- 2) 19 establecimientos del programa certificados y que recibieron material para implementar
- 3) Creación de planificaciones para ingresar el juego al aula durante el 2º semestre de 2024
- 4) Tasa de término del curso asincrónico Mentalidad Lúdica de un 87%
- 5) Ingreso del juego al aula en 1 mes posterior al término de la certificación
- 6) 100% declara estar de acuerdo o muy de acuerdo con que las clases y el contenido "Aporta considerablemente a mi desarrollo personal/profesional"
- 7) 97% declara estar de acuerdo o muy de acuerdo con que las clases y el contenido "La metodología Aprender Jugando es muy efectiva como método de aprendizaje"
- 8) 94% declara estar de acuerdo o muy de acuerdo con que el juego El Plan "Facilita el desarrollo de mi capacidad para administrar recursos"
- 9) 100% declara estar de acuerdo o muy de acuerdo con que el juego El Plan "Facilita el desarrollo de mi capacidad para identificar oportunidades"



AFDA

Aulas flexibles y dinámicas de aprendizaje

MPM

Metodología de pensamiento matemático

MAA

Metodologías activas de aprendizaje

REDm

Red Colaborativa de mejora continua de la calidad de los aprendizajes

EDUTEN

Entrenamiento lúdico digital de matemáticas





MAA

Aprendizaje de diseño y tecnología: Lab4school

Es un sistema educativo didáctico aplicado en aula y en el currículo nacional para el aprendizaje de las tecnologías 4.0 y el diseño de proyectos tecnológicos a través de metodologías de aprendizaje basado en proyectos tech (ABPT) y didáctica específica para el trabajo en aula con estudiantes y profesores.

Mediante Kits de aprendizaje y metodologías asociadas al diseño, la formulación de proyectos y soluciones tecnológicas los jóvenes aprenden habilidades como pensamiento crítico y sistémico, trabajo en equipo, creatividad y diseño

Principales Aportes de la innovación

- 1) Creación de actividades multiniveles e interdisciplinarias
- 2) Establece un sello en base al ABPT en el establecimiento
- 3) Promueve actividades de aula o extra programáticas relacionadas a la temática de STEAM
- 4) Impacto escalable, replicable y transferible
- 5) Genera capacidades permanentes al interior del establecimiento, tanto en el cuerpo docente como en los estudiantes, permitiendo el desarrollo de habilidades del siglo XXI

Principales Logros de la innovación

- 1) 80% de aprobación y 76% de asistencia al curso online
- 2) 12 establecimientos del programa realizado con docentes capacitados en cada uno de ellos
- 3) Mini LABs y Kits de aprendizaje para los participantes
- 4) LMS con acceso a material educativo y mas de 100 ejercicios prácticos.
- 5) Creación de rubricas, planificaciones y clases para la implementación en aula durante el 2º semestre de 2024
- 6) Proyectos tecnológicos para alumnos de escuelas y liceos
- 7) Grupo de trabajo con docentes y expertos de Lab4school para consultas, dudas y colaboraciones
- 8) Desarrollo de habilidades, competencias y valores en los jóvenes asociados a las necesidades del siglo XXI



AFDA

Aulas flexibles y dinámicas de aprendizaje

MPM

Metodología de pensamiento matemático

MAA

Metodologías activas de aprendizaje

REDm

Red Colaborativa de mejora continua de la calidad de los aprendizajes

EDUTEN

Entrenamiento lúdico digital de matemáticas





MPM

Modelo Matemático didáctico interdisciplinario

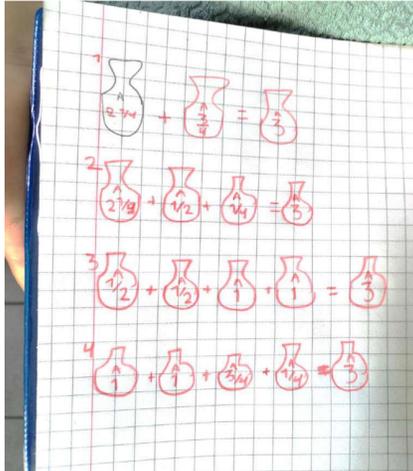
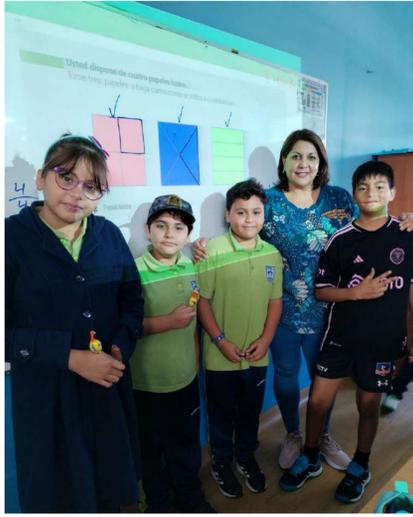
El modelo matemático didáctico interdisciplinario propuesto a las escuelas D121 y D138 consiste en enseñar matemáticas resolviendo problemas, pensando, reflexionando, inventando y creando estrategias de solución, en un proceso intencionado, que considera niveles de complejidad para llevar a cabo en agrupamientos flexibles.

Principales Aportes de la innovación

1. Foco en la comprensión de los enunciados de los problemas vinculando habilidades lingüísticas y matemáticas.
2. Proceso de resolución de un problema vinculando momentos de la lectura de un enunciado y etapas de resolución de un problema.
3. Variables didácticas para considerar para que una experiencia de aprendizaje evolucione en grados de complejidad, principal tarea para el trabajo en agrupamientos flexibles: tipos de problemas, contexto situacional, tipos de preguntas, disponibilidad de recursos didácticos, números involucrados, estrategias de solución esperada, etc.
4. Evolución de tipos de problemas del campo aditivo y multiplicativo, diacronía de relaciones numéricas involucradas en cálculos pensados y flexibles, estrategias de cálculo basada en propiedades de los números, sistema de numeración y propiedades de las operaciones.
5. Talleres de capacitación y estudio temático a docentes, transposición didáctica, revisión de conocimientos previos y su evolución a nuevos aprendizajes. Talleres de cálculo a docentes. etc

Principales Logros de la innovación

1. Comprensión y validación de parte de docentes del modelo de enseñanza .
2. Respuesta favorable a enseñanza del cálculo de operaciones de manera pensada y flexible, basada en propiedades, dejando de lado el cálculo mecánico y memorístico.
3. Niños y niñas resolviendo problemas, verbalizando ideas, creando estrategias, en un ambiente de aula e interacciones donde predomina la autonomía, el interés y respeto.
4. Niños y niñas inventando procedimientos para resolver problemas del campo aditivo y multiplicativo, extendiendo aprendizajes para resolver problemas de fracciones, ecuaciones, etc.



AFDA

Aulas flexibles y dinámicas de aprendizaje

MPM

Metodología de pensamiento matemático

MAA

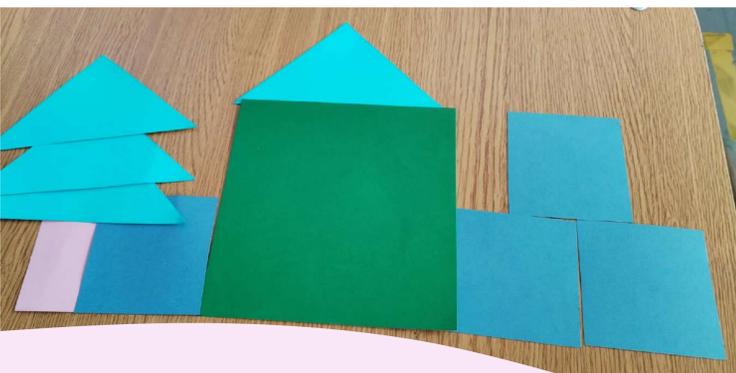
Metodologías activas de aprendizaje

REDm

Red Colaborativa de mejora continua de la calidad de los aprendizajes

EDUTEN

Entrenamiento lúdico digital de matemáticas





**ANTOFA
EDUCA**
EDUCACIÓN DE CALIDAD

EDUCACIÓN DE CALIDAD

EDUTEN

Plataforma digital para aprendizaje de Matemáticas

Eduten Finland Math es una plataforma diseñada para consolidar aprendizajes en matemáticas mediante la ejercitación gamificada y la inteligencia artificial. Inspirada en el modelo educativo finlandés, esta herramienta no solo promueve un aprendizaje activo y personalizado, sino que también apoya a docentes y directivos en la toma de decisiones pedagógicas basadas en datos.

Principales Aportes de la innovación

1. Desarrollo integral: Fortalece habilidades del siglo XXI, como la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico, tanto en estudiantes como en docentes.
2. Análisis y mejora continua: Proporciona datos en tiempo real para identificar fortalezas y áreas de mejora, lo que facilita intervenciones y adecuaciones curriculares oportunas y efectivas.
3. Mejora del bienestar docente al optimizar su tiempo y reducir el estrés en el aula.
4. Incremento en la motivación de los estudiantes mediante metodología aprender jugando y gamificación.
5. Resultados de aprendizaje significativos, reflejados en un mejor desempeño académico y mentalidad de crecimiento.

Principales Logros de la innovación

- 1) 19 establecimientos partícipes del programa utilizan Eduten Finland Math como Innovación Pedagógica, a los que se ha asesorado en relación a la metodología finlandesa.
- 2) 8.687 estudiantes ejercitan matemáticas con Eduten Finland Math.
- 3) Más de 55.000 cálculos en promedio por estudiante a la semana.
- 4) Más de 165 docentes y asistentes trabajando de manera activa en Eduten semana a semana.



AFDA

Aulas flexibles y dinámicas de aprendizaje

MPM

Metodología de pensamiento matemático

MAA

Metodologías activas de aprendizaje

REDm

Red Colaborativa de mejora continua de la calidad de los aprendizajes

EDUTEN

Entrenamiento lúdico digital de matemáticas

Es -- Log in --

La plataforma #1 del aprendizaje digital. De Finlandia.

Combinala excelencia educativa finlandesa con la gamificación y la Inteligencia Artificial.

Impacto comprobado en los resultados del aprendizaje

Hasta un 45% de mejora en los resultados del aprendizaje. Comprobado por más de 15 años de investigación universitaria.

[Descubre más](#)

Las mejores analíticas de aprendizaje del mundo

Los análisis de aprendizaje impulsados por Inteligencia Artificial ayudan a los profesores a comprender mejor a los estudiantes con menor esfuerzo.

[Descubre más](#)

Maximiza la eficiencia del profesor

Automatiza y se adapta a los flujos de trabajo existentes de los profesores. Funciona con cualquier plan de estudios.

[Descubre más](#)

