

FICHA TÉCNICA A PLACE TO LEARN

Herramienta pedagógica basada en tecnología para abordar contenidos curriculares en matemáticas, ciencias y lenguaje con actividades soportadas en gamificación para fortalecer las habilidades cognitivas y favorecer la educación inclusiva en básica primaria

- A. Nombre de la herramienta pedagógica:** a Place to Learn® (marca registrada)
- B. Empresa desarrolladora y propietaria de derecho intelectual :** A.Z Proyectos Educativos S.A.S
- C. Conceptualizaciones:** A continuación, se presentan algunos términos fundamentales que dan un marco conceptual a los términos relacionados con a Place to Learn®
- **Herramienta pedagógica basada en tecnología y gamificación:** se entiende como un aplicativo o programa de software diseñado para ejecutarse en un dispositivo digital, tableta, con el propósito principal de ofrecer una experiencia de juego interactiva. Combina elementos visuales, sonoros y de programación.
 - **Locaciones:** Escenarios en los que se desarrolla la narrativa de los videojuegos y por tanto las interacciones dentro de la ciudad. Las locaciones son: Banco, Registraduría, Granja, Hospital, Laboratorio, Veterinaria, Centro Comercial y Casa - Vecindario.
 - **Ambientes:** Espacios dentro de las locaciones que permiten el ingreso a los juegos. Cada locación tiene un número de ambientes determinados por la narrativa y los elementos pedagógicos de diseño. Por ejemplo, en la granja, un ambiente es el gallinero, otro el cultivo, otro el criadero de peces, etc.
 - **Misiones:** dentro de a Place to Learn® los videojuegos se agrupan por misiones. Cada misión tiene un objetivo en relación con la narrativa, es decir, al rol que debe desempeñar el jugador en una locación. Por ejemplo, la primera misión del área de matemáticas en la granja agrupa 4 juegos, en todos se apoyará al granjero con el trabajo en el gallinero, pero en cada juego se debe realizar una labor distinta (atrapar gallinas para llevarlas al galpón, clasificar huevos, repartir huevos, etc.). Para completar una misión se debe realizar todos los juegos presentados dentro de la misma.
 - **Juegos:** desafíos organizados por retos y niveles que cumplen con parámetros de progresión para garantizar un entrenamiento cognitivo y prácticas de contenidos curriculares en las áreas de ciencia, matemáticas y lenguaje. Además de favorecer el aprendizaje de habilidades blandas o habilidades para la vida.

- **Niveles:** Etapas de progresión dentro de un juego. Para culminar un juego se debe pasar por cada una de las etapas denominadas: nivel básico, nivel intermedio, nivel avanzado y nivel máster o superior. Todos los niveles se componen de acciones o retos que se aumentan su dificultad en la medida en que se avanza.
- **Retos:** Indicaciones por el número de repeticiones, es decir, acciones que desencadenan una serie de interacciones necesarias para avanzar dentro del juego, y en consecuencia, garantizar el entrenamiento de habilidades cognitivas y profundización conceptual en las áreas anteriormente mencionadas.

D. Características generales de la herramienta: a Place to Learn® es una aplicación que cuenta con 120 videojuegos cuyo propósito es favorecer espacios de práctica para alcanzar objetivos curriculares en las áreas de Matemáticas, Ciencia y Lenguaje, específicamente, para los grados de primero a quinto de básica primaria (estudiantes entre los 5 y 12 años). Además, permite el entrenamiento de las habilidades cognitivas fundamentales para el desarrollo de cualquier tipo de aprendizaje independientemente de las áreas o disciplinas a trabajar. Habilidades como: la memoria, la atención, la habilidad espacial, la toma de decisiones y la flexibilidad cognitiva. Del mismo modo, la herramienta tendrá presente la formación en habilidades blandas o habilidades para la vida como pilares integradores del ser, por lo tanto, trabajará en el entrenamiento de la creatividad, el manejo emocional, la comunicación asertiva y la empatía. En consecuencia, a Place to Learn®, en el marco de un enfoque inclusivo, se constituye fundamentalmente como un escenario en el que se evidencian y ejecutan diferentes estrategias de apoyo diseñadas de manera particular en los contextos educativos para población con discapacidad intelectual o barreras de aprendizaje.

E. Mediciones: a Place to Learn® mide y entrega resultados en tres aspectos principales:

- *Habilidades Cognitivas:* se entregan indicadores de medición específicos que permiten evidenciar cuál fue el desempeño del jugador en relación a la habilidad cognitiva que entrena.
- *El Desempeño:* se entregan resultados en relación a la práctica concreta realizada asociada a un saber pedagógico.
- *Actividad cerebral:* se entregan resultados de la actividad cerebral dado en porcentaje de desempeño y en gráficas. Estos resultados se arrojan cuando la Neeuro Senze Band está conectada.

F. Objetivos de la herramienta: a Place to Learn® brinda una solución basada en neurociencia que integra la tecnología, la didáctica asociada al cómo se debe aprender y el conocimiento curricular de lo que debe aprender un estudiante en un área y grado específico - metas curriculares, redireccionando estos saberes hacia el entrenamiento de las habilidades cognitivas de los estudiantes. Es una solución óptima e innovadora para los

estudiantes de básica primaria con barreras de aprendizaje. Abarca desde el trastorno por déficit de atención e hiperactividad TDAH o trastornos del lenguaje como dislexia o dislalia, evidentes en complicaciones para concentrarse, leer y comprender lo que se lee, para escribir, memorizar lecciones, cumplir en tiempo oportuno una tarea y llevarla a término, entre otras dificultades que se resumen en problemáticas para aprender y evidenciar lo que se aprende.

La aplicación reconoce y respeta las necesidades particulares de los estudiantes y sus diferentes ritmos de aprendizaje, pero a la vez brinda soluciones centradas concretamente en el acto de aprender, por medio de escenarios donde los estudiantes entrenan las habilidades que son el fundamento para que cualquier tipo de aprendizaje se logre formalizar y se evidencie un resultado óptimo. Como se mencionó anteriormente, se entrenan cinco habilidades cognitivas básicas: memoria, atención, flexibilidad cognitiva, habilidad espacial y toma de decisiones, permitiendo así, fortalecer los procesos cognitivos de los estudiantes de básica primaria de manera paralela a las metas curriculares.

G. Características de diseño de la herramienta: a Place to Learn® fue creada intencional y pedagógicamente considerando el diseño de escenarios de aprendizaje significativos, es decir, espacios con intenciones pedagógicas y didácticas claras, pero a la vez, espacios atractivos, actuales y retadores para los niños y las niñas. De este modo el relato de la aplicación se desarrolla en una bella ciudad, donde se ofrece a los jugadores distintas locaciones a las que podrán ir cumpliendo misiones. El jugador podrá ingresar a la registraduría y obtener su credencial de identificación que lo acredita como ciudadano. Con la credencial podrá abrir una cuenta bancaria, realizar diferentes labores asumiendo roles como el granjero, el médico, el veterinario, el científico, entre otros, y a medida que va cumpliendo misiones, ganará monedas y medallas que podrá usar para hacer compras. Además, cuenta con un avatar al que le podrá comprar nuevos atuendos y opciones para cambiar su expresión facial a un estado emocional particular. El solo hecho de recorrer y explorar la ciudad de a Place to Learn® ya ofrecerá un panel de posibilidades de interacción y aprendizaje a los usuarios. El jugador puede ingresar a los distintos ambientes, disfrutar de su estética visual, y descubrir interacciones secretas al pulsar o mover diferentes objetos gráficos, además de crear e imaginar historias. Gracias al planteamiento de asumir roles que en su cotidianidad o en el aula de clase no podría realizar, se está ofreciendo opciones para interrelacionar saberes, aplicar lo aprendido y a través de entrenamiento superar metas sin presiones. Cuenta con 120 videojuegos dispuestos en ocho (8) locaciones, así:

- Registraduría
- Banco
- Casa y Vecindario

- Hospital
- Veterinaria
- Laboratorio de Ciencia
- Granja
- Centro Comercial

Las locaciones están integradas por 27 ambientes. Es posible encontrar locaciones hasta con 9 ambientes distintos. Por ejemplo, la granja, está constituida por: el gallinero, el criadero de peces, el apiario, los corrales, las caballerizas, la guardería canina, entre otros. En estos ambientes, específicamente, se presenta el acceso a los micro juegos. Los juegos se organizan según cuatro aspectos fundamentales:

- *Las metas curriculares* (en Colombia DBA Derechos Básicos de Aprendizaje)
- *Las áreas*: Matemáticas, Lenguaje, Ciencia y Habilidades para la vida.
- *Los grados*: De primero a quinto grado de básica primaria.
- *Las habilidades cognitivas para entrenar* (cada juego entrena una o dos habilidades cognitivas)

Cada juego responde a una meta curricular específica, un grado en particular, un área y una o dos habilidades cognitivas concretas que se entrenan. Por ejemplo, el juego 117, será un juego para usuarios que cursan quinto grado y que, en el área de Ciencia, quisieran practicar para alcanzar objetivos curriculares relacionados con los organelos de la célula y la relación entre células, tejidos y órganos. Además, permitirá entrenamiento en memoria. En relación con la narrativa de la herramienta, los juegos se presentan integrando misiones. Las misiones hacen parte del relato que se le plantea al jugador y están estrechamente relacionadas con el rol que asumirá. Por ejemplo, en la primera misión del área de matemáticas para el grado primero, el estudiante asumirá el rol de un granjero, quien se encargará del gallinero. Esa misión se cumplirá al 100% si el jugador logra cuatro labores básicas relacionadas con el hecho de hacerse cargo de un gallinero, o, dicho de otro modo, si supera todos los niveles de cuatro micro juegos:

- Juego 1: Atrapar las gallinas que pastorean para ingresarlas al galpón
- Juego 2: Acomodar las gallinas del galpón en sus nidos
- Juego 3: Clasificar los huevos
- Juego 4: Conducir el camión repartidor de huevos por la ciudad para entregar pedidos que salen de la granja.

a Place to Learn® cuenta con 66 misiones, en cada una podremos encontrar, según el rol, entre uno y cinco juegos o labores. Es importante aclarar que las locaciones principales están directamente relacionadas con las áreas. Por lo tanto, en la granja están dispuestos los juegos que permiten entrenamiento en el área de matemáticas; en el hospital, la veterinaria y el laboratorio están los juegos para Ciencia, y en la casa y el vecindario, los juegos para Lenguaje. Los juegos de Habilidades para la Vida se presentan en el

Vecindario y Centro Comercial. En términos de gamificación cada uno de los 120 juegos se estructura en cuatro niveles con dificultad progresiva: nivel básico, intermedio avanzado y máster. Cada nivel cuenta entre 12 y 24 retos que permiten una profundización conceptual y entrenamiento real en las habilidades cognitivas.

Los juegos no sólo trabajan un contenido curricular de un área específica o una habilidad cognitiva, sino que garantizan un entrenamiento, es decir, tiempos retadores de práctica. Los jugadores tienen que superar todos los niveles para avanzar entre misiones y con ello, el porcentaje de avance de la misión aumenta. Si una misión tiene cuatro juegos se asume que el porcentaje de avance es del 50%, si ha completado los dos juegos iniciales. Por cada reto superado el jugador ganará entre 1 y 3 monedas, y por cada misión con un porcentaje de avance del 100%, se ganará una medalla. Otro punto importante es la cantidad de intentos que tienen los jugadores disponibles en cada nivel, son 5 intentos, cuando se agotan se borran las monedas ganadas en el nivel y el jugador debe iniciar la partida desde el reto uno del nivel en el que estaba.

Es preciso mencionar que son los maestros, tutores, padres y/o directivos de las instituciones educativas, es decir, los agentes responsables de garantizar la formalización de aprendizajes podrán contar con una guía general de a Place to Learn® en el que se relaciona para cada uno de los juegos los datos que lo configuran: grado, área, meta curricular y habilidad cognitiva a entrenar. Buscamos que estos agentes puedan orientar intencionalmente la ruta de interacción que un estudiante - jugador debe tomar. En el momento de registrar un usuario o grupo de usuarios (estudiantes-jugadores) el grado será un dato fundamental, porque la herramienta habilitará para cada nuevo usuario solo los juegos asociados con el grado. Aunque un jugador podrá explorar las diferentes locaciones y ambientes, solo podrá ingresar a los juegos del grado en el que fue registrado. Por medio de dos modos de juego: libre y misión, el docente podrá delimitar la navegación a una ruta de aprendizaje específica basada en los objetivos curriculares de cada grado y área (modo de juego misión), o podrá darle la libertad al estudiante de explorar todos los contenidos del juego (modo de juego libre). En el modo misión a medida que el estudiante avanza en los juegos y completa las misiones de su grado, se habilitarán los juegos para los grados siguientes, sin embargo, el maestro, tutor o guía (adulto) podrá modificar los juegos habilitados de acuerdo con su intención pedagógica.

H. Grados y temáticas curriculares:

a Place to Learn® evidencia en el siguiente catálogo de juegos la relación de metas curriculares, temas, áreas, grados y habilidad cognitiva:

No	Juego	Grado	Área	Tema	DB A	Meta de aprendizaje	Habilidad Cognitiva
----	-------	-------	------	------	------	---------------------	---------------------

1	Atrapa Gallinas	1º	Matemáticas	Conteo inicial con correspondencia. Identificación de símbolo numérico	1	Identifica los usos de los números (como código, cardinal, medida, ordinal) y las operaciones (suma y resta) en contextos de juego, familiares, económicos, entre otros.	Atención
2	Lleva Gallinas a Nidos	1º	Matemáticas	Conteo y agrupación por decenas.	3	Utiliza las características posicionales del Sistema de Numeración Decimal (SND) para establecer relaciones entre cantidades y comparar números	Atención
3	Clasifica Huevos	1º	Matemáticas	Clasificación discriminando características físicas	4	Reconoce y compara atributos que pueden ser medidos en objetos y eventos (longitud, duración, rapidez, masa, peso, capacidad, cantidad de elementos de una colección, entre otros).	Atención Toma de decisiones
4	Reparte Pedido	1º	Matemáticas	Uso de números cardinales en contexto	1	Identifica los usos de los números (como código, cardinal, medida, ordinal) y las operaciones (suma y resta) en contextos de juego, familiares, económicos, entre otros.	Habilidad Espacial

5	Siembra Zanahorias	1º	Matemáticas	Posición numérica del 1 al 100.	3	Utiliza las características posicionales del Sistema de Numeración Decimal (SND) para establecer relaciones entre cantidades y comparar números	Memoria
6	Riega Zanahorias	1º	Ciencias y Matemáticas	Número anterior y posterior	3	Utiliza las características posicionales del Sistema de Numeración Decimal (SND) para establecer relaciones entre cantidades y comparar números	Memoria
7	Cosecha Zanahorias	1º	Matemáticas	Secuencia numérica hasta el 100. Número faltante.	8	Describe cualitativamente situaciones para identificar el cambio y la variación usando gestos, dibujos, diagramas, medios gráficos y simbólicos.	Toma de decisiones Memoria
8	Salva el Tren	1º	Matemáticas	Búsqueda del sumando faltante	2	Utiliza diferentes estrategias para contar, realizar operaciones (suma y resta) y resolver problemas aditivos.	Toma de decisiones
9	Ordeña	1º	Matemáticas	Sumas iniciales de uno y dos dígitos	3	Utiliza diferentes estrategias para contar, realizar operaciones (suma y resta) y resolver problemas aditivos.	Toma de decisiones

10	Alimenta Animalitos	1º	Matemáticas	Restas simples (uno y dos dígitos)	3	Utiliza diferentes estrategias para contar, realizar operaciones (suma y resta) y resolver problemas aditivos.	Toma de decisiones
11	Cuida los Perros	2º	Matemáticas y Ciencias	Identificación y trazo de figuras geométricas.	6	Clasifica, describe y representa objetos del entorno a partir de sus propiedades geométricas para establecer relaciones entre las formas bidimensionales y tridimensionales	Flexibilidad Cognitiva
12	Cuenta Ganancias	2º	Matemáticas	Valor posicional	3	Utiliza el Sistema de Numeración Decimal para comparar, ordenar y establecer diferentes relaciones entre dos o más secuencias de números con ayuda de diferentes recursos	Atención Toma de decisiones
13	Pesca Alevinos	2º	Matemáticas	Valor posicional y sumas por descomposición	2	Utiliza diferentes estrategias para calcular (agrupar, representar elementos en colecciones, etc.) o estimar el resultado de una suma, resta, multiplicación o reparto equitativo.	Atención
14	Reubica las Aves	2º	Matemáticas	Restas básicas haciendo conteos	2	Utiliza diferentes estrategias para calcular (agrupar, representar	Habilidad Espacial

						elementos en colecciones, etc.) o estimar el resultado de una suma, resta, multiplicación o reparto equitativo.	Toma de decisiones
15	Alimenta el Pez	2º	Matemáticas	Noción básica de multiplicación por medio de sumas	1	Interpreta, propone y resuelve problemas aditivos (de composición, transformación y relación) que involucren la cantidad en una colección y la medida de magnitudes (longitud, peso, capacidad y duración de eventos) y problemas multiplicativos sencillos.	Habilidad Espacial Toma de decisiones
16	Pesca	2º	Matemáticas	Suma de unidades y decenas	2	Utiliza diferentes estrategias para calcular (agrupar, representar elementos en colecciones, etc.) o estimar el resultado de una suma, resta, multiplicación o reparto equitativo.	Toma de decisiones Atención
17	Pesa los Peces	2º	Matemáticas	Comprensión de equivalencias. Sumas	2	Utiliza diferentes estrategias para calcular (agrupar, representar elementos en colecciones, etc.) o estimar el resultado de una suma, resta,	Toma de decisiones

						multiplicación o reparto equitativo.	
18	Ubica a los Caballos	2º	Matemáticas	Concepto de división como reparto equitativo	2	Utiliza diferentes estrategias para calcular (agrupar, representar elementos en colecciones, etc.) o estimar el resultado de una suma, resta, multiplicación o reparto equitativo.	Atención
19	Alimenta a los Caballos	2º	Matemáticas	Agilidad para resolver operaciones aritméticas básicas	2	Utiliza diferentes estrategias para calcular (agrupar, representar elementos en colecciones, etc.) o estimar el resultado de una suma, resta, multiplicación o reparto equitativo.	Flexibilidad Cognitiva Toma de decisiones
20	Construye	2º	Matemáticas	Relación de figuras geométricas con cuerpos geométricos	6	Clasifica, describe y representa objetos del entorno a partir de sus propiedades geométricas para establecer relaciones entre las formas bidimensionales y tridimensionales	Toma de decisiones Habilidad Espacial
21	Acomoda Carga	2º	Matemáticas	Práctica con figuras geométricas, percepción de lados y vértices en	5	Utiliza patrones, unidades e instrumentos convencionales y no convencionales en procesos de medición, cálculo y	Habilidad Espacial

				figuras planas.		estimación de magnitudes como longitud, peso, capacidad y tiempo.	
22	Vuela con las Abejas	3º	Matemáticas	Sumas por descomposición según el valor posicional.	1	Interpreta, formula y resuelve problemas aditivos de composición, transformación y comparación en diferentes contextos; y multiplicativos, directos e inversos, en diferentes contextos.	Atención Toma de decisiones
23	Ayuda a la Abeja Reina	3º	Matemáticas	Interpretación de tablas de frecuencias	10	Lee e interpreta información contenida en tablas de frecuencia, gráficos de barras y/o pictogramas con escala, para formular y resolver preguntas de situaciones de su entorno.	Memoria Toma de decisiones
24	Clasifica los Frascos de Miel	3º	Matemáticas	Pictogramas y gráficos de barras.	10	Lee e interpreta información contenida en tablas de frecuencia, gráficos de barras y/o pictogramas con escala, para formular y resolver preguntas de situaciones de su entorno.	Atención Toma de decisiones
25	Atrapa al Lobo	3º	Matemáticas	Tablas de Multiplicar	1	Interpreta, formula y resuelve problemas aditivos de composición,	Toma de decisiones

						transformación y comparación en diferentes contextos; y multiplicativos, directos e inversos, en diferentes contextos.	
26	Ayuda al Perro de Pastoreo	3º	Matemáticas	Divisiones exactas iniciales	2	Propone, desarrolla y justifica estrategias para hacer estimaciones y cálculos con operaciones básicas en la solución de problemas.	Atención
27	Ayuda a la Oveja en su Camino	3º	Matemáticas	Mayor y menor qué - número anterior y posterior.	11	Plantea y resuelve preguntas sobre la posibilidad de ocurrencia de situaciones aleatorias cotidianas y cuantifica la posibilidad de ocurrencia de eventos simples en una escala cualitativa (mayor, menor e igual).	Toma de decisiones
28	Esquila Ovejas	3º	Matemáticas	Agilidad: suma, resta, multiplicación y división.	1	Interpreta, formula y resuelve problemas aditivos de composición, transformación y comparación en diferentes contextos; y multiplicativos, directos e inversos, en diferentes contextos.	Flexibilidad Cognitiva Toma de decisiones

29	Prepara Concentrado	3º	Matemáticas	Conteo con variaciones: de 2 en 2, de 3 en 3, de 5 en 5 y de 10 en 10.	8	Describe y representa los aspectos que cambian y permanecen constantes en secuencias y en otras situaciones de variación.	Atención Toma de decisiones
30	Vende Concentrado	3º	Matemáticas	Resolución de problemas: multiplicación y resta en contexto de venta. Uso de recta numérica.	1	Interpreta, formula y resuelve problemas aditivos de composición, transformación y comparación en diferentes contextos; y multiplicativos, directos e inversos, en diferentes contextos.	Toma de decisiones
31	Demarca el Terreno	3º	Matemáticas	Perímetro	4	Describe y argumenta posibles relaciones entre los valores del área y el perímetro de figuras planas (especialmente cuadriláteros).	Habilidad Espacial
32	Ara el Terreno	3º	Matemáticas	Área	4	Describe y argumenta posibles relaciones entre los valores del área y el perímetro de figuras planas (especialmente cuadriláteros).	Habilidad Espacial
33	Ayuda en el Lavado	1º	Lenguaje	Entrenamiento para lectura,	5	Reconoce las temáticas presentes en los mensajes que	Atención Toma de decisiones

	de manos			adquisición de conciencia fonológica.		escucha, a partir de la diferenciación de los sonidos que componen las palabras.	
34	Ayuda en el Cepillad o de Dientes	1º	Lenguaj e	Adquisición de conciencia fonológica, combinación silábica.	5	Reconoce las temáticas presentes en los mensajes que escucha, a partir de la diferenciación de los sonidos que componen las palabras.	Memoria
35	Ayuda a Tomar una Ducha Adecuad a	1º	Lenguaj e	Práctica de trazo correcto de las letras y su corresponde ncia sonora	6	Interpreta diversos textos a partir de la lectura de palabras sencillas y de las imágenes que contiene	Habilidad Espacial
36	Ayuda a Elegir Outfits	1º	Lenguaj e	Reconocimie nto de letras y formación de palabras	6	Interpreta diversos textos a partir de la lectura de palabras sencillas y de las imágenes que contiene	Atención
37	Ayuda a ir al Baño	1º	Lenguaj e	Formación de palabras - orden correcto de las sílabas que las componen.	5	Reconoce las temáticas presentes en los mensajes que escucha, a partir de la diferenciación de los sonidos que componen las palabras.	Habilidad Espacial Memoria
38	Cocina la Sopa	1º	Lenguaj e	Separación de palabras en sílabas.	5	Reconoce las temáticas presentes en los mensajes que escucha, a partir de la diferenciación de	Toma de decisiones

						los sonidos que componen las palabras.	
39	Prepara una Bebida	1º	Lenguaje	Lectura. Reconocimiento de letras que conforman una palabra.	5	Reconoce las temáticas presentes en los mensajes que escucha, a partir de la diferenciación de los sonidos que componen las palabras.	Atención Toma de decisiones
40	Repara la Tubería	1º	Lenguaje	Identificación de fonemas en sílabas - Práctica de correspondencia sonora	5	Reconoce las temáticas presentes en los mensajes que escucha, a partir de la diferenciación de los sonidos que componen las palabras.	Atención Toma de decisiones
41	Separa Residuos	1º	Lenguaje	Lectura. Asociación texto (palabra) con imagen que lo representa.	6	Interpreta diversos textos a partir de la lectura de palabras sencillas y de las imágenes que contiene	Atención Toma de decisiones
42	Reparte el Periódico	2º	Lenguaje	Lectura. Identificando letras correctas para completar palabras.	1	Caracteriza los diferentes medios de comunicación a los que tiene acceso	Habilidad Espacial
43	Pasea los Perros	2º	Lenguaje	Lectura. Comprensión.	2	Comprende la función que cumplen las señales y símbolos que aparecen en su entorno	Atención

44	Pinta las Cercas	2º	Lenguaje	Lectura. Palabras con las mismas terminaciones.	5	Comprende el contenido global de un mensaje oral atendiendo a elementos verbales y no verbales.	Atención
45	Prepara Helado	2º	Lenguaje	Lectura: comprensión (elementos verbales y no verbales)	5	Comprende el contenido global de un mensaje oral atendiendo a elementos verbales y no verbales.	Memoria
46	Observa las Estrellas	2º	Lenguaje	Lectura: comprensión (palabras singular y plural)	6	Predice y analiza los contenidos y estructuras de diferentes textos a partir de sus conocimientos previos.	Memoria
47	Mira Películas	2º	Lenguaje	Lectura. Agilidad	2	Comprende la función que cumplen las señales y símbolos que aparecen en su entorno	Toma de decisiones Atención
48	Escribe Postales	2º	Lenguaje	Escritura. Función comunicativa y estructura de los mensajes.	8	Produce diferentes tipos de texto para atender a un propósito comunicativo particular.	Memoria
49	Escribe Tarjetas de Cumpleaños	2º	Lenguaje	Escritura. Función comunicativa y estructura de las invitaciones.	8	Produce diferentes tipos de texto para atender a un propósito comunicativo particular.	Habilidad Espacial

50	Ayuda a los Vecinos	3º	Lenguaje	Lectura: comprensión . Intención comunicativa de los textos.	5	Asocia la intención comunicativa con el contexto en el que se producen los enunciados y el rol que desempeñan los interlocutores.	Toma de decisiones
51	Ordena tu Biblioteca	3º	Lenguaje	Conocimiento de diversidad de tipos de texto.	3 y 6	Comprende el contenido de un texto a partir de su estructura y los procesos de lectura inferencial y crítica.	Habilidad Espacial
52	Escribe una Carta	3º	Lenguaje	Escritura. Función comunicativa y estructura de las cartas.	8	Produce diferentes tipos de texto (expositivo, narrativo, informativo, descriptivo, argumentativo) teniendo en cuenta aspectos gramaticales y ortográficos.	Atención
53	Escribe un Aviso	3º	Lenguaje	Escritura: palabras y función comunicativa de los avisos	8	Produce diferentes tipos de texto (expositivo, narrativo, informativo, descriptivo, argumentativo) teniendo en cuenta aspectos gramaticales y ortográficos.	Habilidad Espacial
54	Escribe un e-mail	3º	Lenguaje	Escritura. Función comunicativa y estructura de correos electrónicos.	8	Produce diferentes tipos de texto (expositivo, narrativo, informativo, descriptivo, argumentativo)	Atención

						teniendo en cuenta aspectos gramaticales y ortográficos.	
55	Cuenta Cuentos	3º	Lenguaje	Escritura: textos narrativos	4	Escribe textos literarios atendiendo a características formales, saberes, intereses y experiencias.	Memoria
56	Juega Crea Animaloides	3º	Lenguaje	Escritura: textos narrativos	7	Interviene en escenarios orales atendiendo a diferentes propósitos comunicativos: narrar, exponer, describir e informar	Toma de decisiones
57	Publica Fotos	3º	Lenguaje	Lectura: asociación de anuncios con su contexto	5	Asocia la intención comunicativa con el contexto en el que se producen los enunciados y el rol que desempeñan los interlocutores.	Habilidad Espacial Toma de decisiones
58	Atiende pacientes en oftalmología	1º	Ciencia	Sentidos: vista	1	Comprende que los sentidos le permiten percibir algunas características de los objetos que nos rodean (temperatura, sabor, sonidos, olor, color, texturas y formas).	Habilidad Espacial
59	Atiende la Sala de Emergencias	1º	Ciencia	5 sentidos: órganos asociados	1	Comprende que los sentidos le permiten percibir algunas características de los objetos que nos rodean (temperatura,	Flexibilidad Cognitiva

						sabor, sonidos, olor, color, texturas y formas).	
60	Cuida las Plantas	1º	Ciencia	Cuidado de los seres vivos: plantas	3	Comprende que los seres vivos (plantas y animales) tienen características comunes (se alimentan, respiran, tienen un ciclo de vida, responden al entorno) y los diferencia de los objetos inertes	Toma de decisiones
61	Construye un Herbario	1º	Ciencia	Cuidado de los seres vivos: clasificación de plantas por características observables	3	Comprende que los seres vivos (plantas y animales) tienen características comunes (se alimentan, respiran, tienen un ciclo de vida, responden al entorno) y los diferencia de los objetos inertes	Toma de decisiones
62	Clasifica Invertebrados	1º	Ciencia	Clasificación de animales según características observables. Invertebrados	3	Comprende que los seres vivos (plantas y animales) tienen características comunes (se alimentan, respiran, tienen un ciclo de vida, responden al entorno) y los diferencia de los objetos inertes	Toma de decisiones Atención
63	Atiende a	1º	Ciencia	Conciencia de cuidado y atención.	3	Comprende que los seres vivos (plantas y animales) tienen	Memoria

	Neonatos			Reconocimiento corporal.		características comunes (se alimentan, respiran, tienen un ciclo de vida, responden al entorno) y los diferencia de los objetos inertes	
64	Viaja por el Sistema Digestivo	1º	Ciencia	Cuidado de los seres vivos: conciencia de cuidado y atención	4	Comprende que su cuerpo experimenta constantes cambios a lo largo del tiempo y reconoce a partir de su comparación que tiene características similares y diferentes a las de sus padres y compañeros.	Habilidad Espacial
65	Completa las Máquinas de Goldberg	2º	Ciencia	Fuerza: reacciones en la máquina de Goldberg	1	Comprende que una acción mecánica (fuerza) puede producir distintas deformaciones en un objeto, y que este resiste a las fuerzas de diferente modo, de acuerdo con el material del que está hecho.	Toma de decisiones
66	Realiza Pruebas con la Aplanadora	2º	Ciencia	Fuerza: reacciones en diferentes materiales	1	Comprende que una acción mecánica (fuerza) puede producir distintas deformaciones en un objeto, y que este resiste a las fuerzas de diferente modo, de acuerdo con el	Toma de decisiones

						material del que está hecho.	
67	Clasifica Elementos según su Estado	2º	Ciencia	Estados de la materia	2	Comprende que las sustancias pueden encontrarse en distintos estados (sólido, líquido y gaseoso).	Toma de decisiones
68	Realiza Cambios de Estado	2º	Ciencia	Cambios en los estados de la materia. Condensación, fusión, solidificación y vaporización.	2	Comprende que las sustancias pueden encontrarse en distintos estados (sólido, líquido y gaseoso).	Flexibilidad Cognitiva Atención
69	Identifica Partes de la Planta	2º	Ciencia	Términos y funciones asociadas a las partes de una planta.	3	Comprende la relación entre las características físicas de plantas y animales con los ambientes en donde viven, teniendo en cuenta sus necesidades básicas (luz, agua, aire, suelo, nutrientes, desplazamiento y protección).	Habilidad Espacial
70	Libera Animales Silvestres	2º	Ciencia	Relación de especies representativas con sus hábitats	3	Comprende la relación entre las características físicas de plantas y animales con los ambientes en donde viven, teniendo en cuenta	Habilidad Espacial Toma de decisiones

						sus necesidades básicas (luz, agua, aire, suelo, nutrientes, desplazamiento y protección).	
71	Ayuda a los Animales	2º	Ciencia	Ciclo de la vida visto a través de la metamorfosis de algunos insectos	4	Explica los procesos de cambios físicos que ocurren en el ciclo de vida de plantas y animales de su entorno, en un período de tiempo determinado.	Memoria Atención
72	Identifica Ecosistemas	3º	Ciencia	Seres bióticos y abióticos en diferentes ecosistemas	6	Comprende las relaciones de los seres vivos con otros organismos de su entorno (intra e interespecíficas) y las explica como esenciales para su supervivencia en un ambiente determinado.	Atención
73	Atraviesa el ecosistema	3º	Ciencia	Relación de ecosistemas con las especies que las habitan	6	Comprende las relaciones de los seres vivos con otros organismos de su entorno (intra e interespecíficas) y las explica como esenciales para su supervivencia en un ambiente determinado.	Memoria Habilidad Espacial
74	Esquivas al	3º	Ciencia	Relación de depredadores y presas	6	Comprende las relaciones de los seres vivos con otros	Habilidad Espacial

	Depredador			en diferentes ecosistemas		organismos de su entorno (intra e interespecíficas) y las explica como esenciales para su supervivencia en un ambiente determinado.	
75	Estudia las Sombras	3º	Ciencia	Sombra y su relación con la fuente de luz	2	Comprende la forma en que se produce la sombra y la relación de su tamaño con las distancias entre la fuente de luz, el objeto interpuesto y el lugar donde se produce la sombra.	Toma de decisiones
76	Estudia Reflexión y Refracción	3º	Ciencia	Reflexión y refracción de la luz	1	Comprende la forma en que se propaga la luz a través de diferentes materiales (opacos, transparentes como el aire, translúcidos como el papel y reflectivos como el espejo).	Atención
77	Usa el Vasófono	3º	Ciencia	Observación de ondas sonoras	3	Comprende la naturaleza (fenómeno de la vibración) y las características del sonido (altura, timbre, intensidad) y que este se propaga en distintos medios (sólidos, líquidos, gaseosos).	Memoria

78	Interpret a los sonidos	3º	Ciencia	Sonido: ondas sonoras. Supervivencia: ecolocalización	3 y 6	-Comprende la naturaleza (fenómeno de la vibración) y las características del sonido (altura, timbre, intensidad) y que este se propaga en distintos medios (sólidos, líquidos, gaseosos) -Comprende las relaciones de los seres vivos con otros organismos de su entorno (intra e interespecíficas) y las explica como esenciales para su supervivencia en un ambiente determinado.	Habilidad Espacial
79	Participa en el Ciclo del Agua	3º	Ciencia	Ciclo del agua: cambios de estado de la materia	4	Comprende la influencia de la variación de la temperatura en los cambios de estado de la materia, considerando como ejemplo el caso del agua.	Flexibilidad Cognitiva
80	Arma Rostros con Emociones	1º a 3º	Habilidades para la Vida	Identificación de emociones		Identifica las características específicas de la expresión de las principales emociones en los rostros.	Memoria
81	Identifica Emociones	1º a 3º	Habilidades	Identificación de emociones		Identifica las diferentes emociones que pueden manifestarse en	Atención Memoria

			para la Vida		situaciones específicas	
82	Sé el Capitán de las Emociones	1º a 3º	Habilidades para la Vida	Técnicas de regulación emocional	Conoce dos técnicas de regulación emocional: la respiración diafragmática y la técnica de la tortuga con tensión-distensión	Atención
83	Sé el Comisario y Acomoda	1º a 3º	Habilidades para la Vida	Empatía	Identifica las diferencias y condiciones especiales dentro de un grupo de personas y, a partir de situaciones cotidianas, establece prioridades para su acomodación.	Memoria
84	Visita la Feria	1º a 3º	Habilidades para la Vida	Prácticas para favorecer la creatividad	Participa de diferentes ejercicios que le permitirán entrenarse para retos creativos posteriores.	Flexibilidad Cognitiva
85	Ayuda en las Conversaciones	1º a 3º	Habilidades para la Vida	Comunicación asertiva: coherencia entre el lenguaje verbal y gestual	Comprende la coherencia entre la expresión oral y el lenguaje corporal durante una conversación.	Flexibilidad Cognitiva
86	Carga Camiones de Papa	4º	Matemáticas	Identificación de cifras mayores o iguales a 10.000	Describe y justifica diferentes estrategias para representar, operar y hacer estimaciones con números naturales y números racionales (fraccionarios), expresados como	Memoria

						fracción o como decimal	
87	Pesca los peces correctos	4º	Matemáticas	Descomposición aditiva o multiplicativa	2	Describe y justifica diferentes estrategias para representar, operar y hacer estimaciones con números naturales y números racionales (fraccionarios), expresados como fracción o como decimal	Atención
88	Empaca los huevos	4º	Matemáticas	Divisiones: identificar dividendo, divisor, cociente y residuo	2	Describe y justifica diferentes estrategias para representar, operar y hacer estimaciones con números naturales y números racionales (fraccionarios), expresados como fracción o como decimal	Toma de decisiones
89	Cuenta Cuánto Comieron	4º	Matemáticas	Fracciones	2	Describe y justifica diferentes estrategias para representar, operar y hacer estimaciones con números naturales y números racionales (fraccionarios), expresados como fracción o como decimal	Flexibilidad Cognitiva
90	Ordeña las vacas	4º	Matemáticas	Fracciones: suma y resta de	3	Establece relaciones mayor que, menor que, igual que y	Atención

				fracciones homogéneas		relaciones multiplicativas entre números racionales en sus formas de fracción o decimal	Toma de decisiones
91	Compra lácteos	4º	Matemáticas	Decimales. Sumas, restas, mayor y menor que.	5	Elige instrumentos y unidades estandarizadas y no estandarizadas para estimar y medir longitud, área, volumen, capacidad, peso y masa, duración, rapidez, temperatura, y a partir de ellos hace los cálculos necesarios para resolver problemas	Habilidad Espacial
92	Identifica Qué Dicen en la Tele	4º	Lenguaje	Técnicas para procesamiento de la información y comprensión de texto	6	Organiza la información que encuentra en los textos que lee, utilizando técnicas para el procesamiento de la información que le facilitan el proceso de comprensión e interpretación textual.	Toma de decisiones
93	Conduce el Auto	4º	Lenguaje	Escritura: Sílabas tónicas, palabras agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas	8	Produce textos atendiendo a elementos como el tipo de público al que va dirigido, el contexto de circulación, sus saberes previos y la diversidad de	Atención

						formatos de la que dispone para su presentación.	
94	Conduce el Auto ¿Dónde está la tilde?	4º	Lenguaje	Escritura: cómo tildar palabras	8	Produce textos atendiendo a elementos como el tipo de público al que va dirigido, el contexto de circulación, sus saberes previos y la diversidad de formatos de la que dispone para su presentación.	Flexibilidad Cognitiva
95	Sé un Gran Poeta	4º	Lenguaje	Figuras literarias: símil, metáfora y personificación	4	Construye textos poéticos, empleando algunas figuras literarias.	Toma de decisiones
96	Sé un Gran Cuento	4º	Lenguaje	Escritura: textos literarios	3	Crea textos literarios en los que articula lecturas previas e impresiones sobre un tema o situación.	Memoria
97	Prepara una Ensalada	4º	Lenguaje	Escritura: reglas ortográficas	8	Produce textos atendiendo a elementos como el tipo de público al que va dirigido, el contexto de circulación, sus saberes previos y la diversidad de formatos de la que dispone para su presentación.	Memoria

98	Mueve los relojes	4º	Ciencia	Rotación: día y noche	3	Comprende que el fenómeno del día y la noche se debe a que la Tierra rota sobre su eje y en consecuencia el sol sólo ilumina la mitad de su superficie.	Flexibilidad cognitiva Toma de decisiones
99	Identifica las Fases Lunares	4º	Ciencia	Fases de la luna	4	Comprende que las fases de la Luna se deben a la posición relativa del Sol, la Luna y la Tierra a lo largo del mes.	Toma de decisiones Memoria
100	Viaja por el Sistema Respiratorio	4º	Ciencia	Sistema Respiratorio		Comprende que en los seres humanos (y en muchos otros animales) la nutrición involucra el funcionamiento integrado de un conjunto de sistemas de órganos: digestivo, respiratorio y circulatorio	Atención
101	Examina los Cuerpos de Animales	4º	Ciencia	Niveles tróficos y cadenas alimenticias	6	Comprende que los organismos cumplen distintas funciones en cada uno de los niveles tróficos y que las relaciones entre ellos pueden representarse en cadenas y redes alimenticias.	Memoria
102	Haz Ciencia en la Cocina	4º	Ciencia	Tipos de mezclas y técnicas de separación	5	Comprende que existen distintos tipos de mezclas (homogéneas y	Atención

						heterogéneas) que de acuerdo con los materiales que las componen pueden separarse mediante diferentes técnicas (filtración, tamizado, decantación, evaporación).	
10 3	Revisa las Zonas para Construir	5º	Matemáticas	Representación de fracciones	1	Interpreta y utiliza los números naturales y racionales en su representación fraccionaria para formular y resolver problemas aditivos, multiplicativos y que involucren operaciones de potenciación.	Flexibilidad Cognitiva
10 4	Riega con Drone	5º	Matemáticas	Representación de fracciones con el uso de la recta numérica	3	Compara y ordena números fraccionarios a través de diversas interpretaciones, recursos y representaciones	Memoria
10 5	Entrena a los Perros	5º	Matemáticas	Potenciación	2	Describe y desarrolla estrategias (algoritmos, propiedades de las operaciones básicas y sus relaciones) para hacer estimaciones y cálculos al solucionar problemas de potenciación.	Toma de decisiones

106	Guía a los Perros	5º	Matemáticas	Resolución de ecuaciones	9	Utiliza operaciones no convencionales, encuentra propiedades y resuelve ecuaciones en donde están involucradas	Toma de decisiones
107	Ajusta las coordenadas	5º	Matemáticas	Plano cartesiano	7	Resuelve y propone situaciones en las que es necesario describir y localizar la posición y la trayectoria de un objeto con referencia al plano cartesiano	Habilidad Espacial
108	Alista las Leche	5º	Matemáticas	Regla de tres: Relación de dependencia entre cantidades	8	Describe e interpreta variaciones de dependencia entre cantidades y las representa por medio de gráficas	Toma de decisiones Flexibilidad Cognitiva
109	Identifica Quién no Dice la Verdad	5º	Lenguaje	Medios de comunicación: información e interpretación	1	Utiliza la información que recibe de los medios de comunicación para participar en espacios discursivos de opinión.	Atención
110	Responde Mensajes Pendientes	5º	Lenguaje	Mensajes directos e indirectos. Información explícita e implícita	2 y 5	- Interpreta mensajes directos e indirectos en algunas imágenes, símbolos o gestos. - Comprende el sentido global de los mensajes, a partir de la relación entre la información explícita e implícita	Atención

111	Ayuda con el Texto	5º	Lenguaje	Diversidad textual: identificación de intención comunicativa	6	Identifica la intención comunicativa de los textos con los que interactúa a partir del análisis de su contenido y estructura	Memoria
112	Ayuda a los Marcianos	5º	Lenguaje	Escritura: oraciones	8	Produce textos verbales y no verbales a partir de los planes textuales que elabora según la tipología a desarrollar.	Toma de decisiones
113	Ordena la Habitación	5º	Lenguaje	Escritura. Oraciones: categorías gramaticales	8	Produce textos verbales y no verbales a partir de los planes textuales que elabora según la tipología a desarrollar.	Toma de decisiones
114	Ayuda al Conductor	5º	Lenguaje	Escritura: signos de puntuación	8	Produce textos verbales y no verbales a partir de los planes textuales que elabora según la tipología a desarrollar.	Atención
115	Realiza Circuitos	5º	Ciencia	Circuito eléctrico básico. Interpretación de planos.	1	Comprende que un circuito eléctrico básico está formado por un generador o fuente (pila), conductores (cables) y uno o más dispositivos (bombillos, motores, timbres), que deben estar conectados	Habilidad Espacial

						apropiadamente (por sus dos polos) para que funcionen y produzcan diferentes efectos.	
11 6	Repara Circuitos	5º	Ciencia	Energía: materiales conductores y aislantes	2	Comprende que algunos materiales son buenos conductores de la corriente eléctrica y otros no (denominados aislantes) y que el paso de la corriente siempre genera calor.	Flexibilidad Cognitiva
11 7	Usa el Microscopio	5º	Ciencia	Célula	3	Comprende que los sistemas del cuerpo humano están formados por órganos, tejidos y células y que la estructura de cada tipo de célula está relacionada con la función del tejido que forman.	Memoria
11 8	Viaja por el Sistema Circulatorio	5º	Ciencia	Sistema Circulatorio	4	Comprende que en los seres humanos (y en muchos otros animales) la nutrición involucra el funcionamiento integrado de un conjunto de sistemas de órganos: digestivo, respiratorio y circulatorio	Memoria

119	Ayuda con las Labores	4º y 5º	HPV	Empatía		Reconoce que la empatía es una habilidad que permite ponerse en el lugar de otra persona y colaborar con ella en sus tareas.	Flexibilidad Cognitiva
120	Relájate	4º y 5º	HPV	Manejo emocional. Técnicas de relajación		Participa en técnicas de manejo emocional. Incorporar pausas durante jornadas largas de trabajo ayuda a relajarse, mejora el manejo de la frustración y aumenta la eficiencia	Flexibilidad Cognitiva

El resumen de número de juegos por locaciones y ambientes en a Place to Learn® es:

Nº	Locaciones	Ambientes	Cantidad de Juegos
1	Granja	Gallinero	44
		Cultivo	
		Tren y corrales	
		Guardería canina	
		Criadero de peces	
		Caballerizas	
		Cobertizos	
		Apiario	
		Corral de ovejas	
2	Casa, Vecindario y calles ciudad	Baño	43
		Cocina	
		Sala	
		Habitación	
		Escritorio	
		Calles y casas vecinos	
		Diferentes ambientes ciudad	
3	Hospital	Habitaciones, urgencias Sala de neonatos,	8
		Consultorios especialistas	
4	Veterinaria	Inspección y vigilancia	7
		Zona de realidad virtual	
		Consultorios	

5	Laboratorio de ciencia	Jardín Botánico	16
		Física	
		Materia-química	
		Luz	
		Sonido	
		Agua	
6	Centro comercial	Hogar	2
		Panadería	
		Peluquería	
		Cine	
		Casa y autos	
		Ropa y zapatos	
		Supermercado	
Locaciones Transversales			
7	Registraduría	Personalización avatar	
8	Banco	Abrir cuenta bancaria	

G. Requisitos técnicos y operativos: a Place to Learn® a nivel técnico requiere

- Sistema operativo donde se ejecuta la aplicación: Android 14 o superior.
- Conectividad con banda: Bluetooth
- Espacio en disco para la aplicación: 60 GB
- Conexión a la red: Wifi o red local.
- Modo de uso: Online y Offline.

I. Gestor de Aula: a Place to Learn® cuenta con un software de gestión de aula que permite el seguimiento de los avances y resultados obtenidos por los estudiantes relacionado con el desarrollo de los juegos que los estudiantes desarrollan de acuerdo con el plan educativo orientado por la aplicación y los docentes. El software de gestión de aula recibe automáticamente los datos que se generen en los dispositivos vinculados por medio de una conexión local, esta se realiza por medio del establecimiento de un servidor y conexión LAN interna para cada institución educativa. El servidor en el que se encontrará instalada la aplicación, permitirá realizar el seguimiento detallado de los avances de los estudiantes tomados de los reportes de las vistas de resultados generados por los estudiantes en cada nivel de un juego realizado. La arquitectura del software corresponderá a una herramienta de cliente servidor web y local (para trabajo en red local), que permitirá monitorear y administrar la información de los juegos.

J. Módulos de la aplicación del software de gestión:

- *Aplicación central (servidor):* estará diseñada para ser visualizada en Windows, android 14 o superior. Proveerá un servicio que permite la conexión con los juegos, escenarios, locaciones, vistas de resultados de habilidades cognitivas y monedas, entre otros, centralizando y administrando los reportes generados.
- *Aplicación para docentes:* será compatible con sistemas operativos Windows y Android. A través de esta aplicación los docentes podrán acceder a diferentes funcionalidades que varían de acuerdo con el rol (o administrador). La consulta de un Dashboard general, así como un reporte individual con información de cada estudiante.
- *Funcionalidades para el profesor:* el docente podrá ver el avance de los estudiantes de acuerdo con los juegos que hayan realizado y su estado de acuerdo con el plan educativo. Las funcionalidades son: Asignarse uno o varios grupos de acuerdo con los grupos creados por el administrador de la aplicación, consultar el avance individual o grupal de los estudiantes de cada institución educativa, obtener resultados porcentuales y numéricos de las vistas de resultados obtenidas por los estudiantes de acuerdo con los juegos realizados y centralizar, consultar, ver los datos y reportes de los juegos realizados por los estudiantes.

K. Módulos del Gestor de Aula: A continuación, se detallan los módulos principales con los que cuenta el software de gestión web para los juegos de la herramienta:

Administración: permite la creación de grupos en los cuales pueden ser matriculados los estudiantes, asignándoles uno o más docentes. El administrador del sistema podrá crear usuarios determinando para ellos el rol profesor o estudiante y podrá matricularlos a los diferentes grupos para que puedan ser gestionados por los docentes asignados.

El módulo administración permite las siguientes acciones:

- Crear usuarios: permitir la creación de usuarios con rol de estudiante o profesor.
- Crear grupos: permitir la creación de grupos de acuerdo con la institución educativa.
- Matricular estudiantes: permitir matricular al estudiante en un grupo específico.
- Asignar docentes: permitir asignar un docente a uno o varios grupos.

Carga masiva de usuarios: A través de un archivo plano poder cargar un lote de profesores o estudiantes para la creación de las respectivas cuentas.

Consultas: Con estos módulos el docente puede recibir de manera automática los reportes de los juegos que se van generando en la medida que los estudiantes los jueguen.

L. Dispositivo capturador de atención y carga mental compatible con a Place to Learn®: Se trata del SenzeBand, un dispositivo no invasivo para capturar señales de EEG (ondas cerebrales). Consta de 7 electrodos (dos de estos secos) , cinco ubicados en la corteza prefrontal y dos en los laterales. Junto con los algoritmos de aprendizaje de la herramienta, interpreta varios estados mentales como atención, relajación, carga de trabajo mental, fatiga, estrés y muchos más; proporcionando retroalimentación de las mediciones utilizadas en tiempo real para impulsar intervenciones para varios desafíos cerebrales. Cuenta con:

- Botón de encendido e Indicador LED
 - Indicador LED de encendido
 - Representación visual de batería y estado de conexión
 - Indicador LED de actividad
 - Representación visual de estados mentales
 - Carcasa flexible y resistente a sudor y salpicaduras
-
- Conectividad: Bluetooth 5 en adelante.
 - Compatibilidad: Bluetooth 5, Android 8 o superior.
 - Batería: Batería de polímero de iones de litio de 500 mAh, vida útil de hasta 6 horas, carga por puerto USB tipo C.
 - En la aplicación de a Place to Learn® permite la identificación de sus sensores, realizar la conexión y verificar el funcionamiento.

Se integra al aplicativo para realizar la medición y captura de las variables de carga mental y nivel de atención con un promedio medido de 0 a 100 de acuerdo con los niveles de frecuencia identificados durante cada juego realizado en la aplicación, esto permitirá generar gráficas en función del tiempo y porcentajes individuales por cada juego.

M. Licenciamiento: a Place to Learn cuenta con un modelo de licenciamiento por usuario con una vigencia de licenciamiento perpetuo.