

a Place to Learn®

Desarrollado por A.Z Proyectos Educativos S.A.S

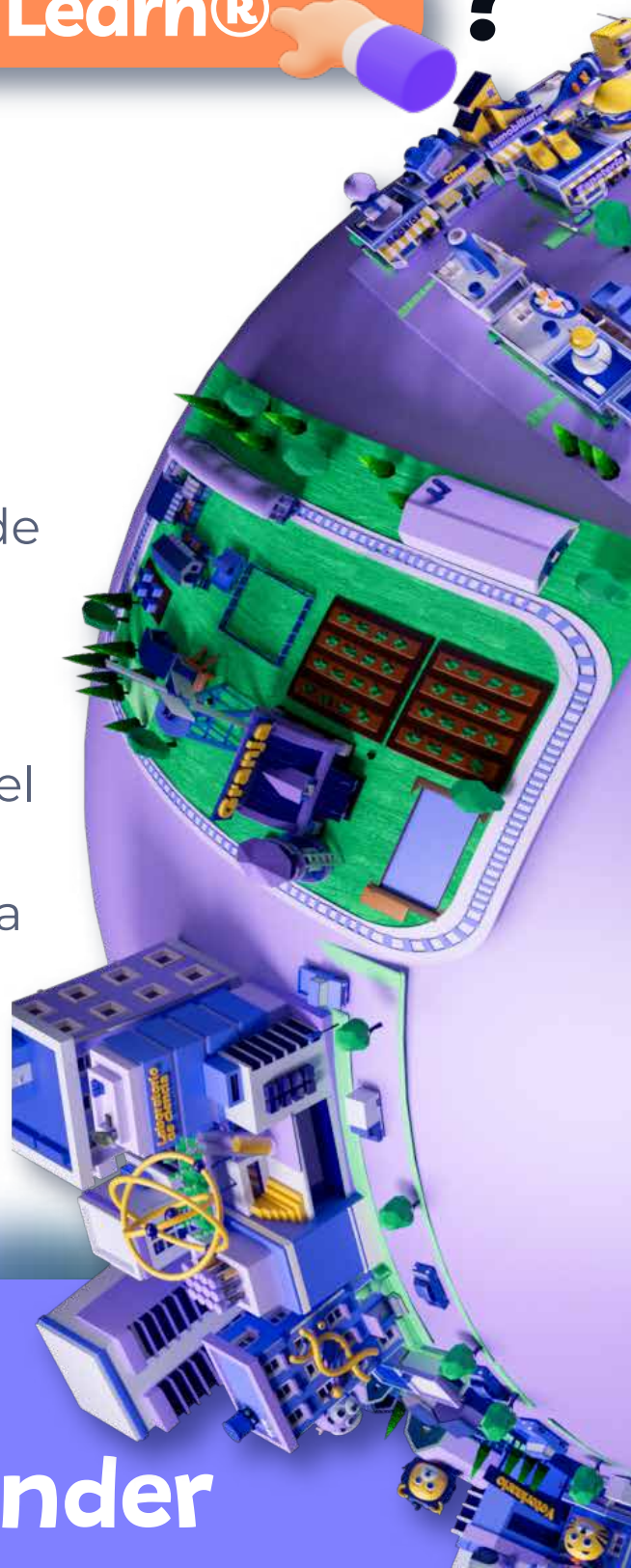


¿Qué es aPlace to Learn® ?

Es una **herramienta pedagógica** basada en tecnología con un **enfoque inclusivo** que, bajo principios de gamificación y **neurociencia**, ofrece **120 videojuegos** alineados con los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), el entrenamiento de habilidades **cognitivas** y habilidades para la vida.

¿Te imaginas aprender mientras juegas?

aPlace to Learn® lo hace posible!



¡La herramienta que transforma la manera como los niños y niñas con barreras de aprendizaje alcanzan sus objetivos académicos mientras fortalecen sus habilidades cognitivas!



Objetivo

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).

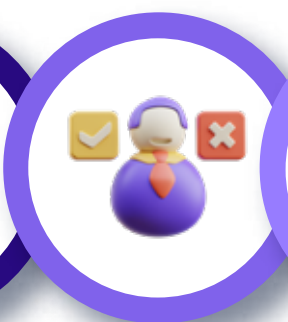
Además, permite el entrenamiento de **habilidades cognitivas** como: la memoria, la atención, la habilidad espacial, la toma de decisiones y la flexibilidad cognitiva.



Memoria



Atención



Toma de
decisiones



Habilidad
espacial



Flexibilidad
cognitiva

Del mismo modo, **favorece** el entrenamiento de habilidades blandas o **habilidades para la vida** relacionadas con la creatividad, el manejo emocional, la **comunicación asertiva** y la empatía.

Metodología

Entornos realistas con 8 locaciones:

- ✓ Registraduría
- ✓ Banco
- ✓ Casa y Vecindario
- ✓ Hospital
- ✓ Veterinaria
- ✓ Laboratorio de Ciencia
- ✓ Granja
- ✓ Centro Comercial

Los videojuegos están organizados en:

- ✓ **66** misiones
- ✓ **6** locaciones
- ✓ **2** locaciones transversales

Cada locación representa un **entorno significativo** y motivador donde los estudiantes asumen distintos roles y viven **experiencias de aprendizaje** contextualizadas, **retadoras** y vinculadas a la vida cotidiana.

Locaciones



aPlace to Learn® mide y entrega resultados en 3 aspectos principales:



1.

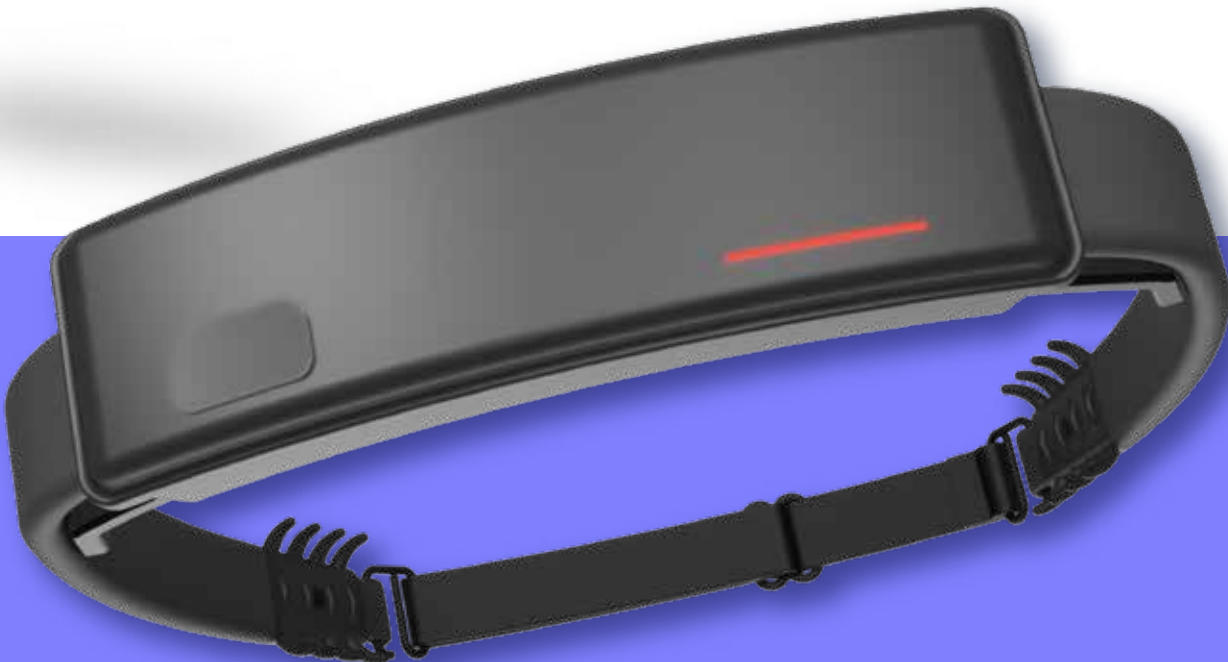
Habilidades Cognitivas: se entregan indicadores de medición específicos que permiten evidenciar cuál fue el **desempeño** del jugador en relación a la habilidad **cognitiva** que entrena.

2.

El Desempeño: se entregan resultados en relación a la **práctica** concreta realizada asociada a un saber **pedagógico**.

3.

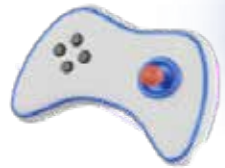
Actividad cerebral: se entregan los resultados de la **actividad cerebral** en porcentaje de desempeño y mediante gráficas. Estos datos se generan cuando el dispositivo está **integrado** a bandas con **sensores EEG**.



Estructura de los juegos



➡ **120** videojuegos organizados
66 misiones
8 locaciones



➡ **Aumento** de dificultad por **niveles** de progresión: básico, intermedio, avanzado y máster.



➡ Repetición de acciones para garantizar **entrenamiento cognitivo** y práctica de contenidos: de **12 a 24 retos**.



➡ Cada **videojuego** está **asociado** mínimo a una **meta curricular**, un grado, un área y una **habilidad** cognitiva.





El modo libre

Ofrece un espacio de **exploración** donde los estudiantes pueden interactuar con los diferentes **videojuegos** de manera **autónoma**.



El modo misión

Propone una **ruta pedagógica** estructurada, basada en el grado escolar, el nivel de dificultad y la secuencia lógica de las **metas curriculares**.

Esta modalidad incorpora principios de **gamificación**, planteando **desafíos** progresivos que permiten al estudiante **avanzar**, ganar monedas y obtener medallas como **reconocimiento** a su desempeño.



¡Aprende jugando!

Software de gestión para docentes

- ✦ **Visualización** del avance individual y grupal
- ✦ **Reportes** descargables (PDF)
- ✦ **Gestión** de grupos
- ✦ Aplicación para **Android** con funciones administrativas

Especificaciones técnicas

- ✦ **Sistema Operativo:** Android 14
- ✦ **Conectividad:** Wifi, Bluetooth
- ✦ **Espacio requerido:** 60 GB
- ✦ **Modo de uso:** Online y Offline

Impacto

- ✦ **Neurociencia**, gamificación e **inclusión** en una sola herramienta educativa.
- ✦ **Diseñada** para aprender, creada para **transformar** la **educación inclusiva**.
- ✦ Más que una aplicación de videojuegos, una **experiencia educativa** que respeta los ritmos de cada estudiante.
- ✦ **De la teoría a la acción:** cada juego responde a un **objetivo curricular** y una habilidad cognitiva.

