

# CINCUENTA INNOVACIONES EDUCATIVAS EN AMÉRICA LATINA

## GRADUATE XXI

Un mapa del futuro



**BID**

Banco Interamericano  
de Desarrollo

# UNA VENTANA AL FUTURO

Una revolución educativa recorre el mundo, aunque todavía es invisible. Por un lado, las escuelas y formas de aprendizaje no han mutado y siguen corriendo por carriles tradicionales. Por otro lado, se están instalando bisagras, transiciones y puentes para lo que viene. Se multiplican las innovaciones y los emprendedores. Se vive un tiempo de experimentación, confusión y escalas pequeñas. Lo emergente aún se encuentra en los márgenes, creciendo, adaptándose, mezclándose con las hegemonías educativas masivas.

Este documento es una guía de las innovaciones educativas que están surgiendo en América Latina a partir del uso intensivo de nuevas tecnologías. Es un mapa que hace posible avistar el futuro, o al menos ciertas tendencias que comienzan a tomar forma. Muestra un continente en transformación lleno de movimientos, emprendimientos y fusiones. Invita a los nuevos educadores a sumarse a un tiempo de cambios. Es un documento de inspiraciones.

El objetivo es abrir caminos que permitan repensar el aprendizaje y generar nuevas oportunidades para los sectores desaventajados. La deserción escolar –un fenómeno que afecta a uno de cada dos jóvenes en América Latina-- ya no es solo un problema de falta de escuelas. El gran obstáculo es que para la mayoría de los adolescentes, estudiar en ambientes formales, homogéneos y rutinarios tiene poco sentido.

GRADUATEXXI, además de generar conciencia sobre el problema de la deserción y buscar sus causas, se enfoca en las grandes tendencias y soluciones. Estas pueden ser herramientas, experiencias o sistemas que atraen e inspiran a todos los actores del ecosistema educativo con el fin de conectarlos y generar nuevas ideas que repercutan en el reto de la deserción. Su objetivo es contribuir a la reducción de la deserción escolar ofreciendo caminos transformadores. Si se quiere romper con el círculo de repetición de cursos, enseñanza ritual y abandono de las aulas, es necesario buscarle nuevos sentidos a la educación.

Este documento es una exploración de algunos de esos caminos posibles, aprovechando las nuevas oportunidades que brindan las tecnologías de la comunicación e información. Está basado en la sistematización de más de 200 innovaciones que fueron seleccionadas por compartir tres rasgos: (i) exhiben una dimensión tecnológica central, (ii) fueron impulsadas por emprendedores, start ups o empresas privadas, y (iii) cambian o resignifican aspectos de la educación tradicional.

La selección de 50 innovaciones se basó en su originalidad, escala y posible efecto inspirador de nuevas ideas por venir. Están agrupadas en cinco grandes tendencias y muestran ciertas direcciones comunes en esta etapa de cambios.

GXXI invita a continuar la lectura de este documento con el [mapa](#) que le dio origen y que se actualiza constantemente.

# GRADUATE XXI UM MAPA DEL FUTURO

UNA REVOLUCIÓN EDUCATIVA RECORRE EL MUNDO

## 50 INNOVACIONES

es una

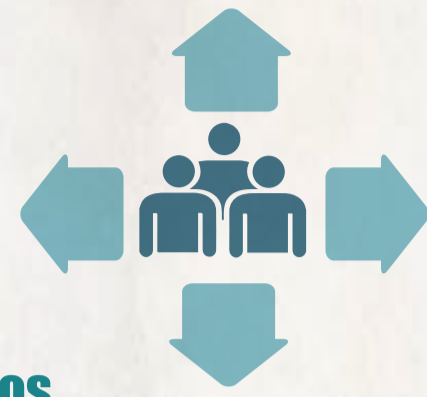
**GUÍA** de innovaciones educativas que utiliza caminos a partir de las TICS

mediante una

**SISTEMATIZACIÓN** de más de 200 innovaciones entre las que se seleccionaron 50



**50 de 200**  
INNOVACIONES



objetivos

**ABRIR** caminos que permitan repensar el aprendizaje

**GENERAR** oportunidades para todos

**CONTRIBUIR** a la reducción en la deserción escolar

## 5 TENDENCIAS EDUCATIVAS



### 1 GAMIFICACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Aprendizaje bajo la lógica del juego. **pg. 4**

### 2

### APRENDIZAJE EN LA NUBE

Plataformas digitales para el aprendizaje. **pg. 16**



### 3

### ESCUELAS Y MODELOS DE APRENDIZAJE HÍBRIDO

Combinación de educación presencial con modalidades virtuales. **pg. 47**

### 4

### EL PAQUETE COMPLETO

Proyectos de asistencia global a las escuelas con múltiples soluciones complementarias y articuladas. **pg. 67**



### 5

### PLATAFORMAS DE APRENDIZAJE ADAPTATIVOS

Basada en la inteligencia artificial del poder informático para personalizar la enseñanza. **pg. 76**

**TENDENCIA**



**GAMIFICACIÓN  
DE LA EDUCACIÓN**

# GAMIFICACIÓN DE LA EDUCACIÓN

La gamificación de la educación es la tendencia a fusionar el aprendizaje con la lógica de los videojuegos. Muchas innovaciones están beneficiándose del potencial adictivo de los juegos para traducirlo al mundo educativo. Es una manera de aprovechar la fuerza incontenible del nuevo consumo cultural de cualquier edad, pero especialmente de los jóvenes.

Según [cálculos recientes](#), los habitantes del planeta destinan tres mil millones de horas por semana a los videojuegos. Unos 500 millones les dedican por lo menos una hora diaria. En Estados Unidos, una persona promedio habría invertido 10.000 horas de su vida en los videojuegos para cuando llegue a los 21 años de edad, lo cual equivale al tiempo requerido para completar la escuela secundaria (siete años de educación) si no hubiese faltado nunca.

Esta transformación cultural es una fuente de alteración educativa. [Wesley y Barczak](#) señalaron en 2010 que la tecnología informática era la bomba atómica que iba a romper la barrera entre el aprendizaje y el entretenimiento.

Muchas de las iniciativas consignadas en este documento tienen componentes "gamificados". Varias de las plataformas descritas en la Tendencia 2 están dotadas de sistemas de puntaje y reconocimientos (badges) para motivar a los alumnos a seguir aprendiendo mediante la emulación constante. Pero en esa sección se compilaron otras innovaciones más complejas basadas en el uso de videojuegos educativos, transmedia y aprendizaje colaborativo (o crowdlearning).

Si una de las fuentes principales de la deserción escolar es la falta de sentido, atracción y/o valor para el presente y el futuro que tiene la escuela secundaria tradicional para muchos jóvenes, la gamificación puede ser una solución.

El camino de la gamificación favorece la participación de los alumnos y potencia su motivación y compromiso con el aprendizaje, promoviendo incluso modalidades "adictivas". La gamificación puede generar ambientes creativos y potenciar el aprendizaje de inmersión con base en prácticas, simulaciones y exploraciones, si bien es cierto que conlleva el riesgo de que se simula el aprendizaje o se limita la concentración para el estudio. Las innovaciones destacadas muestran el potencial de transformar el aprendizaje revisando los contenidos tradicionales desde ópticas renovadoras.

## REFERENCIAS SOBRE GAMIFICACIÓN ▼

**Nota sobre 10 experiencias de gamificación en GRADUATE XXI:**

[graduatexxi.org/gamificacion-de-la-educacion-las-10-experiencias-para-aprender-jugando-en-america-latina/](http://graduatexxi.org/gamificacion-de-la-educacion-las-10-experiencias-para-aprender-jugando-en-america-latina/)

**Nota sobre las preguntas de la gamificación de la educación en GXXI:**

[graduatexxi.org/grandes-preguntas-sobre-la-gamificacion-de-la-educacion/](http://graduatexxi.org/grandes-preguntas-sobre-la-gamificacion-de-la-educacion/)

**Infografía sobre gamificación:**

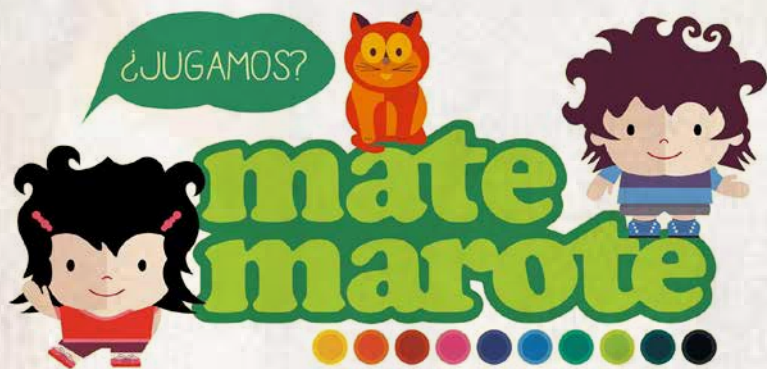
[www.knewton.com/gamification-education/](http://www.knewton.com/gamification-education/)

**Estudio de MIT sobre videojuegos educativos:**

[education.mit.edu/papers/MovingLearningGames-Forward\\_EdArcade.pdf](http://education.mit.edu/papers/MovingLearningGames-Forward_EdArcade.pdf)

**Reseña de la literatura sobre el impacto de la gamificación en educación:**

[people.uta.fi/~kljuham/2014-hamari\\_et\\_al-does\\_gamification\\_work.pdf](http://people.uta.fi/~kljuham/2014-hamari_et_al-does_gamification_work.pdf)



# 1 Mate Marote (Argentina)



MIDE Y MEJORA LA **ATENCIÓN**  
**Y FLEXIBILIDAD COGNITIVA**  
DE LOS ESTUDIANTES

**Web:** [www.matemarote.com.ar](http://www.matemarote.com.ar) (página en construcción)

Mate Marote es un programa informático de estimulación cognitiva basado en principios de la neurociencia, cuyo objetivo es potenciar las habilidades de los niños pequeños a través de juegos digitales. Un equipo de investigadores científicos lo desarrolló para potenciar y medir la mejora en la atención y la flexibilidad de la cognición, entre otras habilidades esenciales.

Cada juego está diseñado para estimular y retar a los chicos sin frustrarlos, de modo que puedan desarrollar mejor sus habilidades. Está pensado para capacitar cognitivamente y mejorar los aprendizajes de aquellos pequeños que se encuentran en situaciones de vulnerabilidad, aunque puede ser implementado en cualquier establecimiento escolar. Los dos rasgos más destacados de esta innovación son su audiencia y sus resultados: los niños más pequeños juegan y logran probadas mejoras en sus capacidades cognitivas y no cognitivas.

**Video:**

[www.youtube.com/watch?v=7hu1QhkxcTM&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=7hu1QhkxcTM&feature=youtu.be)



# 2

## Kokori (Chile)



MÁS DE **60.000**  
DESCARGAS POR ESTUDIANTES  
REGISTRADAS EN 36 PAÍSES

Web: [www.kokori.cl](http://www.kokori.cl)

Proteger nuestras células de los ataques de microorganismos no es una tarea sencilla, pero no por eso debe dejar de ser entretenida. Kokori es un videojuego como los que se encuentran en las salas de maquinitas diseñado para que los participantes incursionen en el mundo de la biología celular en forma didáctica y simple.

Si bien nació en Chile y allí se implementa en más de 100 comunas, al ser un programa informático de distribución y uso libre traspasó las fronteras y hoy en día se registran más de 60.000 descargas en 36 países. El juego está acompañado por materiales complementarios que enriquecen el proceso de aprendizaje y la propuesta de contenidos, entre ellos cómics, guías didácticas, un navegador celular y una serie animada.

Video:

[www.youtube.com/watch?v=c8Xnue0ebKI](http://www.youtube.com/watch?v=c8Xnue0ebKI)



# 3. Qranio (Brasil)



**1,2.000.000**  
ESTUDIANTES REGISTRADOS,  
**MÁS DE 33.000.000**  
PREGUNTAS RESPONDIDAS.  
FEB. 2016

Web: [www.qranio.com](http://www.qranio.com)

Los juegos de cultura general o trivia siempre ayudan a poner a prueba el conocimiento, y llevarlos en el teléfono celular permite hacerlo a cualquier hora del día y en cualquier lugar. Qranio es una aplicación móvil en la que los usuarios deben responder preguntas sobre varias categorías educativas, como por ejemplo conocimientos de las materias que se aprenden en la escuela primaria, o de biología, química, física y matemáticas, o lo que se pregunta en el Examen Nacional de Enseñanza Media (ENEM), entre otras cosas.

Cada día se formula una pregunta de mayor complejidad para retar a los usuarios a responderla. Está basado en una dinámica de gamificación en la que los usuarios pueden jugar individualmente o desafiar a otros jugadores. A medida que responden correctamente, adquieren una moneda virtual que puede ser canjeada en una tienda de premios. Actualmente cuenta con más de 1,2 millones de usuarios registrados, los cuales han respondido más de 33 millones de preguntas.

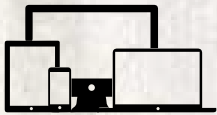
Video:

[www.youtube.com/watch?v=Uh7uyeja8n0](http://www.youtube.com/watch?v=Uh7uyeja8n0)





# 4. Creápolis (Argentina)



CONVIERTE A ESTUDIANTES  
EN **CREADORES DE  
CONTENIDOS** EN 3D, 2D  
Y MULTI PANTALLA

**Web:** [www.creapolisgame.com](http://www.creapolisgame.com)

Imaginen un videojuego masivo en el que la premisa sea que los jugadores pongan a prueba toda su capacidad creativa. Tal es el objetivo de Creápolis, un mundo tridimensional basado en una dinámica de contenidos generados por los usuarios. El proyecto invita a los jugadores a crear su propio contenido, el cual es valorado, compartido y jugado por el resto de los participantes.

Este videojuego se basa una estrategia más amplia que combina la creación y el entretenimiento como medios para promover nuevos aprendizajes. Esta estrategia se está dando a conocer bajo el concepto de I Do Tainment. Este desarrollo se complementa con la red de aprendizaje colaborativo Aula 365 (cuyos usuarios suman cinco millones), el desarrollo de contenidos en 3D y 2D, y una serie televisiva transmedia que trabaja con una propuesta interactiva multipantalla en uno de los principales canales de televisión abierta en Argentina, la cual registra altos picos de audiencia.

**Video:**

[www.youtube.com/watch?v=Kar6UIPIAaY](http://www.youtube.com/watch?v=Kar6UIPIAaY)



# 5

## NCite (México)



AYUDA A **PREVENIR**  
**LA DESERCIÓN ESCOLAR**  
A TRAVÉS DE LA SIMULACIÓN  
DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

Web: [ncite.mx](http://ncite.mx)

A través del videojuego Local Heroes, esta empresa busca que los adolescentes realicen prácticas profesionales simuladas para que orienten su vocación hacia distintas áreas de estudio. Mediante estrategias de gamificación se propone orientar y motivar a los estudiantes para que permanezcan en la escuela y sigan una carrera.

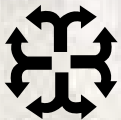
Además de este juego, la compañía desarrolló la plataforma Sentio Play que ofrece a los docentes unas métricas a partir de las cuales pueden conocer en detalle el desempeño de los jugadores. De esta manera logran conocer mejor los diferentes estilos de aprendizaje de sus estudiantes y orientarlos hacia sus áreas de interés.



# Joy Street

# 6

## Joy Street (Brasil)



HA LLEGADO A MÁS DE  
**150.000** ESTUDIANTES,  
**5.000** PROFESORES Y  
**3.100** ESTABLECIMIENTOS  
FEB. 2016

Web: [www.joystreet.com.br](http://www.joystreet.com.br)

Joy Street se ha propuesto usar la gamificación para transformar la vida de los alumnos en una aventura de aprendizaje de inmersión. Se trata de una empresa que desarrolla aplicaciones móviles educativas basadas en juegos que fomenten el diálogo y la colaboración entre los participantes. A través de sus olímpicos de Juegos Digitales y Educación (OJE), ofrece opciones educativas de juegos clásicos en los cuales se integran preguntas originales inspiradas en la matriz de habilidades del Examen Nacional de Enseñanza Media (ENEM) y diferentes retos para estimular la lectura y la búsqueda de información calificada.

La plataforma monitorea automáticamente los resultados que van obteniendo los estudiantes y facilita el cruce de datos de los rendimientos obtenidos en los juegos con lo logrado en la escuela. Ha llegado a más de 150.000 estudiantes, 5.000 profesores y 3.100 establecimientos.



# 7

## Yogome (México)



**DIRIGIDO A PADRES**  
Y NO A LOS ESTABLECIMIENTOS  
EDUCATIVOS

**Web:** [yogome.com/home/es.html](http://yogome.com/home/es.html)

¿Puede un gobierno ayudar a los padres a saber cuáles son los estándares educativos que deben alcanzar sus hijos? Este es el objetivo de Yogome, cuya propuesta consiste en crear una experiencia de aprendizaje personalizado que permita a los padres de los alumnos más pequeños estar al tanto de lo que deben saber según su edad y grado. Para lograrlo se desarrollaron más de 100 minijuegos educativos protagonizados por superhéroes en los que se cubren diferentes áreas de conocimiento.

A diferencia de otras iniciativas, Yogome apunta a los padres y no a los establecimientos educativos. Los adultos pueden acceder a un tablero (dashboard) que contiene métricas sobre los aprendizajes de los pequeños; allí podrán conocer cuál es el rendimiento de sus hijos al jugar, el tiempo que le dedican a la actividad y otros indicadores.

**Vídeo:**

[www.youtube.com/watch?v=mu6iXaZjoTc](http://www.youtube.com/watch?v=mu6iXaZjoTc)



# 8 Atlas de la diversidad (Argentina y otros países)



**MAPA COLABORATIVO MULTIMEDIA** CUYO CONTENIDO ES GENERADO Y COMPARTIDO POR LOS ALUMNOS.

**Web:** [www.atlasdeladiversidad.net](http://www.atlasdeladiversidad.net)

Miles de alumnos de Iberoamérica comparten información sobre sus culturas en un atlas virtual colaborativo que se convierte en una de las bases de datos sobre la diversidad cultural más importantes y extensas del mundo. Se trata de una fusión entre el juego y el aprendizaje colaborativo.

Impulsada por la Fundación Evolución, esta propuesta pedagógica busca promover la equidad, la tolerancia, el multilingüismo y el pluralismo en todas sus expresiones a través del uso de las TIC. El proyecto supone la integración de las TIC al currículum oficial a través de la combinación de aspectos tecnológicos, pedagógicos y también lúdicos. El resultado de esta iniciativa es un mapa colaborativo cuyo contenido es generado por los alumnos y está a disposición del público en general.

# MÁS INNOVACIONES

## Más innovaciones de videojuegos educativos y gamificación

Robocrea, (México) [www.robocrea.com](http://www.robocrea.com)

Grupo Avatar, (Perú) [avatar.inf.pucp.edu.pe](http://avatar.inf.pucp.edu.pe)

Tiza, Papel, Byte, (Argentina) [www.tizapapelbyte.org](http://www.tizapapelbyte.org)

Kodu (Regional) [research.microsoft.com/en-us/projects/kodu](http://research.microsoft.com/en-us/projects/kodu)

Mati-Tec (México) [www.youtube.com/watch?v=lltNX3ulzU4](http://www.youtube.com/watch?v=lltNX3ulzU4)

Enova (México) [enova.mx](http://enova.mx)

Eruga (Brasil) [eruga.com.br](http://eruga.com.br)

## Más plataformas de aprendizaje colaborativo o crowdlearning

Busca tu clase (Argentina) [www.buscatuclase.com/ar](http://www.buscatuclase.com/ar)

Rincón del vago (Argentina): [www.rincondelvago.com](http://www.rincondelvago.com)

Izzui (Brasil-Estados Unidos) [www.izzui.com](http://www.izzui.com)

Tarefa (Colombia) [www.tarefa.co](http://www.tarefa.co)

Tus apuntes (México) [tusapuntes.com](http://tusapuntes.com)

Tutor ya (Colombia) [tutorya.com](http://tutorya.com)

## Yogome (México)



DIRIGIDO A PADRES  
Y NO A LOS ESTABLECIMIENTOS  
EDUCATIVOS.

## MATE MAROTE (Argentina)



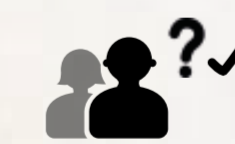
MIDE Y MEJORA LA **ATENCIÓN Y FLEXIBILIDAD COGNITIVA**  
DE LOS ESTUDIANTES

## KOKORI (Chile)



MÁS DE **60.000**  
DESCARGAS POR ESTUDIANTES  
REGISTRADAS EN 36 PAÍSES.

## Qranio (Brasil)



**1,2.000.000**  
ESTUDIANTES REGISTRADOS,  
**MÁS DE 33.000.000**  
PREGUNTAS RESPONDIDAS.  
A FEB. 2016

## Creápolis (Argentina)



CONVIERTE A ESTUDIANTES  
EN **CREADORES DE**  
**CONTENIDOS EN 3D, 2D Y**  
MULTI PANTALLA

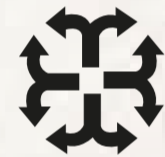
## Atlas de la diversidad

(Argentina y otros países)



**MAPA COLABORATIVO MULTIMEDIA** CUYO CONTENIDO  
ES GENERADO Y COMPARTIDO  
POR LOS ALUMNOS.

## Joy Street (Brasil)



HA LLEGADO A MÁS DE  
**150.000** ESTUDIANTES,  
**5.000** PROFESORES Y  
**3.100** ESTABLECIMIENTOS.

## NCite (México)



AYUDA A **PREVENIR**  
**LA DESERCIÓN ESCOLAR**  
A TRAVÉS DE LA SIMULACIÓN  
DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

# 1 GAMIFICACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Aprendizaje bajo la  
lógica del juego.



**TENDENCIA**

**2**



**APRENDIZAJE  
EN LA NUBE**



# APRENDIZAJE EN LA NUBE

En el mapeo de novedades a incluir en este documento, el aprendizaje en la nube es la tendencia más generalizada y en ella se incorporan distintos subconjuntos de innovaciones. La creación de soluciones educativas digitales aglutina muchas de las tendencias que comienzan a marcar el rumbo en América Latina.

Algunos especialistas en innovación han sugerido que el aprendizaje digital reemplazará a las escuelas convencionales en un futuro cercano. En 2011, [Christensen y Horn](#) predijeron que la educación en línea representaría la mitad de los cursos del nivel secundario en 2019 y que dominaría la escena en 2024; se espera que el 80% de la oferta se produzca en Estados Unidos.

El crecimiento exponencial de la cantidad de información digital es lo que explica principalmente esta tendencia. Entre 2005 y 2015 se pasó de 50 a 7.800 zettabytes de información creada y compartida en la web en el mundo. Gran parte de ese material es educativo y seguirá creciendo exponencialmente.

En la enseñanza superior, la irrupción de los cursos masivos abiertos en línea o MOOC (por sus siglas en inglés) [muestra tendencias](#) ya claras de consolidación y expansión. Los cursos en la nube son parte del primer grupo de innovaciones seleccionadas en esta tendencia. En América Latina se observa un gran crecimiento de la oferta de educación superior en la nube.

El **segundo grupo** de innovaciones abarca las plataformas de contenidos digitales, donde los videos en particular tienen un auge masivo en la región. En varias de estas plataformas se está preparando a los alumnos para los exámenes oficiales, creando para ello un nuevo entorno de aprendizaje complementario.

El **tercer grupo** es parte del anterior, pero tiene su dinámica propia: se trata de las plataformas para el aprendizaje de idiomas, que también están creciendo a un ritmo exponencial. Por último, en esta tendencia se agruparon las mayores innovaciones en materia de formación docente continua; estas comienzan a ganar terreno en la región, aunque de manera mucho más incipiente.

## REFERENCIAS SOBRE APRENDIZAJE EN LA NUBE ▼

**Experiencias internacionales de plataformas de videos educativos, GXXI:**

[graduatexxi.org/los-10-portales-de-videos-que-estan-cambiando-la-educacion/](http://graduatexxi.org/los-10-portales-de-videos-que-estan-cambiando-la-educacion/)

**Nuevos modelos de capacitación docente, GXXI:**

[graduatexxi.org/la-nueva-capacitacion-docente-experiencias-disruptivas-en-america-latina/](http://graduatexxi.org/la-nueva-capacitacion-docente-experiencias-disruptivas-en-america-latina/)

**Informe del Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey sobre MOOC:**

[www.observatorioedu.com/edutrendsmooc](http://www.observatorioedu.com/edutrendsmooc)

**Reseña de la literatura sobre los efectos de la educación en línea:**

[www.sr.ithaka.org/wp-content/mig/reports/SR\\_Report\\_Online\\_Learning\\_Postsecondary\\_Education\\_Review\\_Wu\\_031115.pdf](http://www.sr.ithaka.org/wp-content/mig/reports/SR_Report_Online_Learning_Postsecondary_Education_Review_Wu_031115.pdf)

# miríada

## CURSOS EN LÍNEA

# 9

## Mirada (Varios países)



PLATAFORMA MÁS  
USADA PARA **MOOCS**  
**EN ESPAÑOL** QUE APLICA  
MÉTODOS DE GAMIFICACIÓN  
EN LA ENSEÑANZA

Web: [miriadax.net/cursos](http://miriadax.net/cursos)

Como si fuera un campus en el que podemos navegar por las mejores universidades del mundo, Miríada X es la mayor plataforma de MOOC en español. Contiene una red de 1.345 universidades socias y más de 1,7 millones de alumnos han realizado cursos a través de su portal web.

Actualmente está disponible en España, Argentina, Brasil, Colombia, Chile, El Salvador, México, Perú, Puerto Rico y la República Dominicana, y sigue sumando países y universidades a su oferta. Su estrategia de gamificación, llamada Karma, permite a los estudiantes adquirir mayor prestigio según sus aportes y el reconocimiento social derivado de su participación en la comunidad de Miríada X. Esta plataforma está siendo impulsada por el Banco Santander Río y Telefónica, a través de la red Universia.

Vídeo:

[www.youtube.com/watch?v=tpPRm92MLA](https://www.youtube.com/watch?v=tpPRm92MLA)





# 10 Veduca (Brasil)



**OFRECE 5.700 CLASES  
UNIVERSITARIAS  
Y TÍTULO PROFESIONAL  
A ESTUDIANTES**

**Web:** [www.veduca.com.br/](http://www.veduca.com.br/)

Veduca es la mayor plataforma de MOOC en portugués. Permite el acceso a cursos y carreras de las mejores universidades del mundo a través de una plataforma de educación en línea con más de 600 ofertas académicas. Los usuarios pueden registrarse y realizar los cursos y carreras según su disponibilidad de tiempo, a través de una serie de videos educativos creados por más de 20 instituciones académicas.

Veduca cuenta con más de 800.000 usuarios y 5.700 clases de universidades como Harvard, Stanford, Yale, MIT, Berkeley. En sus inicios era completamente gratuita, pero tras la incorporación de nuevos cursos, quienes deseen obtener una certificación deben pagar por ella. A diferencia de MiridaX, que solo certifica cursos, Veduca ofrece un título formal para un MBA.

**Vídeo:**

[www.youtube.com/watch?v=Vwme3tRGu1c](http://www.youtube.com/watch?v=Vwme3tRGu1c)





# 11 Acámica (Argentina)



APLICA EL **MICROAPRENDIZAJE**  
RAMIFICADO A MÁS DE **100.000**  
**ESTUDIANTES**  
HISPANOHABLANTES

**Web:** [www.acamica.com](http://www.acamica.com)

Acámica es un portal educativo que ofrece la oportunidad de aprender, desde cero y en poco tiempo, las habilidades con mayor mercado para enfrentar el futuro: tecnología, diseño y capacidad de emprendimiento. Los usuarios pueden elegir entre cursos cortos y gratuitos, y carreras completas con opciones de pago. Acámica cuenta con más de 100.000 usuarios de América Latina y España.

Acámica es en sí mismo un emprendimiento que busca formar nuevos emprendedores, aunque también ofrece a los estados y organizaciones una plataforma para que puedan ofrecer capacitación a su personal, haciendo uso de materiales audiovisuales en un entorno digital que propicia la colaboración. Acámica se presenta como el futuro de la educación superior en línea, a través de lo que han denominado microaprendizaje ramificado, a saber, una oferta de cursos accesibles, dinámicos e interactivos que pueden ser tomados en cualquier lugar y en cualquier momento.

**Vídeo:**

[www.youtube.com/watch?v=ZVbKJ2anZbY](https://www.youtube.com/watch?v=ZVbKJ2anZbY)

# edu **K**

# 12.

**EduK  
(Brasil)**



SOLO EN EL MES DE NOVIEMBRE  
DE 2015 SE REGISTRARON  
**UN MILLÓN DE ENTRADAS**  
A CURSOS EN LÍNEA.

Web: [www.eduk.com.br/](http://www.eduk.com.br/)

Esta plataforma de cursos es un híbrido entre la televisión e internet. Por un lado, permite que las personas accedan a cursos en video que se transmiten vía streaming en vivo y de manera gratuita a través de la web. Quienes deseen continuar profundizando en esos contenidos y obtener acceso ilimitado a lo que ofrece el curso, así como a materiales complementarios, actualización de contenidos y certificados de culminación, deben registrarse en la versión paga. Solo en el mes de noviembre de 2015 se registraron un millón de entradas a cursos en línea en diversos temas, todos impartidos por profesionales en el mercado de la fotografía, gastronomía, belleza y estética, moda, artesanía, negocios y odontología. EduK expandió sus fronteras y se ha instalado en países como México y Estados Unidos.

Vídeo:

[www.youtube.com/watch?v=X1nHzNn2Yqc](http://www.youtube.com/watch?v=X1nHzNn2Yqc)





# 13

## Eduvolución (Ecuador)



ESTE ECOSISTEMA EDUCATIVO  
PERMITE LA **PARTICIPACIÓN**  
DE **DOCENTES INDEPENDIENTES**

Web: [eduvolucion.com](http://eduvolucion.com)

Eduvolución es un ecosistema que permite crear MOOC en español y ofrecerlos gratuitamente a estudiantes en toda Iberoamérica. También permite crear cursos virtuales pagos en los que los docentes o instituciones educativas no tienen que pagar por infraestructura, licencias u otro tipo de inversiones, ya que funciona mediante un modelo de ingresos compartidos: 70% para el docente y 30% para Eduvolución.

# MÁS INNOVACIONES

## CURSOS EN LÍNEA

Más plataformas de cursos en la nube

Educabilia (Argentina) [educabilia.com](http://educabilia.com)

Teachlr (Venezuela) [teachlr.com](http://teachlr.com)

Oja.la (México) [oja.la](http://oja.la)

Más plataformas de orientación vocacional para alumnos

Totaluni (México) [www.totaluni.com](http://www.totaluni.com)

Vocationet (Colombia) [www.vocationet.com](http://www.vocationet.com)



## Miríada X (varios países)



PLATAFORMA MÁS USADA PARA **MOOCS EN ESPAÑOL** QUE APLICA MÉTODOS DE GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA



## Eduvolución

(Colombia)

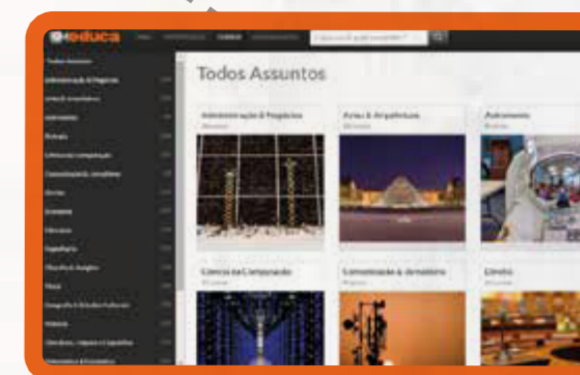


ESTE ECOSISTEMA EDUCATIVO PERMITE LA **PARTICIPACIÓN DE DOCENTES INDEPENDIENTES**

**2 APRENDIZAJE EN LA NUBE**  
Plataformas digitales para el aprendizaje

---

**CURSOS EN LÍNEA**



## Veduca (Brasil)



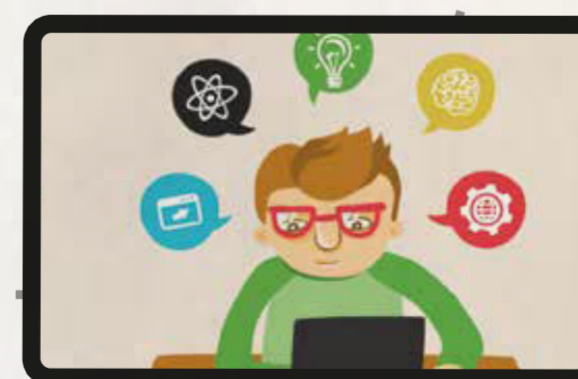
OFRECE **5.700 CLASES UNIVERSITARIAS Y TÍTULO PROFESIONAL** A ESTUDIANTES



## Eduk (Brasil)



SOLO EN EL MES DE NOVIEMBRE DE 2015 SE REGISTRARON **UN MILLÓN DE ENTRADAS** A CURSOS EN LÍNEA.



## Acámica (Argentina)



APLICA EL **MICROAPRENDIZAJE** RAMIFICADO A MÁS DE **100.000 ESTUDIANTES** HISPANOHABLANTES



# TEDx RíodelaPlata

x=evento TED organizado de forma independiente

PLATAFORMAS  
DE VIDEOS Y  
MATERIALES  
EDUCATIVOS

# 14. TEDxRíodelaPlata Educación (Argentina)



APRENDIZAJE A TRAVÉS  
DE **VIDEOS EDUCATIVOS**  
PARA **ESTIMULAR EL PENSAMIENTO  
CREATIVO** DE ALUMNOS Y DOCENTES

**Web:** [www.tedxriodelaplata.org/educacion](http://www.tedxriodelaplata.org/educacion)

Esta experiencia es mucho más que una plataforma de videos educativos. Las charlas TED proponen un formato de conferencias cortas basadas en ideas transformadoras para pensar el mundo. Además del evento central, quienes lo deseen pueden realizar sus propios ciclos de manera independiente bajo el título TEDx. El caso que nos ocupa es el mayor TEDx del mundo, tras haber convocado a más de 10 mil personas en sus últimas ediciones. Dos de sus organizadores divulgan los contenidos a través de un conocido programa de radio en Argentina, y han diseñado un curso para crear y difundir ideas.

Con la intención de promover el pensamiento creativo de los alumnos y docentes, el grupo organizador ha volcado su trabajo hacia el sistema educativo a través de la iniciativa TEDxRíodelaPlata Educación. Se trata de una serie de propuestas educativas basadas en los videos de las charlas TED con guías para docentes y enlaces con los contenidos curriculares. También ha desarrollado la propuesta "Clubes de Ideas" con el objeto de que los alumnos de las escuelas puedan llevar a cabo sus propios eventos TEDx para dar a conocer sus ideas transformadoras.

**Vídeo:**

[www.youtube.com/watch?v=apnSFT7mstE](http://www.youtube.com/watch?v=apnSFT7mstE)



**Nota en GXXI sobre  
TEDxRíodelaPlata:**

[graduatexxi.org/tedxriodelaplata-secretos-del-tedx-mas-grande-del-mundo/](http://graduatexxi.org/tedxriodelaplata-secretos-del-tedx-mas-grande-del-mundo/)

# eduteka

# 15.

## Eduteka (Colombia)



**MÁS DE 820 ARTÍCULOS,  
9.272 PROYECTOS  
DE CLASE Y 929 RECURSOS  
PARA DOCENTES**

**Web:** [www.eduteka.org](http://www.eduteka.org)

Eduteka es uno de los portales educativos más grandes y originales de América Latina, y además cuenta con reconocimiento internacional. El portal ofrece a los docentes contenidos educativos digitales que se actualizan mensualmente, y numerosos enlaces a otros sitios para el uso de materiales digitales en línea. Eduteka contiene más de 820 artículos, 9.272 proyectos de clase y 929 recursos, todo ello distribuido en 10 módulos temáticos y ocho áreas académicas.

El sitio cuenta con espacios interactivos en línea con recursos útiles y valiosos para los docentes, como por ejemplo un Gestor de Proyectos de Aula, un Planeador de Proyectos Colaborativos o el Currículo Interactivo 2.0. Además de su alianza con el portal Colombia Aprende, cuyo objetivo es el intercambio de materiales, Eduteka ofrece programas informáticos educativos, tutoriales, artículos y libros digitales.

# VIDEOLIBROS

EN LENGUA DE SEÑAS ARGENTINA



# 16.

## Video libros LSA (Argentina)



FOMENTA LA **INCLUSIÓN DE SORDOMUDOS** EN LA EDUCACIÓN Y LA **LECTURA EN SORDOS Y OYENTES**

**Web:** [www.videolibroslsa.org.ar/](http://www.videolibroslsa.org.ar/)

Videolibros Virtuales en Lengua de Señas Argentina (LSA) es un sitio web que ofrece a niñas y niños sordos libros leídos por personas sordas en su lengua y en formato de video. Todos los videolibros y otras secciones de su web tienen voz en off con el objeto de reunir a sordos y oyentes en torno al placer de leer. También tiene propuestas o actividades para después de la lectura. Con este material audiovisual se quiere ofrecer una puerta de entrada a la lectura, fomentar el valor de la inclusión y promover modelos de identificación para los más chicos.

**Vídeo:**

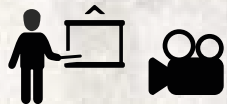
[www.youtube.com/watch?time\\_continue=11&v=4wLCGyn0E2o](https://www.youtube.com/watch?time_continue=11&v=4wLCGyn0E2o)





# 17

## Descomplica (Brasil)



BUSCA LOS MEJORES DOCENTES  
DE BRASIL Y FILMA SUS  
CLASES PARA MÁS  
DE **7 MILLONES DE ESTUDIANTES**

Web: [descomplica.com.br/](http://descomplica.com.br/)

Este es quizás el portal de videos educativos más grande de América Latina. Se trata de un sitio de videoaulas con clases pregrabadas y en vivo que siguen el currículo brasileño. A través de lecciones diarias en directo y un catálogo de cursos que supera los 15.000 videos, los profesores ayudan a los estudiantes de Descomplica con prácticamente todas las disciplinas del currículo de la escuela secundaria brasileña. El producto principal de la compañía es la preparación de los estudiantes para el Examen Nacional de la Escuela Media (ENEM). En abril de 2015 alcanzó los siete millones de usuarios y llegó a tener a más de 250 mil estudiantes en una clase en línea en vivo.

Descomplica es un portal freemium - es decir que sus servicios básicos se ofrecen de manera gratuita mientras que los más avanzados deben ser abonados por los usuarios - con videos gratuitos y suscripción mensual para acceder a todos los materiales y clases en vivo. Recientemente ha lanzado las llamadas "clases épicas", a través de las cuales se abordan ciertos temas de manera original. Por ejemplo, en uno de los videos se explica la teoría de la gravedad en un vuelo en paracaídas.

Vídeo:

[www.youtube.com/watch?v=YlzEMkxRVPE](http://www.youtube.com/watch?v=YlzEMkxRVPE)



Nota en GXXI sobre  
Descomplica:

[graduatexxi.org/descomplica-un-pantallazo-al-futuro/](http://graduatexxi.org/descomplica-un-pantallazo-al-futuro/)



# 18

## EduClic (Colombia)



MOTIVA LA **CREACIÓN DE  
LECCIONES CREATIVAS**  
EN DOCENTES

Web: [www.educlíc.co/skn\\_educlíc](http://www.educlíc.co/skn_educlíc)

Educlíc es una comunidad virtual de aprendizaje abierto y gratuito donde niños y niñas de todas las regiones de Colombia tienen la posibilidad de acceder a lecciones innovadoras creadas por profesores de todo el país. Miles de maestros pueden crear sus propias lecciones haciendo uso de herramientas digitales, para luego compartirlas con una comunidad virtual de aprendizaje abierto y gratuito.

Los videos pueden visualizarse en diferentes dispositivos, pero al ser una comunidad virtual promovida por la compañía de telefonía celular Claro --que además entregó más de 300 mil tabletas a establecimientos educativos a través de su programa de Responsabilidad Social--, se enfoca en el desarrollo de actividades para este tipo de dispositivos móviles.



**JULIO  
PROFE  
NET**®

# 19.

## Julio Profe (Colombia)



LOS VIDEOS HAN SIDO  
**VISTOS MÁS VECES**  
**QUE LOS DE UNIVERSIDADES**  
**AMERICANAS**  
COMO HARVARD Y MIT

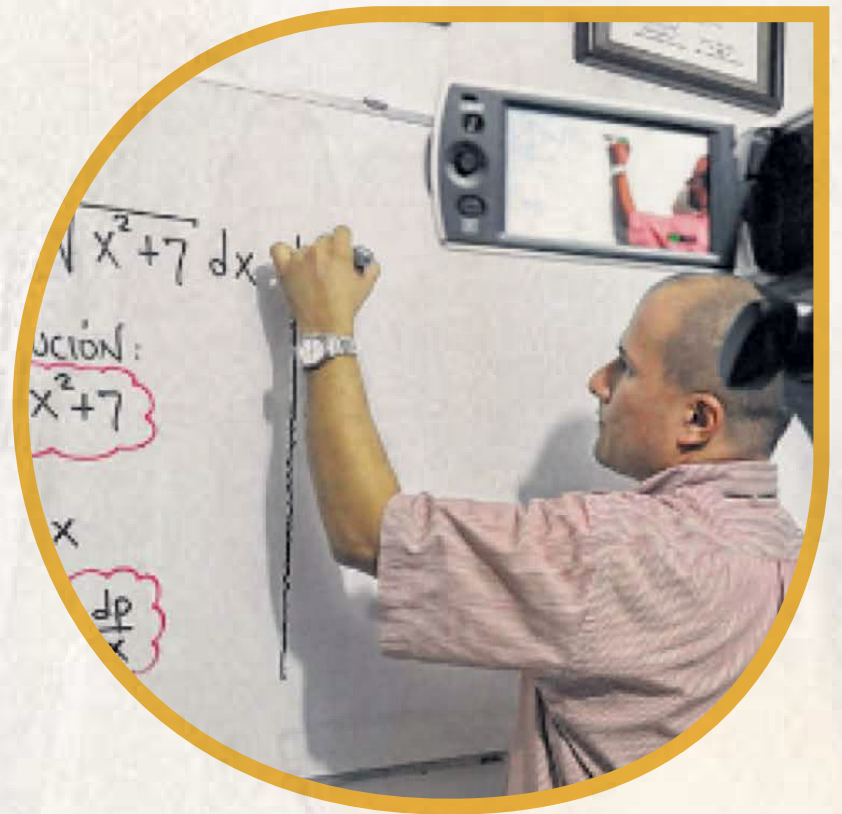
Web: [www.julioprofe.net/](http://www.julioprofe.net/)

Una sola persona fue capaz de crear el canal de vídeos educativos más visto de América Latina. Se trata de Julio Ríos, alias "Julio Profe", un docente de matemática cuyos vídeos de YouTube superaron en cantidad de vistas al del MIT. El canal, que ofrece 530 vídeos de matemática y física, cuenta con más de 145 millones de reproducciones y más de 760 mil suscriptores.

Existen muchos otros canales de vídeos con características similares, pero el caso de Julio Profe es excepcional por la cantidad de visitas registradas. Las claves que explican su éxito pasan por su modalidad didáctica: son clases expositivas basadas en problemas de la vida real, con explicaciones muy claras y sencillas de seguir.

Vídeo:

[www.youtube.com/watch?v=y214JRLbT4M](http://www.youtube.com/watch?v=y214JRLbT4M)



Nota en GXXI sobre  
Julio Profe:

[graduatexxi.org/el-educador-mas-masivo-de-america-latina-una-entrevista-a-julio-profe/](http://graduatexxi.org/el-educador-mas-masivo-de-america-latina-una-entrevista-a-julio-profe/)

# temoa

# 20 TEMOA (México)



**CUENTA CON 542.390  
RECURSOS EDUCATIVOS**

Web: [www.temoa.info/es](http://www.temoa.info/es)

TEMOA es un catálogo público y multilingüe de colecciones de recursos educativos abiertos (REA) patrocinado por el Instituto Tecnológico de Monterrey. Con ello se busca apoyar a la comunidad educativa a través de un sistema colaborativo de búsqueda y curación de contenidos. Los docentes pueden crear comunidades de aprendizaje con base en diferentes materiales y también hacer uso de herramientas para modificar los cursos bien sea en forma individual o colaborativa.

Actualmente cuenta con 542.390 recursos educativos, de los cuales 537.725 fueron revisados por pares, y más de 4.300 fueron usados en exposiciones de clase. En total consta de más de 1.600 cursos, temas y actividades creados por sus casi 10.000 miembros.

# MÁS INNOVACIONES

## PLATAFORMAS DE VIDEOS Y MATERIALES EDUCATIVOS

Más plataformas de vídeos y materiales educativos

Educatina (Argentina) [www.educatina.com](http://www.educatina.com)

Tiching (Varios países) [ar.tiching.com](http://ar.tiching.com)

Academia Vásquez (Perú) [www.academiavasquez.com](http://www.academiavasquez.com)

Aula7 (Venezuela) [aula7.net](http://aula7.net)

Clasesmas (Perú) [clasesmas.com](http://clasesmas.com)

Funsepa (Guatemala) [www.funsepa.net](http://www.funsepa.net)

Geografía Visual (Brasil) [geografiavisual.com.br](http://geografiavisual.com.br)

Matemática para todos (Chile) [www.paratodos1.cl](http://www.paratodos1.cl)

Nuvem de livros (Brasil) [www.nuvmde livros.com.br](http://www.nuvmde livros.com.br)

Didactalia (Varios países) [didactalia.net/comunidad/materialeducativo](http://didactalia.net/comunidad/materialeducativo)

Magnaverum (Argentina) [info.magnaverum.com](http://info.magnaverum.com)





### TEDx Río de la Plata

(Argentina)



APRENDIZAJE A TRAVÉS DE **VIDEOS EDUCATIVOS** PARA **ESTIMULAR EL PENSAMIENTO CREATIVO** DE ALUMNOS Y DOCENTES



### eduteka (Colombia)



MÁS DE **820 ARTÍCULOS**, **9.272 PROYECTOS DE CLASE** Y **929 RECURSOS** PARA DOCENTES

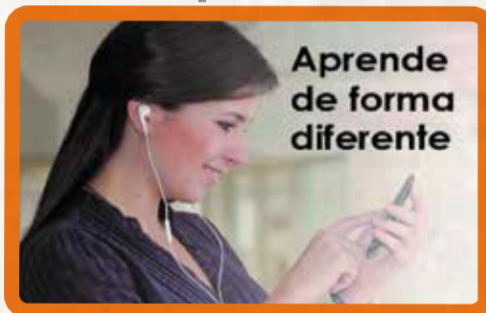


### Video Libros LSA

(Argentina)



FOMENTA LA **INCLUSIÓN DE SORDOMUDOS** EN LA EDUCACIÓN Y LA **LECTURA EN SORDOS Y OYENTES**



Aprende de forma diferente

### Temoa

(Mexico)



CUENTA CON **542.390 RECURSOS EDUCATIVOS**



## 2 APRENDIZAJE EN LA NUBE

Plataformas digitales para el aprendizaje

# PLATAFORMAS DE VIDEOS Y MATERIALES EDUCATIVOS



### Descomplica

(Argentina)

BUSCA LOS MEJORES DOCENTES DE BRASIL Y FILMA SUS CLASES PARA MÁS DE **7 MILLONES DE ESTUDIANTES**



### Julio Profe (Colombia)

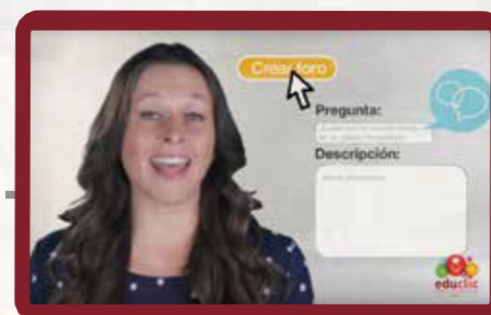
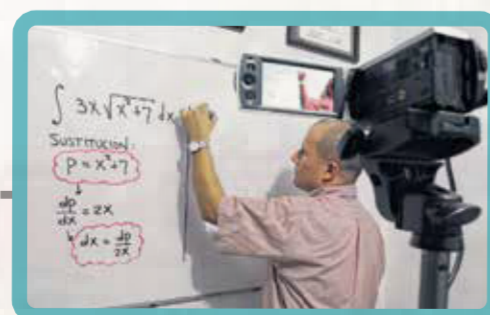


LOS VIDEOS HAN SIDO **VISTOS MÁS VECES** QUE LOS DE **UNIVERSIDADES AMERICANAS** COMO HARVARD Y MIT

### EduClic (Colombia)



MOTIVA LA **CREACIÓN DE LECCIONES CREATIVAS** EN DOCENTES

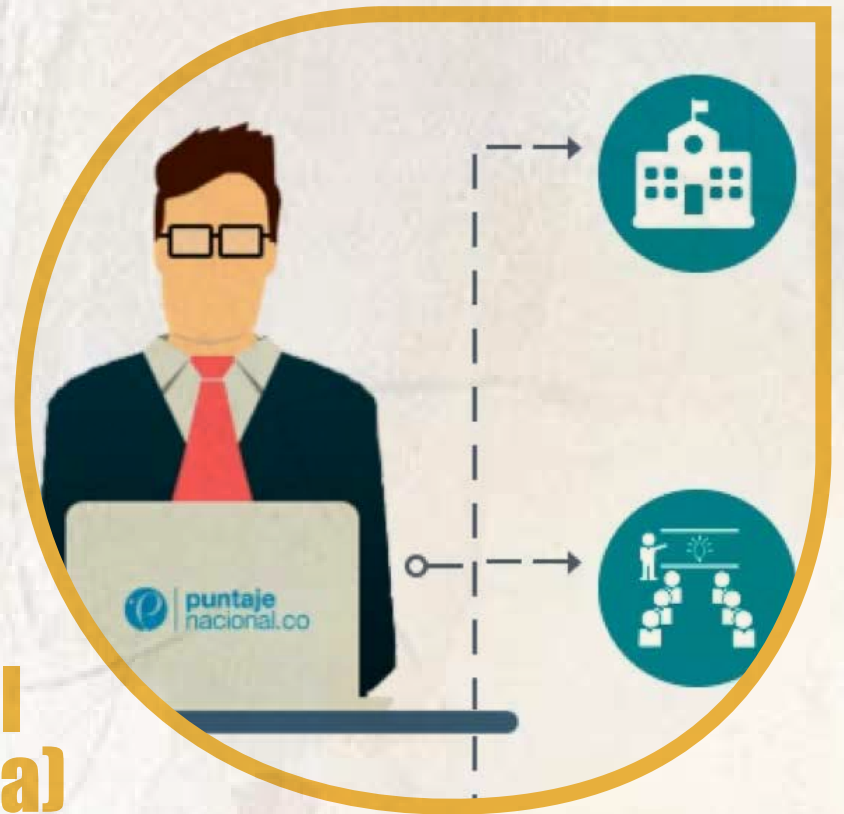




# 21.

## PLATAFORMAS DE GESTIÓN DE EVALUACIONES

### Puntaje Nacional (Chile y Colombia)



**BRINDA ESTADÍSTICAS  
Y RESULTADOS  
DE APRENDIZAJE  
ESTUDIANTIL A COLEGIOS**

**Web:** [www.puntajenacional.cl](http://www.puntajenacional.cl)

Puntaje Nacional es una plataforma en línea destinada a aquellos estudiantes que deben presentar la Prueba de Selección Universitaria (PSU) en Chile y la prueba SABER 11 en Colombia. Allí se prestan servicios gratuitos de preparación para los exámenes que permitirán a los estudiantes entrar a instituciones de educación superior. El acceso a los materiales de estudio es principalmente virtual y en ocasiones presencial.

El factor diferencial es que se trata de una plataforma de gestión de evaluaciones en línea. Su modelo de negocio se basa en cobros, principalmente a colegios y municipalidades. En algunos casos también se cobra a universidades y a entidades del Estado que, como el Ministerio de Educación por ejemplo, buscan llevar estadísticas y control de la preparación de alumnos para este tipo de pruebas.

# MÁS INNOVACIONES

## PLATAFORMAS DE GESTIÓN DE EVALUACIONES

Más plataformas de gestión de evaluaciones

Aprendo Libre (Chile) [www.aprendolibre.com](http://www.aprendolibre.com)

Mind Lab (Brasil) [www.mindlab.com.br/mindlab](http://www.mindlab.com.br/mindlab)

Ukanbook (Colombia) [www.ukanbook.com](http://www.ukanbook.com)

Portal PSU (Chile) [ww2.educarchile.cl/Portal.Base/Web/verContenido.aspx?ID=133050](http://ww2.educarchile.cl/Portal.Base/Web/verContenido.aspx?ID=133050)

Cuestionarix (Ecuador) [www.cuestionarix.com](http://www.cuestionarix.com)



# 22.

## Plataformas de idiomas

### Voçe aprende agora (Brasil, Reino Unido)



MÁS DE **12,5 MILLONES**  
DE CLASES IMPARTIDAS

**Web:** [www.voceaprendeagora.com](http://www.voceaprendeagora.com)

Este es un curso de inglés en línea que se ofrece desde la Universidad de Cambridge y permite a sus usuarios acceder a aulas virtuales para aprender a su propio ritmo. Hasta el momento se han impartido más de 12,5 millones de clases.

Su modelo VIP se basa en la compra de créditos para poder avanzar en el curso y obtener acceso las salas premium de la plataforma, las cuales tienen mayores beneficios e instancias personalizadas de aprendizaje. Ofrece además una certificación de la Universidad de Cambridge.

**Vídeo:**

[www.youtube.com/watch?v=ZAJf3m8GIKU](https://www.youtube.com/watch?v=ZAJf3m8GIKU)



# duolingo



# 23 Duolingo (Varios países)



APLICA EL **APRENDIZAJE COLABORATIVO** Y LA GAMIFICACIÓN PARA APRENDER **MÁS DE 22 IDIOMAS**

Web: [es.duolingo.com](https://es.duolingo.com)

Duolingo es la plataforma de aprendizaje de idiomas más grande del mundo. Allí se combina la enseñanza de idiomas con sistemas de aprendizaje colaborativo, inteligencia artificial y estrategias de gamificación. A medida que avanzan en su aprendizaje, más de 100 millones de usuarios pueden aprender más de 22 idiomas y colaboran con la traducción de cientos de documentos.

Su creador, el guatemalteco Luis von Anh, afirma que una de las razones por las cuales su desarrollo es exitoso es que su método de enseñanza está basado en los datos que recoge de los propios usuarios. No hay rigidez didáctica, sino que el programa informático se adapta a las necesidades del participante y este evoluciona de una forma más natural.

Vídeo:

[www.youtube.com/watch?v=WyzJ2Qq9Abs](https://www.youtube.com/watch?v=WyzJ2Qq9Abs)

Nota de GXXI sobre Duolingo:

[graduatexxi.org/duolingo-y-el-dilema-de-la-generacion-que-puede-revolucionar-la-educacion-y-el-capitalismo/](https://graduatexxi.org/duolingo-y-el-dilema-de-la-generacion-que-puede-revolucionar-la-educacion-y-el-capitalismo/)

# open english

# 24.

## Open English (Varios países)



FACILITA EL **APRENDIZAJE**  
**DEL INGLÉS** A TRAVÉS  
DE CONVERSACIONES  
CON DOCENTES

**Web:** [www.openenglish.com/](http://www.openenglish.com/)

Partiendo de la convicción de que el diálogo con docentes cuya lengua nativa es el inglés mejora el aprendizaje del idioma, Open English ofrece a sus estudiantes la posibilidad de realizar videoconferencias a través de plataformas digitales. Se distingue porque permite perfeccionar el idioma a través de la conversación y el conocimiento de los alumnos. Desde 2007 tiene una base acumulada que sobrepasa los 450 mil estudiantes, de los cuales 70 mil cursan actualmente (2016) el programa.

Recientemente adquirió Next University, que ofrece programas de certificación de tecnología digital en áreas de gran demanda como desarrollos Web, el sistema operativo móvil Android y JavaScript. Con esta transacción, Open English expande más allá de la enseñanza del inglés su portafolio de productos educativos en línea.

**Vídeo:**

[www.youtube.com/watch?v=NmqgYoFpHSU](https://www.youtube.com/watch?v=NmqgYoFpHSU)



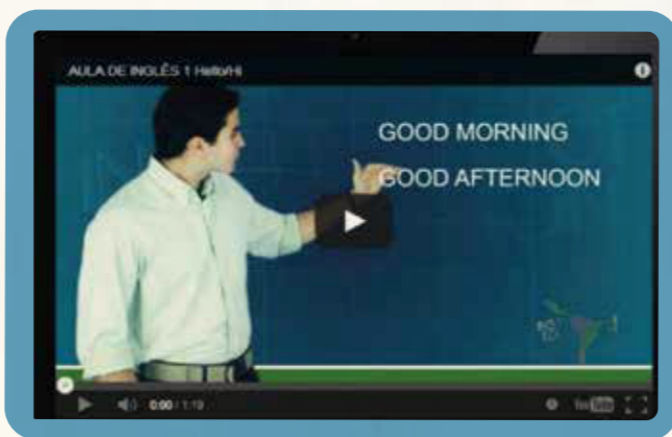
# MÁS INNOVACIONES

## PLATAFORMAS DE IDIOMAS

Más plataformas de aprendizaje de idiomas

Cambly (Varios países) [cambly.com](https://www.cambly.com)

Musiglota (Chile) [www.musiglota.com](https://www.musiglota.com)



## Voce Aprende Agora

(Brazil)

MÁS DE 12,5 MILLONES DE CLASES IMPARTIDAS



# 2 APRENDIZAJE EN LA NUBE

Plataformas digitales para el aprendizaje

## PLATAFORMAS DE IDIOMAS



## Open English

(Varios países)

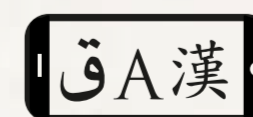


FACILITA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS A TRAVÉS DE CONVERSACIONES CON DOCENTES



## Duolingo

(Varios países)



APLICA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO Y LA GAMIFICACIÓN PARA APRENDER MÁS DE 22 IDIOMAS





**Docentes.net  
Innovadores**

**Plataformas para  
la formación  
docente continua**

**25** **Docentes  
Innovadores  
(Varios países)**



**MÁS DE 4.500**  
EXPERIENCIAS COMPARTIDAS  
POR DOCENTES  
LATINOAMERICANOS

**Web:** [www.docentesinnovadores.net](http://www.docentesinnovadores.net)

Se trata de un portal donde los docentes pueden hacer parte de una comunidad virtual de colaboración: suben y valoran experiencias; chatean entre ellos o hablan por videoconferencia (tipo Skype); tienen una red social interna llamada "Mi Mundo" (tipo Facebook); identifican diversos materiales educativos con un buscador interno (tipo Google); pueden publicar comentarios sueltos (tipo Twitter); su participación es valorada con puntajes y medallas de reconocimiento (gamificación), y todos aquellos que presenten experiencias obtienen premios. Es una de las mayores redes de formación docente digital de inmersión en la región.

Con la intención de obtener un mayor reconocimiento a escala regional, en el año 2013 Docentes Innovadores.net se asoció con el Instituto Iberoamericano de TIC y Educación (IBERTIC) y con la Red de Portales Educativos de América Latina (Relpe). Actualmente cuenta con más de 4.500 experiencias publicadas por docentes.





# 26 Futura (Brasil)



MÁS DE **440.000**  
MAESTROS CAPACITADOS

**Web:** [www.frm.org.br/acoes/futura/](http://www.frm.org.br/acoes/futura/)

Futura es un programa educativo que opera desde un canal de contenidos audiovisuales producidos por la Fundación Roberto Marinho, de manera conjunta con universidades, organizaciones y empresas. El canal también es popular entre los jóvenes, quienes participan en el desarrollo de coproducciones locales y materiales educativos en otros soportes.

Más de 440.000 maestros han sido capacitados en metodologías desarrolladas por el canal. Una de las formas de movilización es el proyecto Maleta Futura, a través del cual se distribuyen en todo el país los contenidos surgidos de esta iniciativa.

**Vídeo:**

[www.youtube.com/watch?v=42sXW5A0wag](http://www.youtube.com/watch?v=42sXW5A0wag)



# 27.

## Red escolar ILCE (México)



**2,5 MILLONES  
DE VISITAS DIARIAS**  
ENTRE DOCENTES  
Y ESTUDIANTES

Web: <http://red.ilce.edu.mx/>

Más de 14 mil escuelas conforman esta red cuyo propósito es promover el desarrollo de contenidos curriculares a través de cursos y talleres en línea para docentes. Mediante la colaboración de maestros y especialistas se producen recursos educativos y se implementan estrategias didácticas que incorporan el uso de las TIC para fortalecer el campo de la educación en México.

A través de esta iniciativa se impulsa la formación docente continua en una amplia variedad de temas desde una perspectiva lúdica y colaborativa. Su portal educativo recibe un promedio de 2,5 millones de visitas diarias y atiende semestralmente a más de 200 mil alumnos y 4 mil docentes de todo México.



# 28. Tu clase, tu país (Chile)



FOMENTA LA **IMPLEMENTACIÓN CURRICULAR** Y LA **INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**

**Web:** [www.tuclase.net](http://www.tuclase.net)

La propuesta de Tu clase, tu país se basa en la creación de un trayecto individual de formación continua digital orientado a docentes. Comienza con un autodiagnóstico para identificar desafíos y luego se elabora un plan personalizado de profesionalización. Los mentores orientan a los maestros en todas las etapas.

Entre las herramientas a su disposición hay comunidades de aprendizaje entre pares, un portafolio digital donde se registran los avances y una analítica que brinda información sobre los resultados obtenidos. Este programa está siendo impulsado por especialistas en educación de la región. Actualmente trabajan en la República Dominicana, Venezuela, Chile y Uruguay mediante alianzas estatales y también con organizaciones no gubernamentales y empresas.

**Vídeo:**

[youtu.be/BxYVz4M56zk](https://youtu.be/BxYVz4M56zk)



# MÁS INNOVACIONES

## Plataformas para la formación docente continua

Más plataformas de formación docente continua

Las 400 clases (Argentina) [www.las400clases.com.ar](http://www.las400clases.com.ar)

Outliers School (Varios países) [outliersschool.net](http://outliersschool.net)

Portal del Director (Argentina) [www.portaldeldirector.org](http://www.portaldeldirector.org)

## Tu clase, tu país

(Chile)

FOMENTA LA IMPLEMENTACIÓN CURRICULAR Y LA INNOVACIÓN PEDAGÓGICA



## Docentes Innovadores

(Varios países)



MÁS DE 4.500 EXPERIENCIAS COMPARTIDAS POR DOCENTES LATINOAMERICANOS

# 2 APRENDIZAJE EN LA NUBE

Plataformas digitales para el aprendizaje



## PLATAFORMAS PARA LA FORMACIÓN DOCENTE CONTINUA



## Red Escolar

(México)

2,5 MILLONES DE VISITAS DIARIAS ENTRE DOCENTES Y ESTUDIANTES



## FUTURA (Brasil)

MÁS DE 440.000 MAESTROS CAPACITADOS



# 3



**ESCUELAS Y MODELOS  
DE APRENDIZAJE  
HÍBRIDOS**

# ESCUELAS Y MODELOS DE APRENDIZAJE HÍBRIDOS

El aprendizaje híbrido (blended) combina la educación presencial con modalidades virtuales. En [algunos estudios](#) se afirma que esta es la tendencia más promisoría para el futuro de la educación y que cambiará notablemente la fisonomía de las escuelas. Ya no serán los docentes expertos los que impartan conocimientos a unos alumnos que no saben nada. En cambio, las escuelas tendrán más espacio para crear ambientes de trabajo en equipo, proyectos y experimentos con docentes-facilitadores que actuarán como guías del conocimiento.

Un ejemplo de esta tendencia son las llamadas clases invertidas, es decir, aquellas que permiten usar videos para aprender en el hogar y dejar la escuela para hacer prácticas.

La interacción en línea se institucionalizará en formatos complementarios donde predominará el acceso al conocimiento de expertos, la personalización por vía de la inteligencia artificial (Tendencia 5) y la colaboración virtual.

Esta tendencia podría favorecer los esfuerzos contra la deserción escolar, generando modelos que se adapten a las necesidades de cada alumno, con distintos tipos de presencia en la escuela. Por ejemplo, podría ayudar a retomar los estudios a aquellos estudiantes que están trabajando o que tienen hijos pequeños.

En la educación superior esta tendencia está creciendo exponencialmente.

[Se calcula](#) que en 2014 uno de cada dos alumnos de universidades en Estados Unidos cursó al menos un módulo a distancia.

Las innovaciones que se producen dentro de esta tendencia se pueden clasificar en tres grupos. El primero refiere a aquellas escuelas que en América Latina están desarrollando un modelo híbrido de manera más programática (si bien muchas de ellas tienen componentes virtuales incipientes). Es un grupo todavía pequeño de pioneros que seguramente crecerá mucho en los próximos años.

El segundo grupo de innovaciones está configurado por aquellas que combinan programas no escolares de apoyo a los sectores más vulnerables con modalidades híbridas. Varias de estas estrategias muestran el potencial de la educación por fuera de las escuelas para generar mayor adecuación en contextos diversos. Finalmente están los varios Sistemas de Gestión del Aprendizaje (Learning Management Systems) desarrollados en América Latina. Estas plataformas, cuya presencia en las escuelas es cada vez más generalizada, permiten gestionar el trabajo digital de los alumnos y crean nuevas comunidades educativas.

## Referencias sobre el aprendizaje híbrido ▼

**Reseña de la literatura sobre los efectos del aprendizaje híbrido:**

[dl.acm.org/citation.cfm?id=2738676](http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2738676)

**Reseña de GXXI sobre el libro Blended de Michael Horn:**

[graduatexxi.org/hibrido-el-pronostico-educativo-del-futuro-en-un-libro-clave/](http://graduatexxi.org/hibrido-el-pronostico-educativo-del-futuro-en-un-libro-clave/)

**Monografía sobre la Educación Invertida de la Fundación Telefónica:**

[espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2015/05/monografico\\_flippedclassroom\\_fundacic3b3ntelefc3b3nica.pdf](http://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2015/05/monografico_flippedclassroom_fundacic3b3ntelefc3b3nica.pdf)

**Reseña de la literatura sobre Educación Invertida:**

[www.tojdel.net/pdf/v03i01/v03i01-04.pdf](http://www.tojdel.net/pdf/v03i01/v03i01-04.pdf)

**Modelos de escuelas híbridas en Estados Unidos:**

[www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2013/04/The-rise-of-K-12-blended-learning-emerging-models.pdf](http://www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2013/04/The-rise-of-K-12-blended-learning-emerging-models.pdf)





# 29

## Nuevos modelos de escuelas híbridas

### Innova Schools (Perú)



MODELO DE APRENDIZAJE  
HÍBRIDO CON 9 MIL ALUMNOS

**Web:** [www.innovaschools.edu.pe/](http://www.innovaschools.edu.pe/)

Las Innova Schools son una de las innovaciones educativas más impactantes de América Latina. Conforman una red de 19 escuelas con 9 mil alumnos que aspira a ampliarse a 70 escuelas y 100 alumnos para 2020. Están diseñadas como un modelo híbrido desde su arquitectura, que se caracteriza por ser moderna y funcional. El 70% del tiempo transcurre en espacios a cargo de un docente, mientras el 30% restante se pasa en salas de clase más amplias donde los alumnos trabajan con una computadora, cada uno a su propio ritmo, con distintos programas y aplicaciones para cada área de aprendizaje.

Son escuelas que se encuentran plenamente conectadas a internet. Sus docentes suben las clases a una nube digital interna que socializa pedagogía en todas las escuelas de la red. Las clases se reescriben colectivamente con cada experiencia. El equipo central del proyecto utiliza todo este material y las evaluaciones en línea de los alumnos para hacer una analítica de los aprendizajes y medir qué funciona y qué no.

**Video:** [www.youtube.com/watch?v=s0rzZNgZ8eQ](http://www.youtube.com/watch?v=s0rzZNgZ8eQ)  
[graduatexxi.org/el-futuro-puede-ser-las-innova-schools/](http://graduatexxi.org/el-futuro-puede-ser-las-innova-schools/)  
[bit.ly/gxxi-InnovaSchools2](http://bit.ly/gxxi-InnovaSchools2)



# Fundação Bradesco



# 30 Escuelas Bradesco (Brasil)



**100 MIL ALUMNOS  
EN ESCUELAS FÍSICAS Y  
55 MIL ALUMNOS  
EN LA ESCUELA VIRTUAL**

Web: [www.ev.org.br/Paginas/Home.aspx](http://www.ev.org.br/Paginas/Home.aspx)

La Fundación Bradesco es una de las más importantes y avanzadas en el ámbito educativo de América Latina, siendo su modelo de escuelas su propuesta más ambiciosa. En total son 40 escuelas que atienden a más de 100 mil alumnos de los segmentos menos favorecidos de la población brasileña. Cuentan con ofertas completamente en línea y también semipresenciales.

Su propuesta TIC es diversa. Incluye un portal de educación que registra más de 500 mil entradas y más de un millón visitas de alumnos, profesores y padres o acudientes. Su Escuela Virtual ofrece más de 80 cursos en una plataforma diseñada para atender hasta 150 mil alumnos en línea. En 2013 registró casi 455 mil alumnos. También cuenta con Centros de Inclusión Digital vinculados a algunas Unidades Escolares a través de los cuales se busca impartir nociones de emprendimiento y ciudadanía, así como formar alumnos-monitores para el servicio voluntario en los propios laboratorios.



**Futura  
Schools**

# 31. Futura Schools (Perú)



METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE  
ENFOCADO EN LAS  
**CIENCIAS Y TECNOLOGÍA**

Web: [furaschools.edu.pe/](http://furaschools.edu.pe/)

Futura Schools es una propuesta educativa privada que ofrece una educación escolar con énfasis en ciencias y tecnología; se centra en el alumno, sus habilidades y valores personales. Su crecimiento está basado en el modelo de franquicias y busca extenderse hacia zonas donde la oferta educativa es escasa. Por esta razón han comenzado a operar fuera de la capital de Perú.

Lanzada por un grupo de empresarios que ven en el liderazgo el camino hacia la enseñanza, la propuesta se complementa con una fuerte apuesta por la introducción de diferentes tecnologías en el salón de clase y por la gestión de los establecimientos. Su infraestructura, y su cuerpo docente especialmente capacitado, son los principales diferenciales de este modelo.



**CATÓLICA DEL NORTE**  
Fundación Universitaria  
Pioneros en educación virtual



# 32. **Cibercolegio UCN (Colombia)**



MÁS DE **120 MIL** JÓVENES  
Y ADULTOS BENEFICIADOS

**Web:** [www.cibercolegioun.edu.co/Paginas/default.aspx](http://www.cibercolegioun.edu.co/Paginas/default.aspx)

Esta es una institución educativa 100% virtual creada para contribuir a la reducción de las brechas de acceso a la educación primaria y secundaria en Colombia. Su propuesta educativa busca promover espacios para la construcción colectiva de conocimiento, para un desarrollo educativo integral.

Se trata de una institución de gestión privada y arancelada, desarrollada en línea con el Programa de Alfabetización Virtual Asistida que desde 2008 ha beneficiado a más de 120 mil jóvenes y adultos de Colombia.

**Vídeo:**

[www.youtube.com/watch?v=1VCetrRj8os](https://www.youtube.com/watch?v=1VCetrRj8os)



**Aprendizaje  
híbrido más allá  
de las escuelas**

# 33

## **Appiario (Brasil y Colombia)**



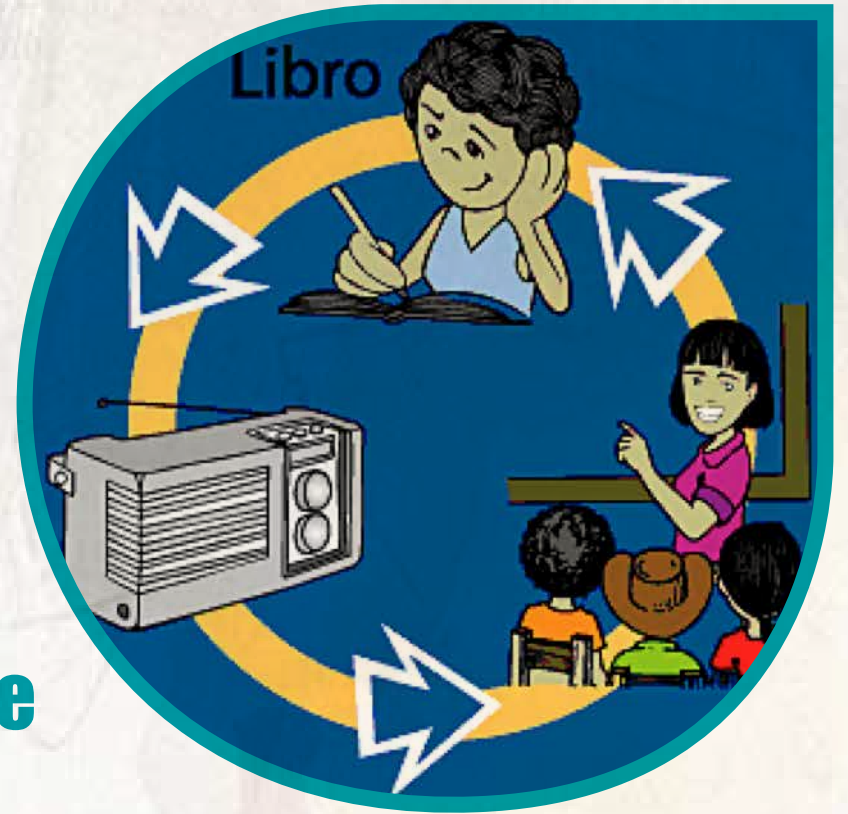
EMPODERA A ESTUDIANTES A  
**CREAR SOLUCIONES** PARA RESOLVER  
PROBLEMÁTICAS LOCALES

**Web:** [appiar.io/](http://appiar.io/)

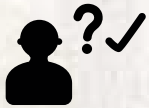
El proyecto Appiario funciona en torno a la pregunta de cómo la tecnología nos puede ayudar a mejorar el entorno. Esta propuesta invita a la comunidad proveniente de sectores vulnerables a generar proyectos productivos que resuelvan problemas de su realidad creando contenidos y productos digitales. Los appiarios son centros de innovación social, también llamados "laboratorios de aprendizaje transmedia para el mundo real", ubicados en localidades de Colombia y Brasil. En ellos se trabaja con la metodología Design Thinking, con la cual se promueve el aprendizaje a través de la práctica, el diseño y la colaboración.

**Vídeo:**

[www.youtube.com/watch?v=rrDFhDc44GE](http://www.youtube.com/watch?v=rrDFhDc44GE)



# 34. El maestro en casa (Varios países de Centroamérica)



FACILITA EL **AUTOAPRENDIZAJE**  
Y LA **AUTOREGULACIÓN**  
EN ESTUDIANTES DE DIFERENTES EDADES

Web: [www.elmaestroencasa.com/interactivo/](http://www.elmaestroencasa.com/interactivo/)

Esta es una iniciativa basada en el uso de multimedia que ofrece contenidos educativos a aquellas personas jóvenes y adultas que por razones de distancia, edad, tiempo o económicas no han tenido la oportunidad de completar la educación básica y media. El modelo tiene tres pilares: materiales impresos para cada curso; clases radiofónicas con profesores locutores; y orientaciones y tutorías con educadores presenciales que complementan las explicaciones de las transmisiones. Este programa existe en Guatemala, Costa Rica, Nicaragua, Honduras y Panamá



# 35

## Operación Éxito (Puerto Rico y varios países)



MÁS DE **UN MILLÓN DE ESTUDIANTES**  
EN NIVELES INTERMEDIOS Y SUPERIOR,  
Y A MÁS DE **50.000 MAESTROS**

Web: [www.operacionexito.com/](http://www.operacionexito.com/)

En el año 2005 surge en Puerto Rico una propuesta para combatir la deserción escolar, fomentar el estudio en horario extraescolar y elevar el rendimiento académico mediante el uso de las nuevas tecnologías. Se trata de una plataforma virtual orientada en contribuir al mejoramiento de la calidad educativa a través de proyectos y servicios innovadores en materia de formación, tecnologías de la información, plataformas y consultoría. Con ello se busca integrar soluciones tanto para la gestión administrativa como para la de clases.

Para complementar el servicio ofrecido por su plataforma, el programa incluye contenidos interactivos de todas las materias, así como tutorías, repasos y competencias en línea, y otros servicios. Operación Éxito se ha implantado en más de 10 países de América Latina, Estados Unidos y España. Desde su creación ha llegado a más de un millón de estudiantes en niveles intermedios y superior, y a más de 50.000 maestros de todos estos países.



Transformemos®

# 36 Transformemos (Colombia)



MÁS DE **2.500 AULAS DIGITALES**  
CREADAS PARA PREVENIR  
LA DESERCIÓN ESCOLAR

**Web:** [www.transformemos.com](http://www.transformemos.com)

Cuando se piensa en el problema de la deserción escolar, una de las cuestiones fundamentales es determinar cómo se logra reincorporar al sistema a quienes dejaron sus estudios. Transformemos es una organización que tiene por objeto incorporar al sistema de educación formal oficial a los jóvenes y adultos de comunidades vulnerables que desertaron en algún momento o que nunca han pertenecido a él.

Con su sistema interactivo, Transformemos Educando ha permitido que más de 340.000 personas adelanten sus estudios formales. Cuenta con más de 2.500 aulas digitales dotadas del programa educativo Transformemos, con el cual se desarrollan en forma interactiva y en tiempo real todos los grados de la educación formal hasta la media, combinando materiales digitales e impresos.

**Vídeo:**

[www.youtube.com/watch?v=g8vonbkqrB4](https://www.youtube.com/watch?v=g8vonbkqrB4)







**37** Cinese  
(Brasil)



**MÁS DE 14 MIL USUARIOS  
REGISTRADOS PARTICIPAN EN  
REUNIONES VIRTUALES  
Y PRESENCIALES**

**Web:** [www.cinese.me](http://www.cinese.me)

Lo virtual busca el reencuentro con lo presencial. Esta plataforma en línea ofrece un servicio que busca conectar a personas que deseen participar y proponer encuentros para intercambiar conocimientos de cualquier disciplina. Sus usuarios pueden ofrecer diferentes tipos de reuniones, tanto presenciales como virtuales, y asignarles un costo de participación. Actualmente cuenta con más de 14 mil usuarios registrados y más de 600 reuniones concretadas. Sus cinco impulsores se apoyaron en el modelo del financiamiento comunitario o crowdfunding para crear una red de colaboración que permita diversificar la oferta de cursos disponibles y también proporcionar una fuente de financiamiento para proyectos formativos de menor escala.

**Vídeo:**

[www.youtube.com/watch?v=IGcU5slqTag](http://www.youtube.com/watch?v=IGcU5slqTag)



# MÁS INNOVACIONES

Más modelos híbridos para completar la escuela secundaria

Kuepa (Varios países) [www.kuepa.com](http://www.kuepa.com)

Kubus (México) [www.kubus.com.mx](http://www.kubus.com.mx)



### Innova Schools (Perú)

MODELO DE APRENDIZAJE HÍBRIDO CON 9 MIL ALUMNOS



### Escolas Bradesco (Brasil)

100 MIL ALUMNOS EN ESCUELAS FÍSICAS Y 55 MIL ALUMNOS EN LA ESCUELA VIRTUAL



### Futura Schools (Perú)

METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE ENFOCADO EN LAS CIENCIAS Y TECNOLOGÍA



### Cinese (Brasil)

MÁS DE 14 MIL USUARIOS REGISTRADOS PARTICIPAN EN REUNIONES VIRTUALES Y PRESENCIALES



### Transformemos (Colombia)

MÁS DE 2.500 AULAS DIGI CREADAS PARA PREVENIR LA DESERCIÓN ESCOLAR

### Operación Éxito (Puerto Rico)

MÁS DE UN MILLÓN DE ESTUDIANTES EN NIVELES INTERMEDIOS Y SUPERIOR, Y A MÁS DE 50.000 MAESTROS



### El maestro en casa (Varios países)

FACILITA EL AUTOAPRENDIZAJE Y LA AUTOREGULACIÓN EN ESTUDIANTES DE DIFERENTES EDADES



### Appiario (Brasil y Colombia)

EMPODERA A ESTUDIANTES A CREAR SOLUCIONES PARA RESOLVER PROBLEMÁTICAS LOCALES



# 3 ESCUELAS Y MODELOS DE APRENDIZAJE HÍBRIDO

Combinación de educación presencial con modalidades virtuales.

## NUEVOS MODELOS DE ESCUELAS HÍBRIDAS

### Cibercolegio UCN (Colombia)

MÁS DE 120 MIL JÓVENES Y ADULTOS BENEFICIADOS



# Academical

# 38

## Sistemas de gestión del aprendizaje híbrido

### Academical (Colombia)



PLATAFORMA LLEGA A  
MÁS DE **15 MIL ESTUDIANTES**

**Web:** [academical.co](http://academical.co)

Una mejor organización del tiempo permite planificar de una manera mucho más productiva. Academical ofrece un planificador de la actividad académica de los estudiantes y busca mejorar la interacción diaria entre alumnos y universidades. Actualmente se implementa en cuatro centros de educación superior y llega a más de 15 mil estudiantes. Sus creadores buscan que sea una plataforma que ofrezca diferentes aplicaciones en torno a la interacción diaria que tienen los estudiantes con la universidad, y sobre todo que genere valor para ambas partes.

**Vídeo:**

[www.youtube.com/watch?v=BazAC2wdhng](https://www.youtube.com/watch?v=BazAC2wdhng)





# 39 Akademia (Venezuela)



14.000 ESTUDIANTES,  
CASI 28.000 PADRES Y 600 PROFESORES  
USAN LA APLICACIÓN PARA MEJORAR  
LA **GESTIÓN ESCOLAR**

Web: [www.akademia.com](http://www.akademia.com)

La posibilidad de una escuela cada vez más conectada con su comunidad se materializa con el ingreso de nuevos sistemas de gestión educativa. Surgido en Alemania, Akademia es un servicio web y móvil que optimiza la comunicación entre establecimientos, docentes, padres y alumnos. Asimismo ofrece herramientas prácticas para cuestiones como manejo de evaluaciones y notas, comunicaciones masivas, cronograma de actividades, facturación automatizada, y para visualizar diversos gráficos sobre temas como rendimiento académico y morosidad en los pagos.

Hoy en día Akademia trabaja con 20 colegios de Perú y Venezuela, y está realizando un piloto con dos colegios en España. Esto se traduce en 14.000 estudiantes, casi 28.000 padres y 600 profesores que utilizan la aplicación.

Vídeo:

[vimeo.com/129040936](https://vimeo.com/129040936)

cúrsa **me**

**40** **Cúrsame**  
**(México)**



PROMUEVE EL **INTERCAMBIO DIGITAL**  
**DE CONTENIDO** EDUCATIVO A MÁS  
DE 100 MIL ALUMNOS,  
PROFESORES Y DIRECTIVOS

Web: [cursa.me/es](https://cursa.me/es)

A través de esta plataforma educativa, los docentes pueden diseñar actividades académicas y pedir a los estudiantes las realicen desde cualquier lugar y sin necesidad de utilizar papel, con lo cual aumenta la productividad de unos y otros. En la plataforma se pueden crear cursos, actividades, compartir archivos y contenidos, y evaluar a los estudiantes.

Fundada en México a finales de 2011 por un grupo de estudiantes de diversas universidades, Cúrsame ha llegado a más de 100 mil alumnos, profesores y directivos tanto de escuelas públicas como privadas en México, y busca expandirse a toda la región.



# Edoome.

# 41

**Edoome  
(Chile)**



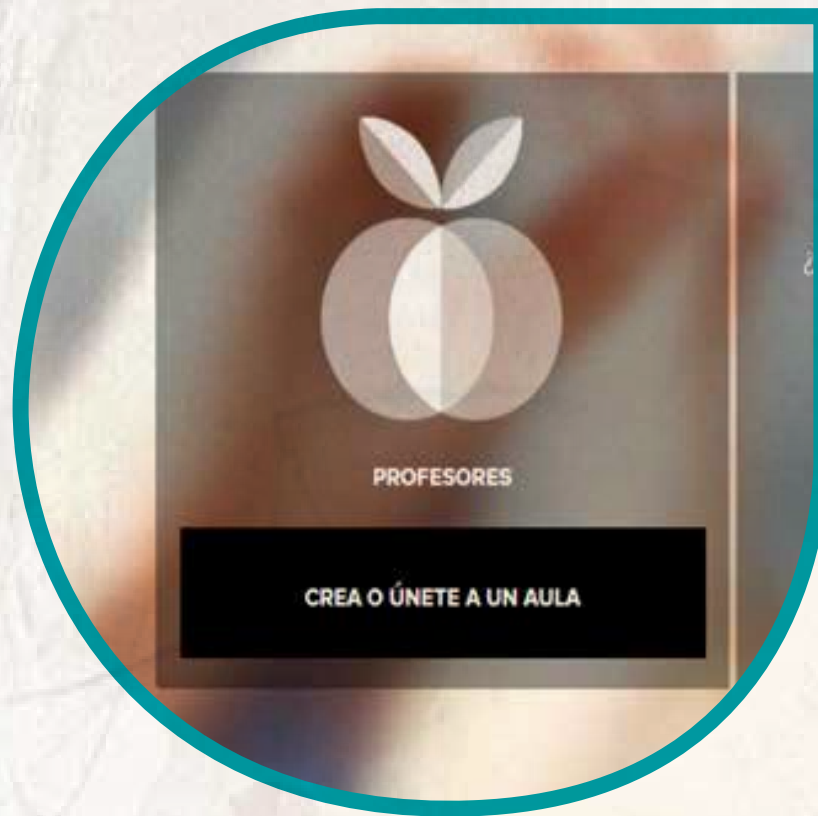
MÁS DE **160.000 USUARIOS**  
PARTICIPAN EN LAS **AULAS VIRTUALES**  
DE ESTA PLATAFORMA

**Web:** [edoome.com](http://edoome.com)

Edoome es una plataforma para la gestión del aprendizaje que permite crear aulas virtuales y ofrece herramientas para que el profesor se comunice con sus estudiantes y maneje sus clases digitales. Cuenta con más de 160.000 usuarios, principalmente de México, Colombia, Argentina, Ecuador, Perú y Chile. El Ministerio de Educación de Chile la utiliza para la distribuir contenido educacional, gestionar la entrega de tareas y mejorar la comunicación de 300 colegios de todo Chile. En 2015 el Ministerio amplió la cobertura de Edoome a 2000 colegios.

**Video:**

[vimeo.com/36150088](http://vimeo.com/36150088)



# teeach

# Únete

Forma parte de Teeach

# 42.

**Teeach  
(Varios países)**



PERMITE LA  
**PERSONALIZACIÓN**  
AL 100%

**Web:** [teeach.org/](http://teeach.org/)

Una comunidad de programadores de diversas partes del mundo se propuso crear un software LMS libre y de código abierto destinado a facilitar la gestión de información y aprendizaje en institutos y academias. Al ser de código abierto, cada centro puede personalizarlo al 100%, adaptarlo a sus necesidades educativas y subir su información a la red para que el programa siga sumando esfuerzos y modificaciones. Ya está disponible en varios idiomas: español, inglés, alemán, francés y catalán.

**Vídeo:**

[www.youtube.com/watch?v=BiXqnemy1eU](http://www.youtube.com/watch?v=BiXqnemy1eU)



# MÁS INNOVACIONES

## Más sistemas de gestión del aprendizaje

Educa Evolucionaria (Varios países) [educaevolucionaria.com](http://educaevolucionaria.com)

PIAD (Costa Rica) [www.piad.or.cr](http://www.piad.or.cr)

Edumétrica (Colombia) [edumetrica.com](http://edumetrica.com)

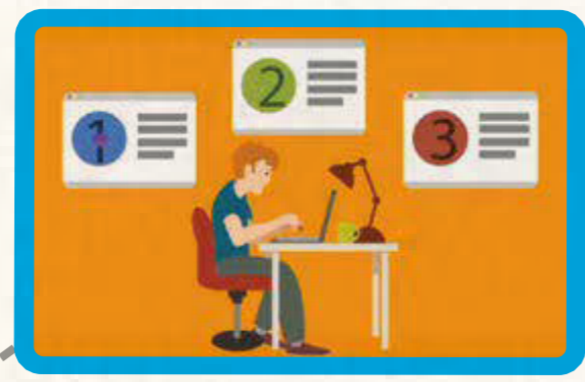
MiCursada (Argentina) [micursada.net](http://micursada.net)

Phidias (Colombia) [www.phidias.co](http://www.phidias.co)

School Control (México) [www.schoolcontrol.com](http://www.schoolcontrol.com)

Sistema Saberes (Colombia) [www.sistemasaberes.com](http://www.sistemasaberes.com)

Blended (Argentina): [blended.com.ar](http://blended.com.ar)



## Academical (varios países)

PLATAFORMA LLEGA A MÁS DE 15 MIL ESTUDIANTES.

## Teeach (Varios países)

PERMITE LA PERSONALIZACIÓN AL 100%



# 3 ESCUELAS Y MODELOS DE APRENDIZAJE HÍBRIDO

Combinación de educación presencial con modalidades virtuales.

---

## SISTEMAS DE GESTION DEL APRENDIZAJE HÍBRIDO

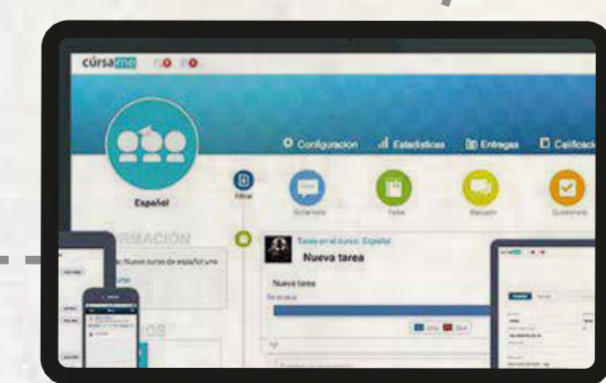
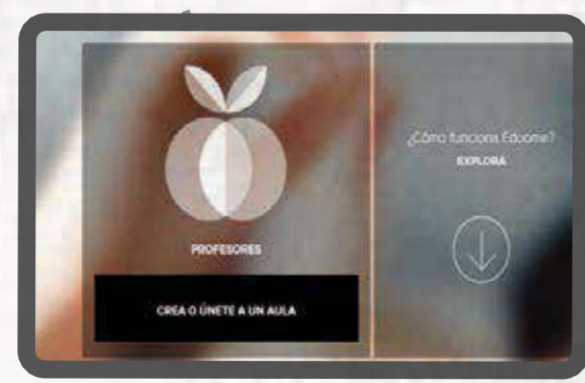


## Akdemia (Alemania y Venezuela en LATAM.)

14.000 ESTUDIANTES, CASI 28.000 PADRES Y 600 PROFESORES USAN LA APLICACIÓN PARA MEJORAR LA GESTIÓN ESCOLAR

## Edoome (Chile)

MÁS DE 160.000 USUARIOS PARTICIPAN EN LAS AULAS VIRTUALES DE ESTA PLATAFORMA



## Cúrsame (Mexico)

PROMUEVE EL INTERCAMBIO DIGITAL DE CONTENIDO EDUCATIVO A MÁS DE 100 MIL ALUMNOS, PROFESORES Y DIRECTIVOS

**TENDENCIA**

**4**



**EL PAQUETE  
COMPLETO**

# EL PAQUETE COMPLETO

Esta tendencia está configurada por innovaciones más integrales con las cuales se busca proporcionar una asistencia global a las escuelas. Se trata de proyectos con múltiples soluciones complementarias y articuladas. Estas modalidades encuentran su raíz en los “sistemas de enseñanza” de Brasil, que están creciendo en otros lugares de América Latina.

Los sistemas de enseñanza o sistemas de ensino (en portugués) son un verdadero invento educativo brasileño. Nacieron en la década de los años sesenta ante la limitada oferta educativa estatal para preparar a los alumnos para el Examen Nacional de Enseñanza Media (ENEM). En años recientes se han convertido en enormes empresas educativas que prestan asistencia a las escuelas.

¿Qué son los sistemas de ensino? Son dispositivos integrales de apoyo pedagógico a las escuelas cuyo punto de entrada son los libros de texto. Casi todos funcionan con la misma lógica: la escuela ingresa de forma integral al sistema pagando una cuota mensual o anual por cada alumno. Esa cuota es el boleto de entrada a un paquete de servicios que incluye libros de texto; portales educativos de acceso exclusivo; sistemas de gestión; foros y web 2.0 para el uso exclusivo de docentes, padres y alumnos; asesoramiento pedagógico y en administración; evaluación continua de los alumnos; y computadoras, tabletas o equipamiento optativo para escuelas y estudiantes.

Los sistemas de enseñanza pueden ser instrumentos de apoyo integral a las escuelas más vulnerables y contribuir a evitar el fracaso escolar. En la presente compilación se incluyen algunos casos de sistemas de enseñanza y otras innovaciones con varios componentes que pueden ser asimilados a esta lógica de intervención integral.

## Referencias sobre el aprendizaje híbrido ▼

**Nota sobre los sistemas de enseñanza en GXXI:**

[graduatexxi.org/sistemas-de-ensino-el-invento-educativo-de-brasil/](http://graduatexxi.org/sistemas-de-ensino-el-invento-educativo-de-brasil/)

**Estudio sobre los sistemas de enseñanza en Brasil:**

<http://www.abrale.com.br/wp-content/uploads/sistemas-ensino-livros-didaticos.pdf>



# POSITIVO

# 43

## Positivo (Brasil)



MÁS DE **500 MIL ALUMNOS**  
EN MÁS DE **2.100 ESCUELAS**

Web: [www.positivo.com.br/](http://www.positivo.com.br/)

Positivo es el mayor sistema de enseñanza de Brasil, con una cobertura que alcanza a más de 500 mil alumnos en más de 2.100 escuelas. El paquete completo que adquieren las escuelas incluye libros de texto muy prescriptivos, los cuales se encuentran vinculados a portales educativos digitales, asesoramiento pedagógico y de gestión, más de mil cursos anuales de formación permanente para los docentes, y evaluaciones para los alumnos.

Positivo es una de las empresas más grandes de materiales educativos del mundo. Su editorial ha desarrollado alrededor de un millón de horas de material didáctico y 150.000 horas de formación anual para docentes. La articulación entre los componentes de Positivo es lo que garantiza su éxito: la analítica del acceso al portal permite verificar el uso de los libros de texto y modificar sus contenidos cada año.

Vídeo:

[www.youtube.com/watch?v=Ei-NDOXbk70](http://www.youtube.com/watch?v=Ei-NDOXbk70)





# 44.

## EducaTablet (Colombia, México, Venezuela, Reino Unido)



**FACILITA LA LECTURA DE  
CONTENIDOS DIGITALES**

**Web:** [www.educatablet.com/](http://www.educatablet.com/)

Es una de las principales alianzas entre diferentes sectores empresariales, que se basa en la entrega de una tableta a cada alumno, cargada con libros de texto digitales, soluciones de comunicación, y herramientas de gestión y seguimiento de clase. Está presente en Colombia, México, Venezuela y el Reino Unido, y se dirige a instituciones educativas privadas.

A través de alianzas, diversas editoriales ofrecen contenidos digitales, que se complementan con una propuesta de aplicaciones móviles para la lectura y adquisición de títulos, gestión de entornos virtuales de aprendizaje y creación de actividades interactivas.



# 45. UNO (México, Brasil, Colombia)



**SU COMUNIDAD VIRTUAL CONSTA  
DE MIL ESCUELAS, 20 MIL  
PROFESORES Y 250 MIL ALUMNOS**

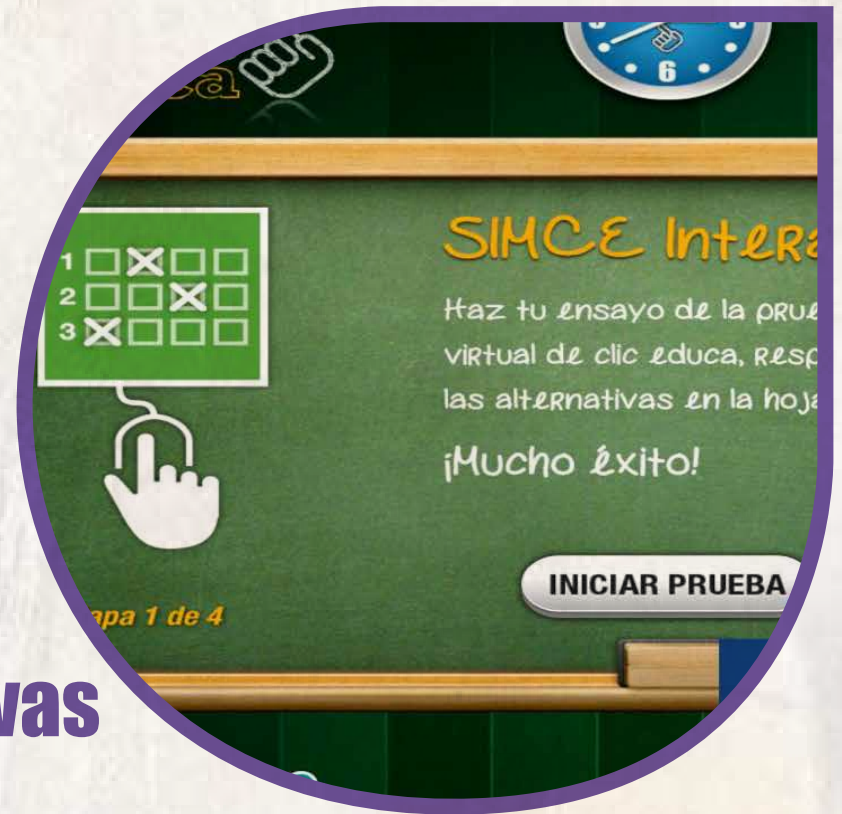
**Web:** [www.sistemauno.com/](http://www.sistemauno.com/)

Desarrollado por la editorial Santillana, el sistema UNO es una propuesta integral dirigida a las escuelas basada en una articulación entre contenidos, libros de texto, dispositivos móviles y plataformas virtuales. UNO desarrolla una metodología innovadora en las escuelas que participan a través de una serie de eventos de formación, redes de articulación entre directivos, y actividades de movilización y cambio del trabajo escolar tradicional.

Cuenta con dos programas de aprendizaje en áreas básicas e inglés, y tres procesos importantes: formación, evaluación y digitalización. En este último se lleva a cabo una labor de acompañamiento al colegio en el proceso de integración de la tecnología a sus actividades y en el diseño de una pedagogía formativa. Se implementa en varios países de la región y cuenta con una comunidad de mil escuelas, 20 mil profesores y 250 mil alumnos.

**Vídeo:**

[www.youtube.com/watch?v=nuRKXdot61s](http://www.youtube.com/watch?v=nuRKXdot61s)



# 46. Clic Educa: clases interactivas (Chile)

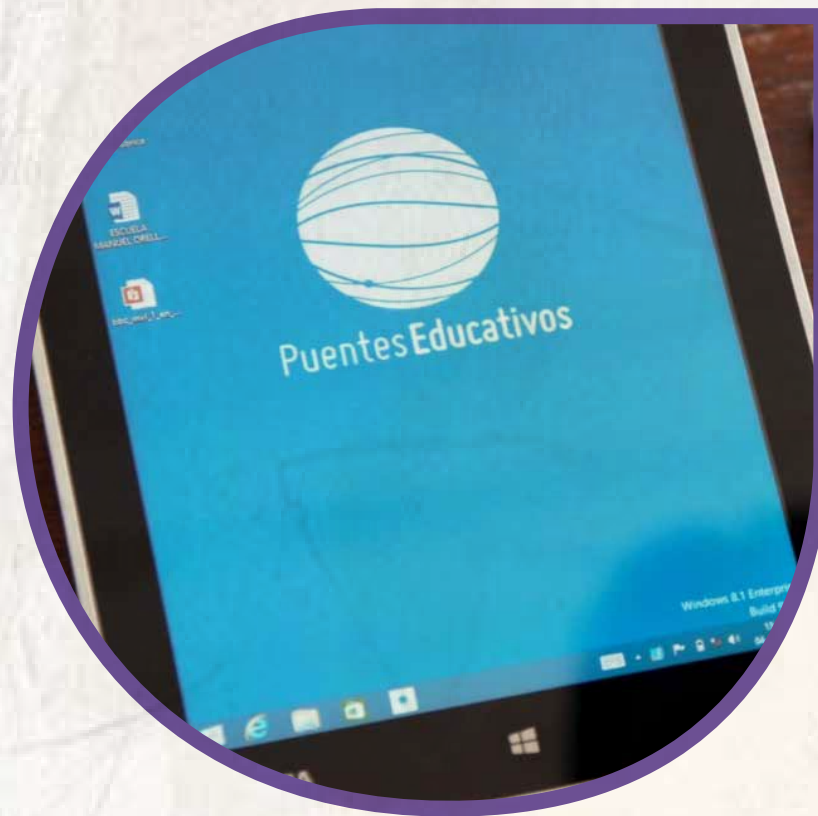


PERMITE QUE LOS PROFESORES  
INCORPOREN LAS  
**NUEVAS TECNOLOGÍAS**  
EN SUS CLASES

Web: [www.cliceduca.com/](http://www.cliceduca.com/)

Clic Educa es un nube educativa (cloud) que contiene amplias soluciones modulares a través de las cuales se logra una cobertura curricular completa. Esto mediante clases interactivas y planificaciones, evaluaciones (SIMCE, PSU, y pruebas en línea), y el desarrollo de programas de integración escolar. La empresa ofrece a los establecimientos educativos diferentes soluciones en las cuales se integran servicios de comunicación, evaluación, imagen digital y capacitación. Su propuesta se complementa con un portal con recursos educativos y aplicaciones para la gestión pedagógica.





# 47 Puentes educativos (Chile)



COBERTURA DE MÁS DE  
**MIL DOCENTES**  
Y **25 MIL ESTUDIANTES**

**Web:** [www.puenteseducativos.cl/](http://www.puenteseducativos.cl/)

Puentes Educativos es un proyecto de capacitación docente que busca contribuir a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en las escuelas públicas de Chile. A través de talleres, promueve una estrategia pedagógica basada en la aplicación de las habilidades del siglo XXI en la educación y en la planificación sistemática de las actividades en el aula. Además proporciona tecnología móvil y recursos educativos digitales que permiten apoyar y complementar la labor de los profesores en el salón de clases. Se implementa desde 2010 en más de 400 escuelas básicas del país, alcanzando una cobertura de más de mil docentes y 25 mil estudiantes.

Asimismo ofrece un proyecto de capacitación docente en zonas rurales apoyado en dispositivos móviles y vídeos ideados para la organización de secuencias didácticas. A los profesores se les entrega un estuche básico de tecnología que permite usar los vídeos en clase con un proyector conectado al celular con 3G. La capacitación inicial de los maestros es presencial e intensiva. Una vez finalizada la capacitación, tienen a su disposición secuencias didácticas que acompañan su desarrollo. Este proyecto está siendo impulsado por Nokia y Pearson en varios países. En América Latina, el primer país vinculado fue Chile.

**Vídeo:**

[www.youtube.com/watch?v=6z6ftYUAz6Y](http://www.youtube.com/watch?v=6z6ftYUAz6Y)

# MÁS INNOVACIONES

## Más sistemas de ensino en Brasil

[Anglo](#) de la Editorial Abril, con más de 600 escuelas.

[Ético](#), de la editorial Saraiva, con más de 600 escuelas y 150 mil alumnos.

[COC](#) de la editorial Pearson, con 370 escuelas y 160 mil alumnos.

[Objetivo](#), con más de 700 escuelas y convenios con más de 30 municipios.

[Pitágoras](#), original de Belo Horizonte.



## POSITIVO (Brasil)



MÁS DE 500 MIL ALUMNOS  
EN MÁS DE 2.100 ESCUELAS



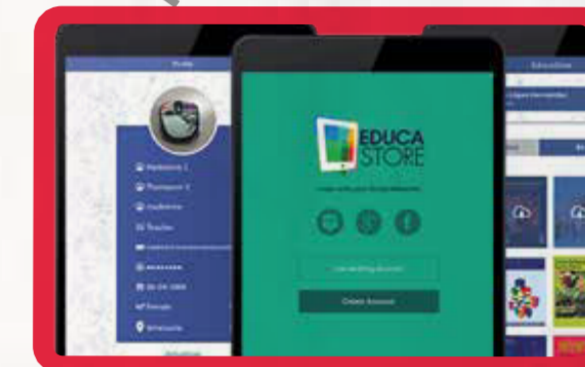
# 4 EL PAQUETE COMPLETO

Proyectos de asistencia global a las escuelas con múltiples soluciones complementarias y articuladas.

## Puentes Educativos

(Varios países)

COBERTURA DE MÁS DE  
MIL DOCENTES  
Y 25 MIL ESTUDIANTES



## EducaTablet

(Varios países)



FACILITA LA LECTURA DE  
CONTENIDOS DIGITALES

## Clic Educa (Chile)

PERMITE QUE LOS PROFESORES  
INCORPOREN LAS NUEVAS  
TECNOLOGÍAS EN SUS CLASES



## Uno (México, Brasil, Colombia)



SU COMUNIDAD VIRTUAL CONSTA  
DE MIL ESCUELAS, 20 MIL  
PROFESORES Y 250 MIL ALUMNOS

**TENDENCIA**

**5**



**PLATAFORMAS  
DE APRENDIZAJE  
ADAPTATIVO**

# PLATAFORMAS DE APRENDIZAJE ADAPTATIVO

Aunque esta última tendencia es la menos desarrollada hasta el momento, es la que tiene un mayor potencial a futuro. Se trata de plataformas de aprendizaje adaptativo en las que se utiliza la inteligencia artificial del poder informático para personalizar la enseñanza.

Si los datos son el futuro de la inteligencia artificial, entonces la educación es el [Santo Grial](#) de los datos. La interacción de un alumno con el conocimiento produce una inmensa cantidad de datos: se pueden obtener entre 5 y 10 millones de datos por día por alumno. De esa manera, se pueden realizar predicciones sobre su futuro y crear secuencias personalizadas de aprendizaje. Eso precisamente es lo que hacen las plataformas de aprendizaje adaptativo.

En América Latina su desarrollo es todavía incipiente, si bien Brasil parece ser el país que empieza a despuntar en su experimentación con plataformas propias. En el mercado internacional ya existen otras plataformas que exhiben un creciente desarrollo y comienzan a hacer su arribo a la región. Se espera que esta tendencia se propague en los próximos años a partir del procesamiento de la información proveniente de iniciativas como las observadas en las primeras cuatro tendencias aquí ilustradas, los cuales se basan en el aprendizaje digital de millones de alumnos.

El mundo se convertirá pronto en un gran laboratorio digital del aprendizaje. Surgen entonces muchas preguntas acerca de la privacidad de los datos y sobre el papel del Estado en la regulación de un nuevo campo desconocido de intervención educativa. Asimismo están llegando las máquinas pedagógicas, de modo que es hora de discutir sus funciones, posibilidades y peligros.

El aprendizaje personalizado podrá ayudar a combatir la deserción escolar y a crear plataformas potentes para los modelos híbridos, donde las escuelas desempeñen un nuevo papel transformador. Estas primeras iniciativas en la región pueden ser la base de un campo de experimentación con gran potencial futuro.

## Referencias sobre plataformas de aprendizaje adaptativo ▼

Informe del Observatorio de Innovación Educativa del Instituto Tecnológico de Monterrey:

[www.observatorioedu.com/edutrendsaprendizajeadaptativo](http://www.observatorioedu.com/edutrendsaprendizajeadaptativo)

Estudio comparado de plataformas de aprendizaje adaptativo:

[www.sr.ithaka.org/wp-content/uploads/2015/08/SR\\_Report\\_Personalizing\\_Post\\_Secondary\\_Education\\_31815\\_0.pdf](http://www.sr.ithaka.org/wp-content/uploads/2015/08/SR_Report_Personalizing_Post_Secondary_Education_31815_0.pdf)

Diez plataformas de aprendizaje adaptativo; nota en GXXI:

[graduatexxi.org/las-10-plataformas-de-aprendizaje-adaptativo-que-viajan-al-futuro-de-la-educacion](http://graduatexxi.org/las-10-plataformas-de-aprendizaje-adaptativo-que-viajan-al-futuro-de-la-educacion)

Knewton, la mayor plataforma de aprendizaje adaptativo; nota en GXXI:

[graduatexxi.org/conoce-a-knewton-porque-knewton-te-conocera-a-ti/](http://graduatexxi.org/conoce-a-knewton-porque-knewton-te-conocera-a-ti/)



# 48

## Geekie (Brasil)



MEJORA EL RENDIMIENTO  
A TRAVÉS DE **JUEGOS**  
Y **TUTORÍAS VIRTUALES**  
EN MÁS DE 650 ESCUELAS

Web: [www.geekie.com.br](http://www.geekie.com.br)

Geekie es un sistema de aprendizaje digital dinámico y personalizado. Al entrar a Geekie se puede predecir el tiempo que tomará preparar el examen ENEM de acceso a la universidad y hacer un plan de trabajo individualizado para lograr la calificación deseada. A través de juegos y tutorías virtuales, Geekie permite a los alumnos a mejorar su rendimiento según su propio modo de aprender. Puede ser utilizado por los alumnos de manera individual y también por instituciones educativas que deseen preparar a sus estudiantes para que logren sus metas de estudio e ingresar al nivel superior.

Geekie cuenta actualmente con más de tres millones de estudiantes registrados provenientes tanto de escuelas presenciales como de instituciones virtuales ubicadas en las favelas. Está presente en más de 650 escuelas de todo Brasil y cuenta con más de 320 docentes que se han involucrado en la generación de contenidos y en la aplicación de esta solución en sus aulas. Sus creadores afirman que al contar con mayor información sobre cómo aprenden los alumnos, la aplicación puede aportar a la mejora de las políticas educativas.

Vídeo:

[www.youtube.com/watch?v=aRglRcOMdSg](http://www.youtube.com/watch?v=aRglRcOMdSg)





# ALEKS®

# 49. Aleks, de McGraw Hill (México y varios países)



**INTELIGENCIA ARTIFICIAL  
APLICADA A LA  
EVALUACIÓN EDUCATIVA  
EN DE 800 INSTITUCIONES  
EDUCATIVAS**

**Web:** [www.latinoamerica.aleks.com](http://www.latinoamerica.aleks.com)

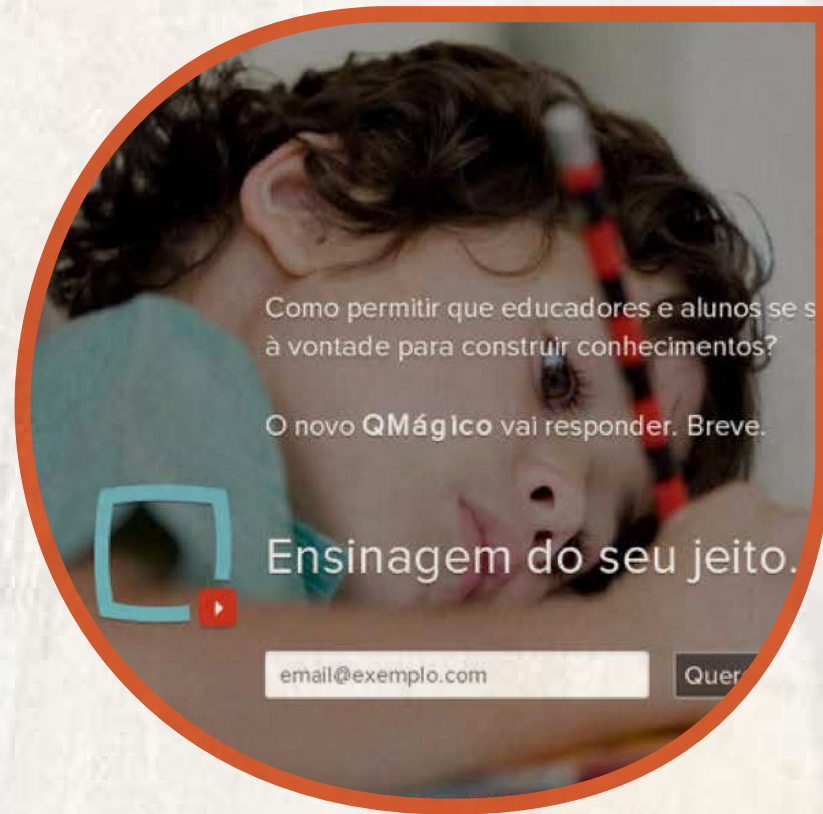
La inteligencia artificial cambió la manera de concebir la evaluación educativa. Aleks es un sistema de evaluación y aprendizaje en línea que, a través de la analítica, permite pronosticar los niveles de aprendizaje de los alumnos. Para hacerlo se toman en cuenta las respuestas de los estudiantes a distintos ejercicios y se adaptan las actividades de manera personalizada.

El sistema evita preguntas de selección múltiple y en cambio utiliza herramientas para incorporar respuestas que imitan lo que se haría en papel y lápiz. Actualmente cuenta con más de cuatro millones de usuarios en todo el mundo, quienes según algunas estimaciones han mejorado sus calificaciones en un 40% solo en los primeros dos meses de uso. Aleks ha sido implementado en 800 instituciones educativas, principalmente en las preparatorias de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), en los cinco campus del Instituto Tecnológico de Monterrey y en diversos campus de la American School.

**Vídeo:**

[www.youtube.com/watch?v=5lrzY7kEIBc](http://www.youtube.com/watch?v=5lrzY7kEIBc)

# QMÁGICO



# 50

## QMágico (Brasil)



PERMITE **MEDIR EL DESEMPEÑO  
DE LOS ESTUDIANTES**  
EN MÁS DE 1.000 ESCUELAS

**Web:** [www.qmagico.com.br/](http://www.qmagico.com.br/)

QMágico comenzó siendo una plataforma de vídeos educativos para luego convertirse en un sistema de aprendizaje adaptativo. Actualmente esta herramienta está siendo utilizada por profesores brasileños para elaborar lecciones, subir materiales de instrucción y analizar el desempeño de los estudiantes en más de 1.000 escuelas.

Mediante la interacción de los alumnos, QMágico recoge una gran cantidad de datos sobre su rendimiento y permite a los docentes generar estadísticas y recomendaciones automáticas. Asimismo, se presenta como una oportunidad para que los equipos directivos planifiquen intervenciones educativas reconociendo las fortalezas y debilidades de su sistema.

**Vídeo:**

[www.youtube.com/watch?v=Grkl6STdlgc](http://www.youtube.com/watch?v=Grkl6STdlgc)



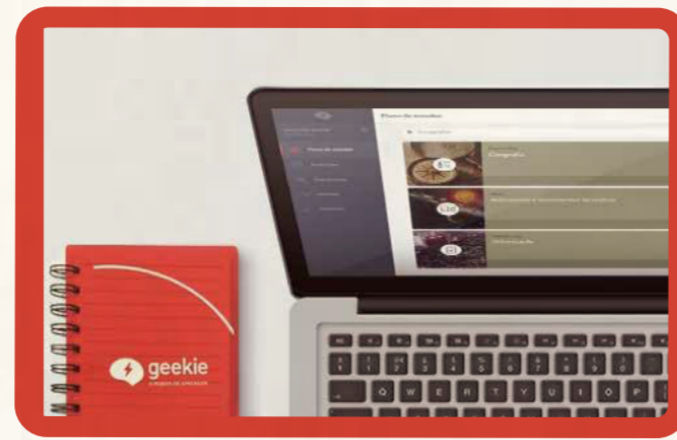
# MÁS INNOVACIONES

## Más sistemas de ensino en Brasil

MindTap, de Cengage Learning (Varios países) [www.cengage.com.ar](http://www.cengage.com.ar)

eMat (Chile) [www.compumat.cl/portal/modelo-de-aprendizaje/plataforma-online](http://www.compumat.cl/portal/modelo-de-aprendizaje/plataforma-online)

A20 de Santillana (Varios países): [a2o.santillana.com](http://a2o.santillana.com)



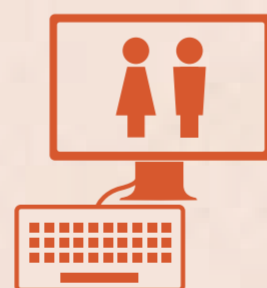
## Geekie

(Brasil y México)



MEJORA EL RENDIMIENTO A TRAVÉS DE **JUEGOS**  
Y **TUTORÍAS VIRTUALES** EN MÁS DE 650 ESCUELAS

# 5 PLATAFORMAS DE APRENDIZAJE ADAPTATIVO



Basada en la inteligencia artificial del poder informático para personalizar la enseñanza



## QMágico

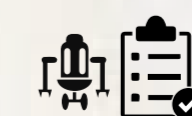
(Brasil)

PERMITE MEDIR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES EN MÁS DE 1.000 ESCUELAS



## Aleks

(México y varios países)



INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A LA EVALUACIÓN EDUCATIVA EN DE 800 INSTITUCIONES EDUCATIVAS

# NACE UN NUEVO ECOSISTEMA EDUCATIVO

El mapa de las 50 innovaciones aquí seleccionadas es una muestra del nuevo ecosistema que está surgiendo en América Latina. Todavía son muestras aisladas que luchan por establecerse, institucionalizarse y crecer. El desafío es que logren escala y continuidad, en lugar de esfumarse como ilusiones pasajeras que con el tiempo pierden su energía.

La deserción escolar en la región es uno de los mayores obstáculos para el desarrollo con equidad. Las políticas compensatorias mediante las cuales se han brindado más recursos y oportunidades a los sectores sociales menos favorecidos, son claves para reducir la brecha y garantizar la culminación efectiva del ciclo escolar. Existe la necesidad imperiosa de crear condiciones para una distribución más justa de la riqueza que permitan a todos los estudiantes culminar la escuela sin necesidad de buscar trabajo para sostener sus hogares.

Sin embargo, no alcanza con estas dimensiones para enfrentar el drama de la deserción escolar en América Latina. La primera causa de ello es que para los jóvenes la educación secundaria carece de sentido, pertinencia y calidad. Las altas tasas de repetición temprana de curso condicionan también la llegada al nivel post-primario con retraso y por fuera del grupo de pertenencia. Estos fenómenos reflejan las dificultades que tiene el formato escolar tradicional para generar interés, compromiso y pasión por el aprendizaje.

La innovación desempeña un papel decisivo cuando se trata de abordar estos desafíos en la educación del siglo XXI. Para enfrentar la deserción es necesario revisar las causas profundas que la propician.

Para este documento se buscaron nuevos formatos incipientes que permitan repensar el aprendizaje en América Latina. Aquí cabe mencionar nuevamente el criterio de selección empleado:

se eligieron aquellas innovaciones desarrolladas por el sector privado que comportan un uso intensivo de la tecnología. Ciertamente existen muchas otras transformaciones en marcha desde la esfera de las políticas públicas que no necesariamente apelan a la tecnología.

Las innovaciones aquí mapeadas muestran una serie de relatos en movimiento. Emprendedores, start ups y otras empresas están creando nuevos entornos de aprendizaje. Las cinco tendencias coinciden con avances que se registran en todo el mundo:

- La **gamificación de la educación**, en la cual se fusionan el aprendizaje y el entretenimiento.
- El **aprendizaje digital en la nube**, el cual se multiplica en diversas plataformas donde la educación tiene lugar en un espacio-tiempo ubicuo.
- El **aprendizaje híbrido**, un espacio de donde surgen nuevos modelos de escuelas que producen fusiones entre lo presencial y lo virtual.
- Los llamados **sistemas de enseñanza**, que comportan soluciones integrales para las escuelas y constituyen una tendencia más propia de la región, nacida en Brasil.
- El **aprendizaje adaptativo** basado en la inteligencia artificial y los datos masivos o big data, una tendencia que apenas se está incubando en la región.

En los próximos años este mapa seguirá cambiando. Los jóvenes y los emprendedores podrán formar equipos, colaborar entre sí, buscar apoyo en las políticas públicas y crear nuevas alianzas para descubrir la educación del futuro. No como observadores. Como protagonistas.

# GRADUATE XXI

## Un mapa del futuro

**50** CINCUENTA  
INNOVACIONES  
EDUCATIVAS  
EN AMÉRICA LATINA

Copyright © 2016 Banco Interamericano de Desarrollo.

Esta obra se encuentra sujeta a una licencia Creative Commons IGO 3.0 Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivadas (CC-IGO 3.0 BY-NC-ND) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/igo/legalcode>) y puede ser reproducida para cualquier uso no-comercial otorgando el reconocimiento respectivo al BID. No se permiten obras derivadas.

Cualquier disputa relacionada con el uso de las obras del BID que no pueda resolverse amistosamente se someterá a arbitraje de conformidad con las reglas de la CNUDMI (UNCITRAL). El uso del nombre del BID para cualquier fin distinto al reconocimiento respectivo y el uso del logotipo del BID, no están autorizados por esta licencia CC-IGO y requieren de un acuerdo de licencia adicional.

Note que el enlace URL incluye términos y condiciones adicionales de esta licencia

Las opiniones expresadas en esta publicación son de los autores y no necesariamente reflejan el punto de vista del Banco Interamericano de Desarrollo, de su Directorio Ejecutivo ni de los países que representa.



Autores: Axel Rivas & Lucas Esteban Delgado  
Coordinación: Cristina Pombo BID - Oficina de Relaciones Externas  
Supervisión: Marcelo Cabrol BID – Gerente Oficina de Relaciones Externas



En este proyecto ha contribuido el generoso apoyo de la República de Corea. Corea es uno de los países con más alto desempeño educativo del mundo.

Dirección de arte: El Taburete  
Diseño gráfico: El Taburete

[www.iadb.org/pub](http://www.iadb.org/pub)