



FUNDACIÓN EDUCACIONAL CLASSPOINT

PRESENTACIÓN INSTITUCIONAL 2023

- 03 FUNDACIÓN CLASSPOINT**
- 06 PROGRAMAS PERMANENTES**
- 24 MAPA**
- 26 ALIANZAS COLABORATIVAS**
- 28 CONECTEMOS**



FUNDACIÓN CLASSPOINT

Nombre: **Fundación Educacional Classpoint**

Rut: **65217177-K**

Personalidad jurídica: **Fundación sin fines de lucro.**

Inscripción en el Registro Civil: **N°333634 (08-09-2022).**

Representante legal: **Rubén Vidal Calbacho**

Sitio web: **www.fundacionclasspoint.com**

QUIENES SOMOS

Somos una institución chilena sin fines de lucro dedicada a la educación, con especial foco en la enseñanza preescolar y técnico profesional. Nuestro quehacer está enfocado en alfabetización digital, y acceso universal a las plataformas digitales educativas, para que todos los agentes activos de la educación puedan avanzar en la construcción de una base sólida de conocimientos y aprendizajes apoyando el desarrollo del quehacer educativo.





MISIÓN

Democratizar el acceso universal a las plataformas educativas en los distintos niveles escolares, contribuyendo a la alfabetización digital y apoyando la labor técnico pedagógica de los distintos agentes educativos.

VISIÓN

Ser una institución referente en el ámbito de la digitalización de procesos educativos que tenga impacto social en contribuir a una educación de calidad en las comunidades donde actúa.

DIRECTORIO

PRESIDENTE

Rubén Vidal Calbacho

SECRETARIA

María Victoria Vidal Calbacho

TESORERA

Victoria Calbacho Núñez

classpoint
Fundación Educacional

The background features a dark blue textured paper-like surface. On the left, there is a white area with a grey curved shape. On the right, there is a bright blue curved shape. The text is centered in the white area.

PROGRAMAS PERMANENTES

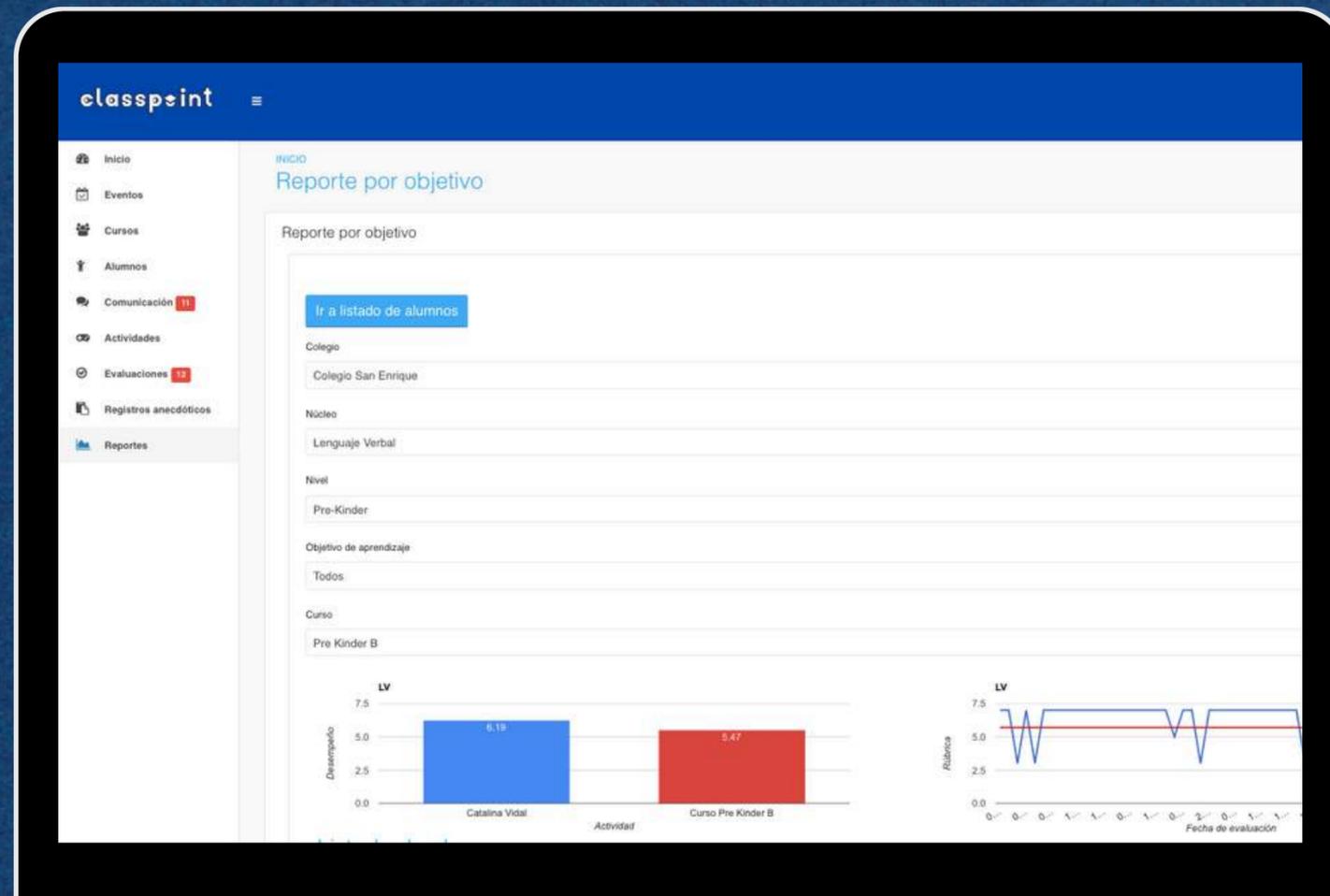
PROGRAMAS PERMANENTES

La ejecución de proyectos a nivel Preescolar en establecimientos educacionales, hogares y educación media técnico profesional es parte fundamental de nuestra labor.

Actualmente la Fundación se encuentra con tres programas activos "Semilla", Juego en casa" y "Técnico profesional"

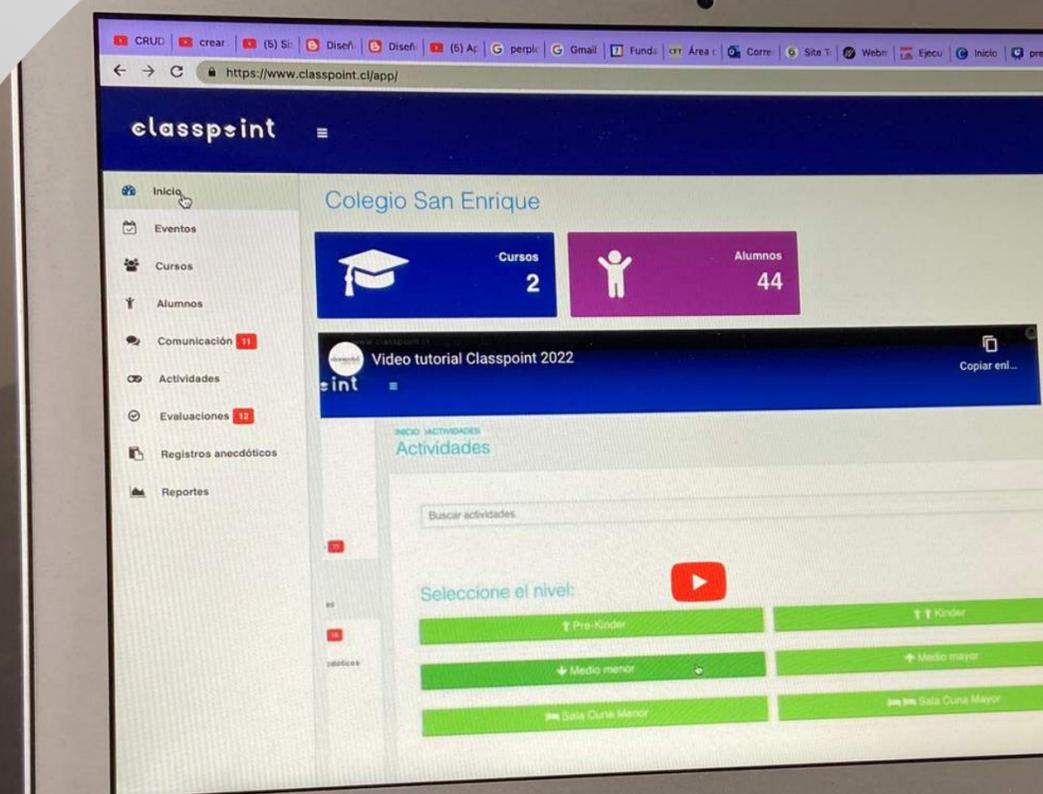


PROGRAMA SEMILLA



PROGRAMA SEMILLA

Este programa gratuito está dirigido a los docentes y directivos de jardines infantiles y colegios a nivel nacional los cuales trabajaban con los niveles de sala cuna, NT1 y NT2. Este servicio proporciona el uso de una plataforma digital de gestión curricular para el ciclo inicial, la cual facilita tareas del equipo docente como: planificación, evaluación, registro, entre otros. Educadoras y técnicos son las que utilizan de forma directa, ya que cuenta con planificaciones precargadas las cuales pueden descargar para modificar o realizarlas con sus cursos a cargo. También este servicio permite realizar evaluación al proceso de enseñanza, la cual facilita un buen seguimiento pedagógico colaborando a una buena toma de decisiones de forma eficiente y oportuna. Los principales beneficios de esta plataforma incluye la gestión de datos de aprendizaje, disposición de material articulado con el currículum nacional, evaluación del proceso de aprendizaje y comunicación con el apoderado. En definitiva, busca aliviar el trabajo diario de los docentes y técnicos en el aula.



MacBook Air

PROGRAMA SEMILLA

Dentro de sus objetivos está la alfabetización digital y democratizar el acceso a las plataformas digitales, ofreciendo un espacio técnico pedagógico de ayuda a todos los agentes activos del aula, desde directores, educadoras de párvulos y técnicos.

Este programa se financia mediante el aporte de personas naturales y jurídicas, y a logrado impactar en más de 1000 alumnos a nivel nacional.

Colaboraciones:

Escuela Educación de Párvulos Pontificia Universidad Católica de Chile, SLEP Chinchorro, DAEM Municipalidad San Pedro de la Paz, DAEM Municipalidad Vilcún, DAEM Municipalidad Ñuñoa, DAEM Municipalidad de los Sauces, Colegio Amada Sofía García.



Experiencias de Aprendizaje

- Actividades de aprendizaje pre cargadas basadas en los OA de las BCEP actualizadas.
- Actividades EDITABLES para adaptarse a la realidad de cada Institución.
- Incluye OA Prioritarios del MINEDUC.



Orientación por Objetivos de Aprendizaje

Orientación en base a Objetivos de Aprendizaje.

INICIO -> EVALUACIONES

EVALUACIONES

Mostrar Registros Buscar

ACTIVIDADES	OBJETIVO	NIVEL	GRUPO	ES		
LVPK-1B	Expresar Oralmente	Pre-Kinder	Pre Kinder B	En		
LVPK-4B	Expresar Oralmente	Pre-Kinder	Pre Kinder B	En		
LVPK-4D	Expresar Oralmente	Pre-Kinder	Pre Kinder B	Bo		
PMPK-10B	Identificar Atributos en 2D y 3D	Pre-Kinder	Pre Kinder B	Enviada	23-5-20	RESULTADOS
LAPK-3D	Intercambiar Canciones	Pre-Kinder	Pre Kinder B	Enviada	30-5-20	RESULTADOS
LAPK-3B	Intercambiar Canciones	Pre-Kinder	Pre Kinder B	Enviada	4-6-20	RESULTADOS

Remediales NT1
LVPK-OA1

* Juegan a "Este es mi trabajo". Siguen instrucciones asociadas a acciones o labores diarias que realizan algunos adultos; por ejemplo, oficios, profesiones, ocupaciones, pasatiempos, etc. Comparten ideas sobre lo que sintieron al realizar esas acciones, qué fue lo más difícil de hacer, qué sentirán las personas al realizar esas acciones cotidianamente, entre otras.

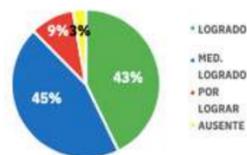
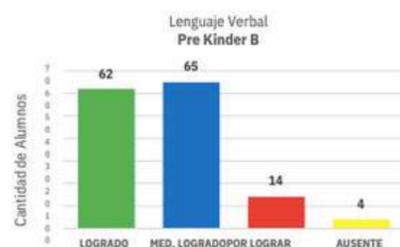
* Plantean y responden preguntas sobre la vida cotidiana, experiencias personales, u otras temáticas de interés, en círculos de conversación, participando por turnos. Si es necesario, el adulto propone que usen un recurso para indicar quién tiene la palabra en cada oportunidad. Por ejemplo, un micrófono de juguete, una varita mágica, un sombrero u otro.

* Exploran diversos textos (periódicos, recetas de cocina, boletas, folletos, recetas médicas, cuentos, entre otros) y mencionan la intención comunicativa que estos tienen, proponiendo ideas o situaciones en que podrían utilizarlos.

Reportes de Aprendizajes

Resultados Gráficos fácilmente interpretables por el cuerpo docente.

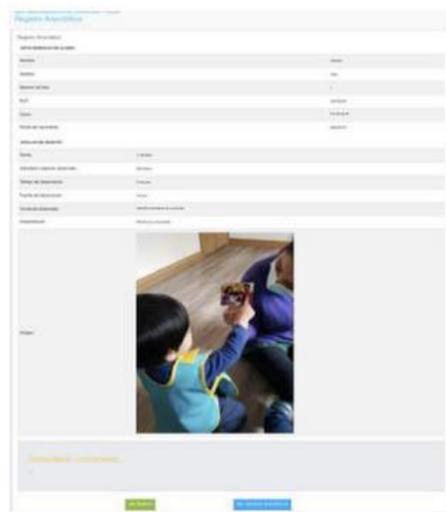
Permite ver **evolución** de cada alumno en base a Objetivos de Aprendizaje.



Evaluación y Registros Anecdóticos

Evaluaciones de todas las actividades en base a **Rúbrica**.

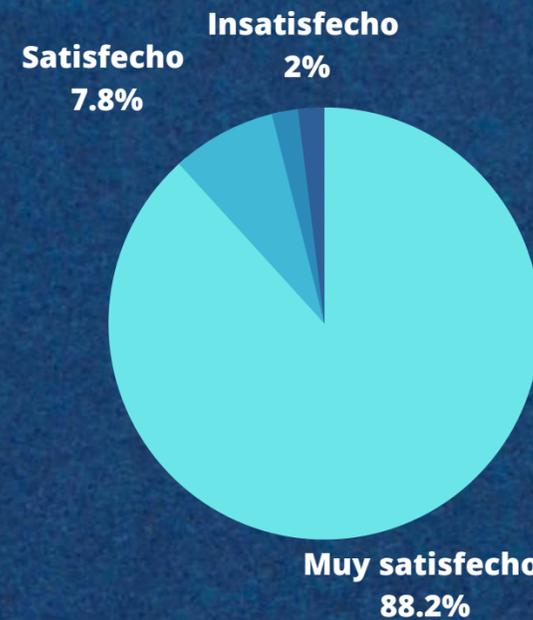
Registro diario de las anécdotas que experimenten cada uno de los alumnos.



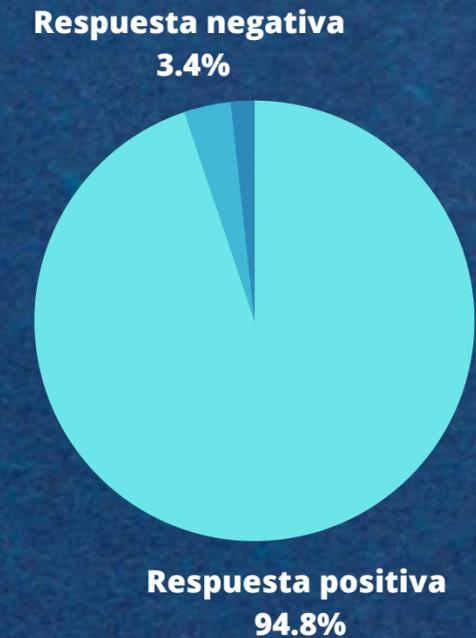
PROGRAMA SEMILLA

El impacto de este programa se medió con un estudio de encuesta de satisfacción a las educadoras que utilizan la plataforma en los centros educativos.

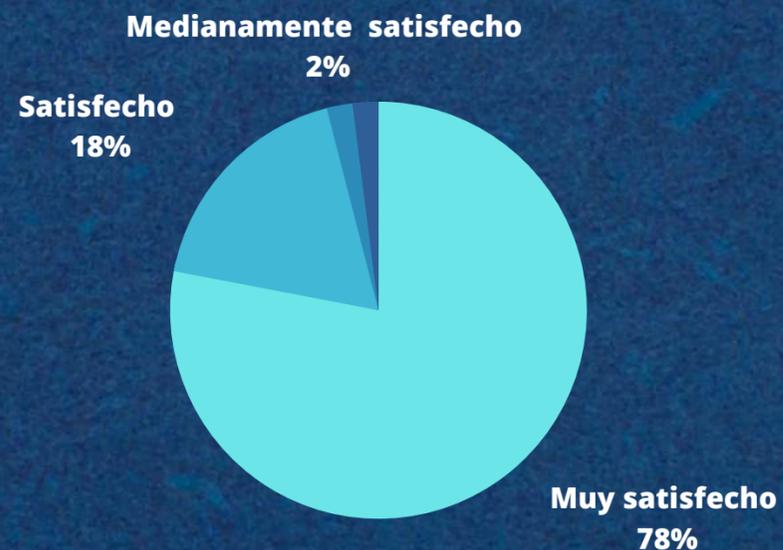
¿A nivel de usuario como evaluaría la plataforma?



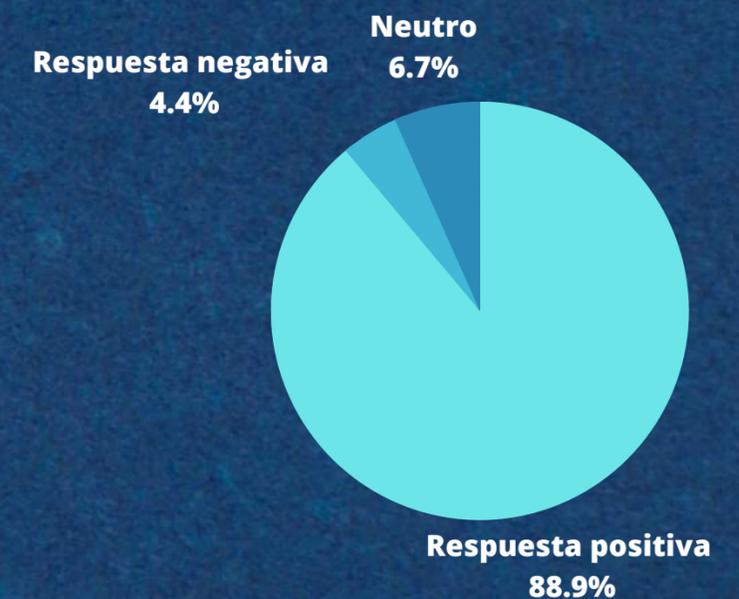
¿Le resultó amigable y accesible las rutas de acceso a la información en la plataforma?



¿En general las actividades y evaluaciones disponibles en la plataforma han aportado su labor pedagógica ?



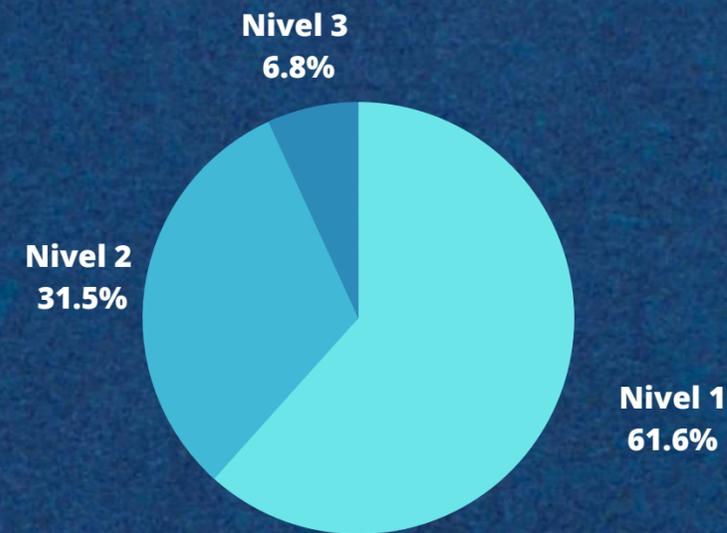
¿Los reportes disponibles en la plataforma le han ayudado a realizar un seguimiento a la evolución de los aprendizajes?



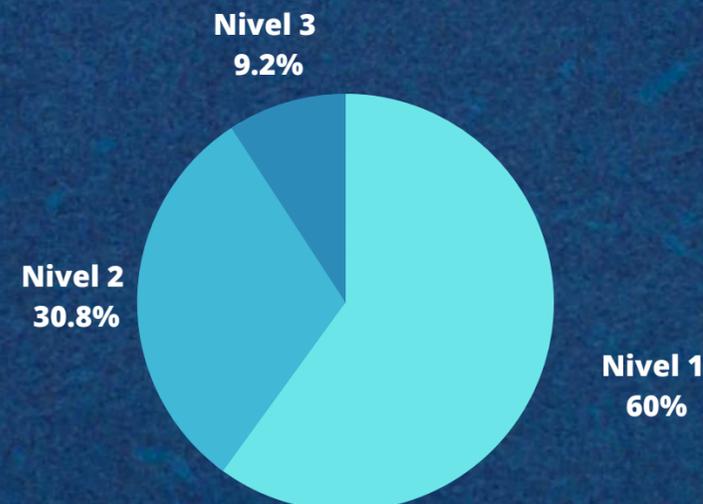
PROGRAMA SEMILLA

El impacto de este programa también se midió con una prueba de diagnóstico inicial realizada a los niveles NT1 y NT2 en núcleo de pensamiento matemático del ámbito interacción y comprensión del entorno. Posteriormente se midió los niveles de aprendizajes en los mismos niveles al finalizar el primer semestre de utilización la plataforma.

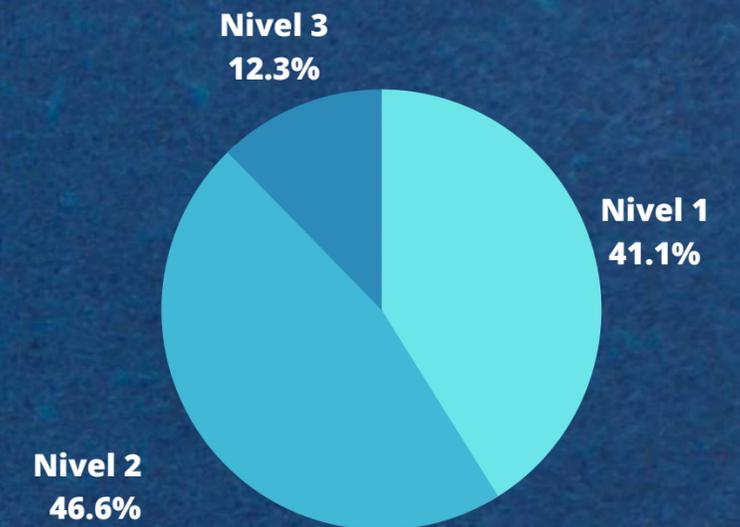
Prueba diagnóstico NT1 núcleo de pensamiento matemático del ámbito interacción y comprensión del entorno



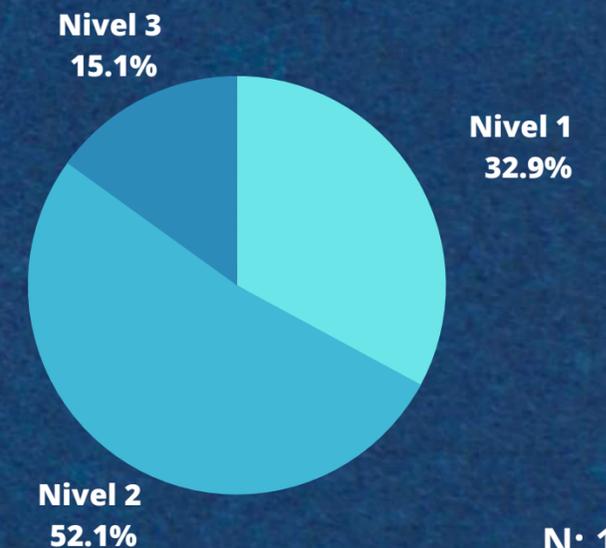
Prueba diagnóstico NT2 núcleo de pensamiento matemático del ámbito interacción y comprensión del entorno



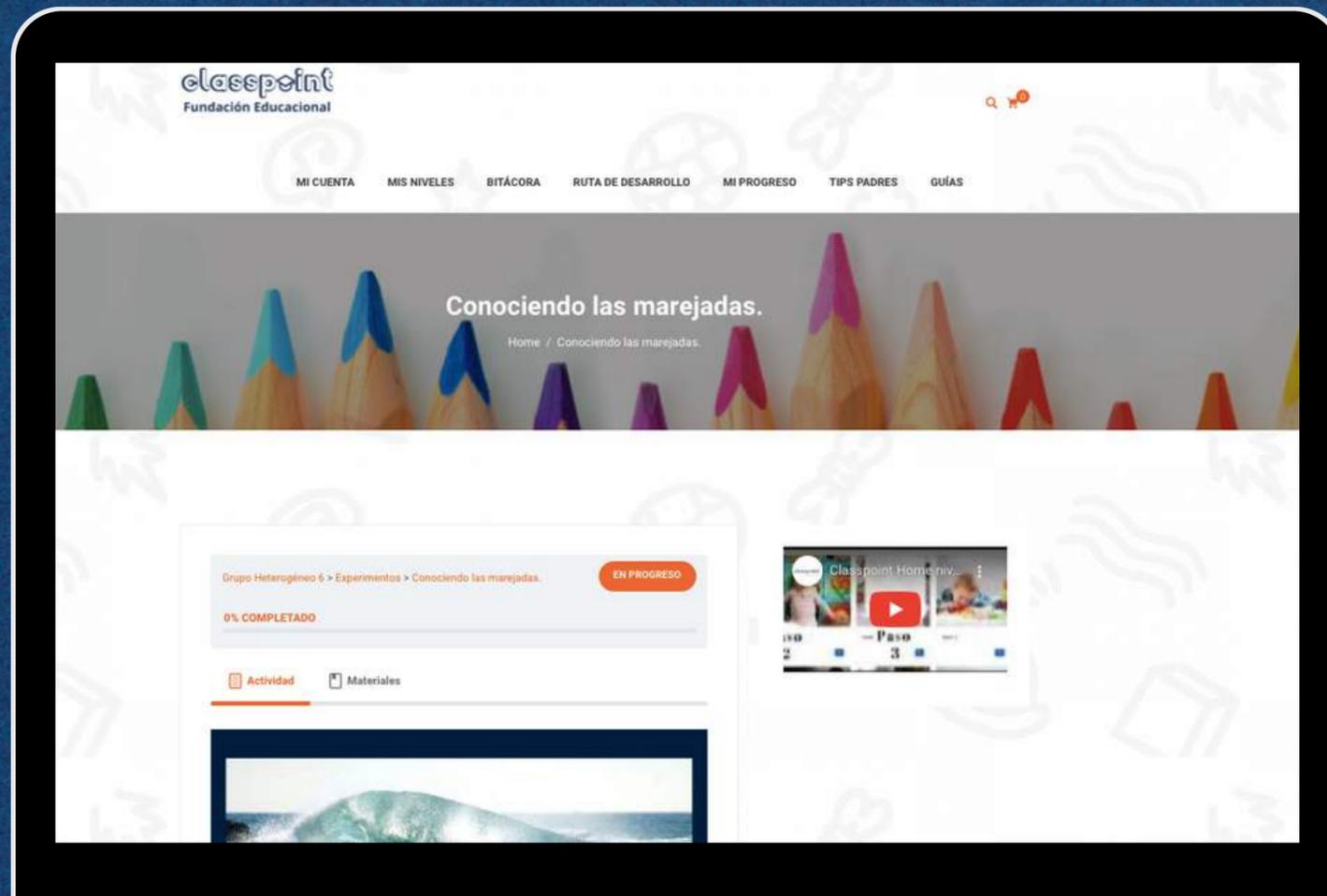
Resultados aprendizajes NT1, núcleo de pensamiento matemático del ámbito interacción y comprensión del entorno, primer semestre



Resultados aprendizajes NT2, núcleo de pensamiento matemático del ámbito interacción y comprensión del entorno, primer semestre



PROGRAMA JUEGO EN CASA



classpoint
Fundación Educacional

PROGRAMA JUEGO EN CASA

Este programa gratuito entrega una plataforma homeschool para padres y apoderados de nivel preescolar, busca ayudar al proceso de enseñanza aprendizaje que se realiza en el hogar, la plataforma cuenta con experiencias de aprendizaje en cinco ámbitos como artes, experimentos, lenguaje, matemática y socioemocional.

La plataforma guía al apoderado en la realización de las actividades y cuenta con material audiovisual y guías, además permite el seguimiento del aprendizaje mediante evaluaciones.

Colaboraciones:

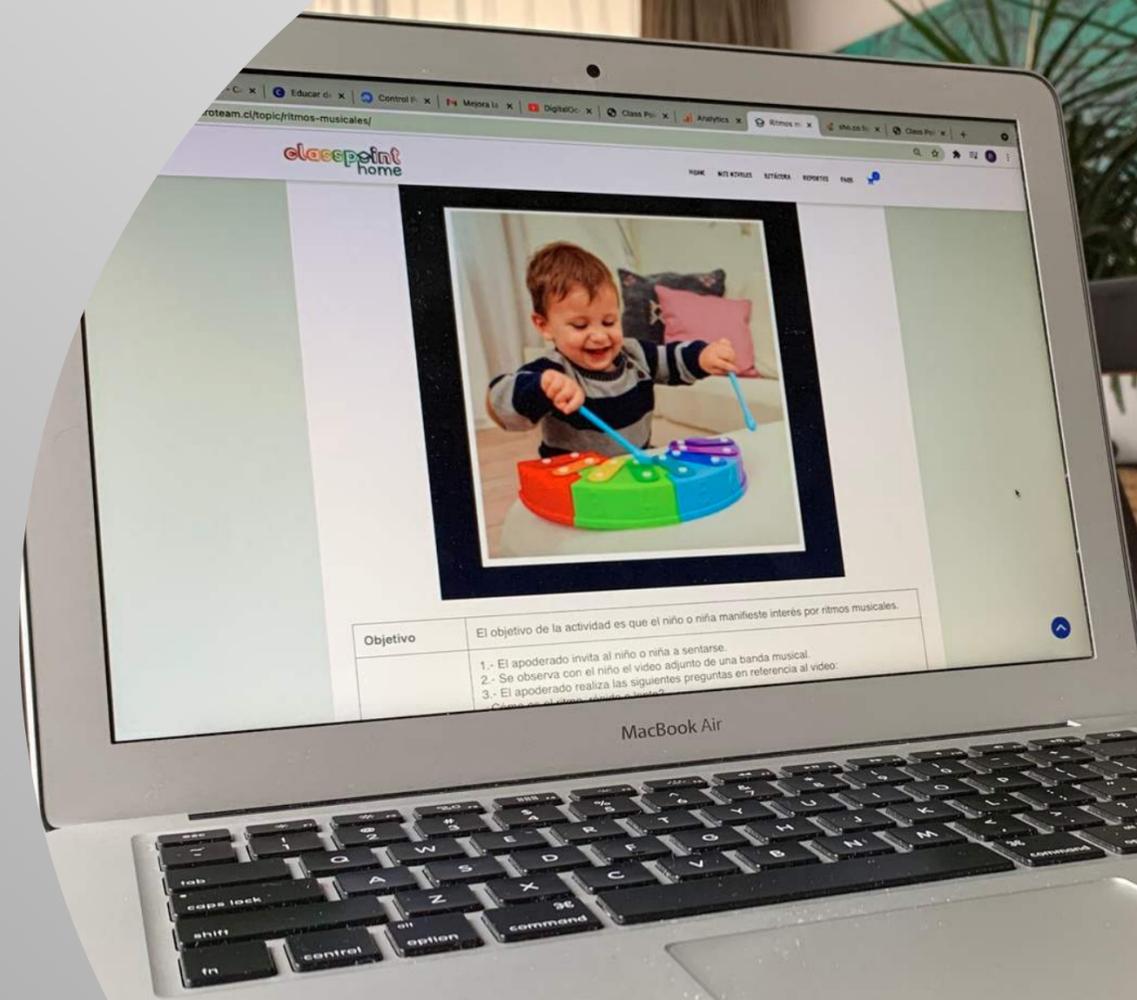
Escuela Educación de Párvulos Pontificia Universidad Católica de Chile.



PROGRAMA JUEGO EN CASA

Dentro de los objetivos está democratizar el acceso a las plataformas digitales y el apoyo desde el recién nacido para promover el crecimiento y desarrollo integral de los niños y niñas. Las actividades en la plataforma promueven el juego y la creatividad, permitiendo a los niños aprender de manera natural y divertida.

Este programa se financia mediante el aporte de personas naturales y jurídicas, y a logrado impactar en más de 40 familias a nivel nacional.

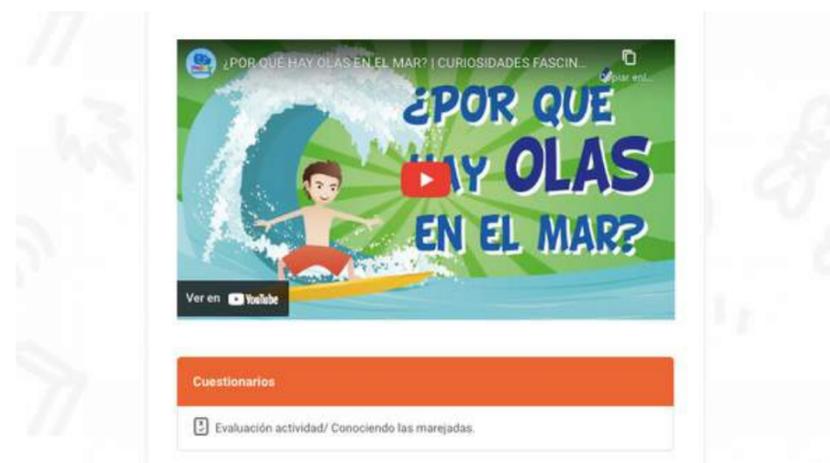


Experiencias de aprendizaje

Actividades de aprendizaje pre cargadas de 5 ámbitos

Ámbitos experimentos, socioemocional, matemática, lenguaje y arte

Actividades incluyen recursos didácticos como guías y videos



Evaluaciones medición de progreso

Las actividades incluyen evaluaciones

La plataforma genera reportes para seguir el proceso de aprendizaje

Cuestionarios	Certificado	Puntuación	Estadísticas	Fecha
Evaluación/ Estampando con conos.		100%		julio 25, 2022 10:59 pm
Pintando con conos de papel higiénico.		66.67%		julio 25, 2022 11:00 pm
Pintando con conos de papel higiénico.		100%		julio 25, 2022 11:01 pm

Ruta de desarrollo

Mapas de desarrollo según la edad de niños y niñas

Mapas de desplazamiento, manipulación, lectura inicial entre otros



Tips para padres

Tips de crianza para ayudar a los padres

— Mi hijo/a no quiere dormir solo/a

MI HIJO/A YA NO QUIERE DORMIR SOLO/A

Identifique

1 Identifique qué le puede estar pasando
Pregúntele qué le pasa, si tiene miedo por algo o si le pasó algo en específico

Cuando sepa qué le pasa, intente ayudarlo/a
Muchas veces los mismos niños/as nos dan la respuesta de lo que necesitan.

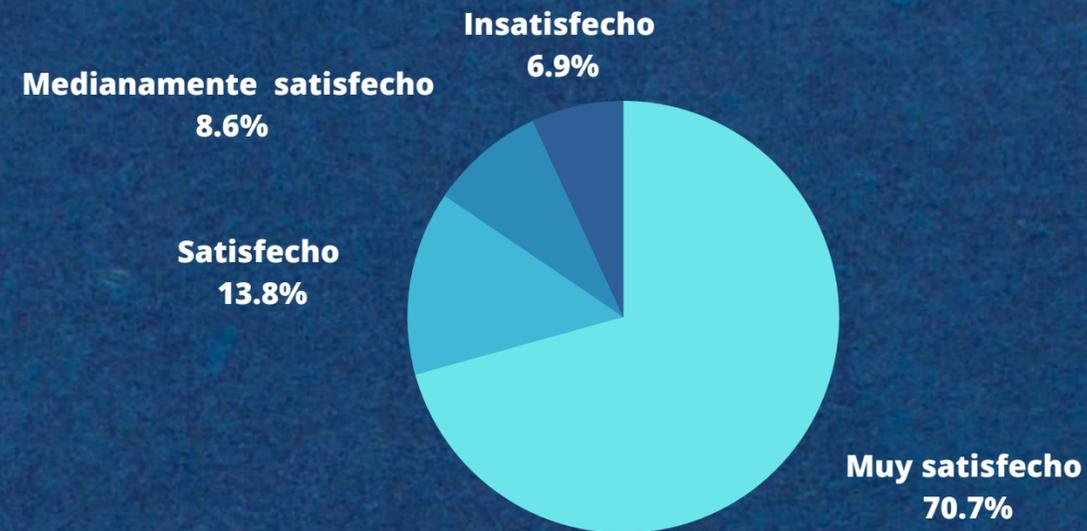
Ayude

2

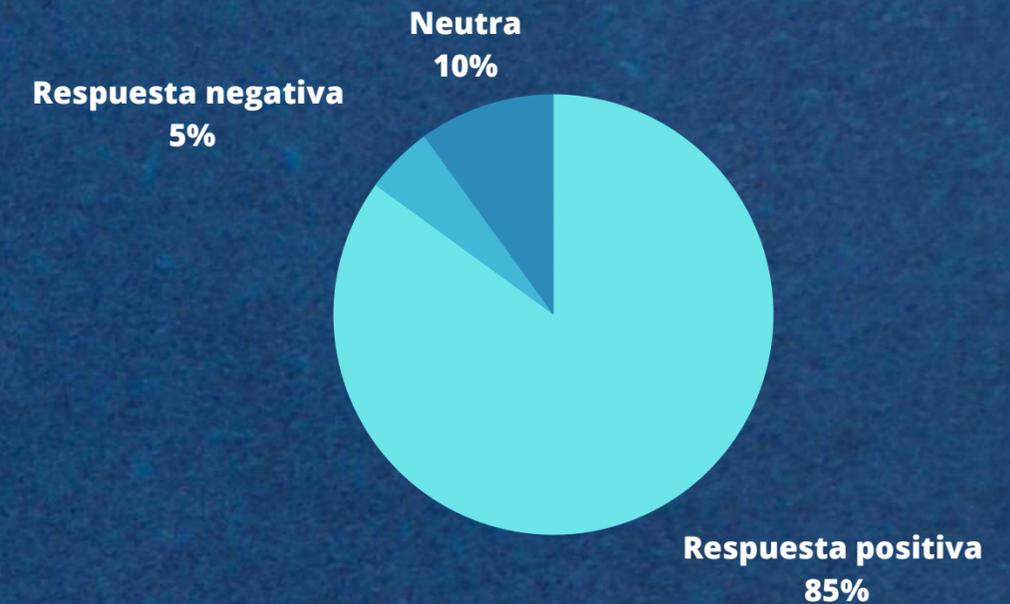
PROGRAMA JUEGO EN CASA

El impacto de este programa se midió con un estudio de encuesta de satisfacción a los padres y apoderados que utilizan la plataforma.

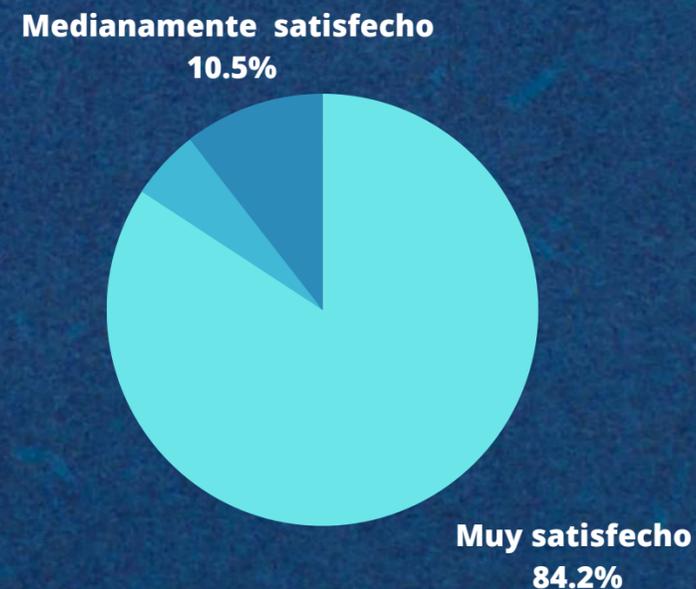
¿A nivel de usuario como evaluaría la plataforma?



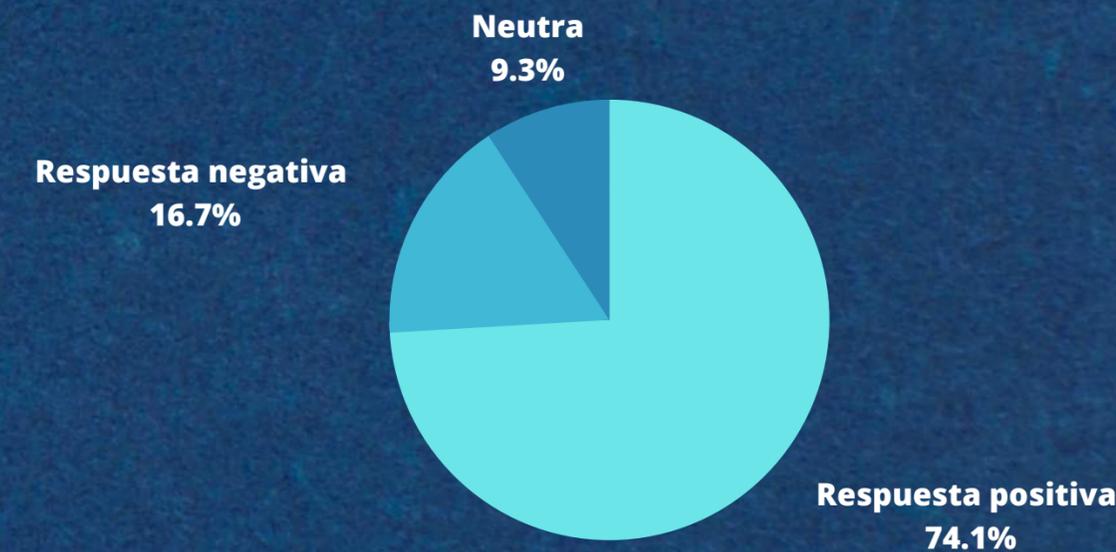
¿Le resultó amigable y accesible a las actividades y evaluaciones la plataforma?



¿En general las actividades y evaluaciones disponibles en la plataforma han sido un aporte para la enseñanza aprendizaje de los niños?



¿Los reportes disponibles en la plataforma le han ayudado a realizar un seguimiento al aprendizaje de los niños?

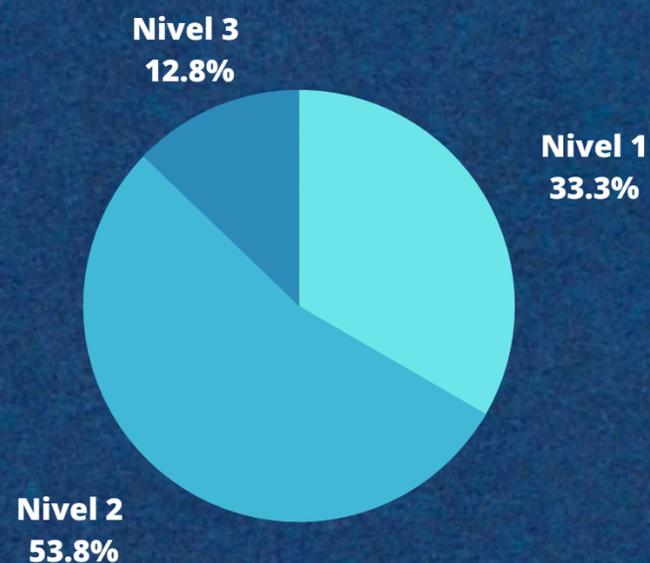


PROGRAMA

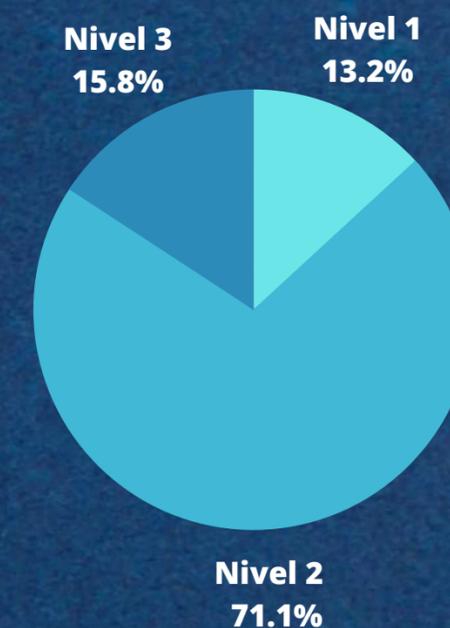
JUEGO EN CASA

El impacto de este programa también se midió con una prueba de diagnóstico inicial realizada a nivel heterogéneo 6 (niños y niñas de 5 a 6 años) en núcleo de pensamiento matemático del ámbito interacción y comprensión del entorno. Posteriormente se midió los niveles de aprendizajes en el mismo nivel al finalizar el primer semestre de utilización la plataforma.

Prueba diagnóstico Nivel heterogéneo 6 núcleo de pensamiento matemático del ámbito interacción y comprensión del entorno



Resultados aprendizajes Nivel heterogéneo 6, núcleo de pensamiento matemático del ámbito interacción y comprensión del entorno, primer semestre



PROGRAMA TÉCNICO PROFESIONAL



classpoint
Fundación Educacional

PROGRAMA TÉCNICO PROFESIONAL

Sabemos que en la educación media técnico profesional la alternancia y las prácticas son componentes clave para preparar a los estudiantes para el mundo laboral y proporcionarles las habilidades y conocimientos necesarios para tener éxito en sus carreras, por esto este programa digitaliza el proceso de alternancia y prácticas de la educación media mediante una plataforma que consolida la información en una nube y realiza seguimiento a los procesos enseñanza aprendizaje, esto con el fin de mejorar la eficiencia y la accesibilidad de los estudiantes y las instituciones.

Este programa se encuentra en etapa de implementación.

Colaboraciones:

Empresa Astara, Fundación Educacional Comeduc.



**MAPA
FUNDACIÓN
CLASSPOINT**

Mapa Fundación Classpoint



Semilla

Nivel avanzado

Dirigido a establecimientos preescolares apoyando la gestión curricular de los agentes activos del proceso educativo.



Juego en casa

Nivel intermedio

Dirigido a padres y apoderados de nivel preescolar para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje en el hogar.



Técnico profesional

Nivel inicial

Dirigido a establecimientos de enseñanza media técnicos profesionales, digitalizando los procesos de alternancia y práctica.

The background features a dark blue, textured paper-like surface. On the left, there is a white vertical strip with a light gray curved shape at the bottom. On the right, there is a large, solid blue curved shape. The text is centered in the white area.

ALIANZAS COLABORATIVAS

Instituciones con las que hemos realizado alianzas colaborativas:



CONECTEMOS

WEB

www.fundacionclasspoint.com

EMAIL

contacto@fundacionclasspoint.com



[@fundacion.classpoint_cl](https://www.instagram.com/fundacion.classpoint_cl)



elasspoint

Fundación Educacional