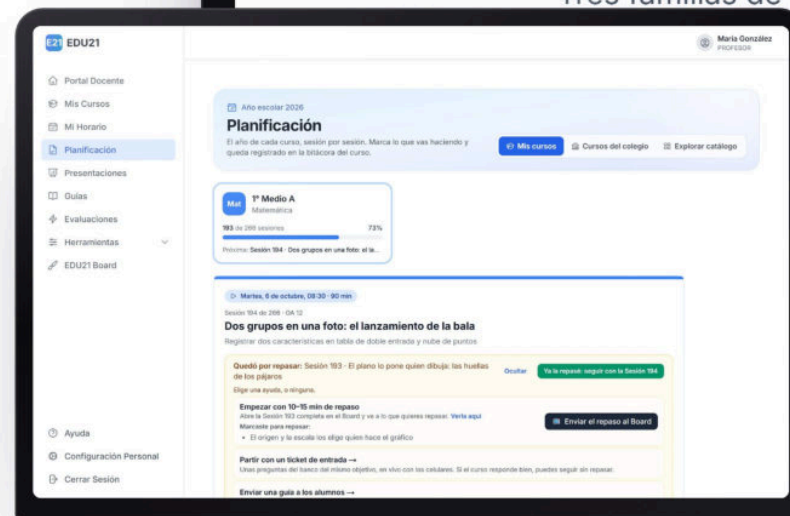


EDU21 Board

El software que convierte la pantalla interactiva en la clase.

✓ Financiable con SEP vía PME

🛡 Conectado con OA Labs



02 · QUÉ ES EDU21 BOARD

Una pantalla. Toda la clase.

EDU21 Board es el entorno de aula que conecta la planificación de UTP con la pantalla interactiva de la sala. Reúne en un solo lugar lo que el docente necesita para enseñar: la clase del día, recursos interactivos 3D, herramientas para conducir el aula y la evaluación en vivo. **No requiere instalación ni exponer contraseñas:** el docente se conecta con un código de seis dígitos y la clase comienza en el primer minuto.

01 La clase comienza a la hora

La sesión planificada llega lista a la pantalla.

02 Los contenidos se entienden mejor

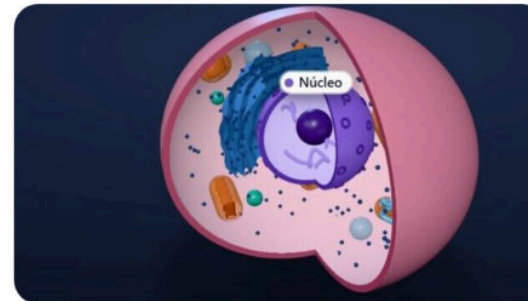
Lo abstracto se ve, se manipula y se completa en la pizarra.

03 Todo el curso participa

Cada estudiante responde desde su celular o computador, con o sin cuenta.

04 Lo aprendido queda registrado

Los resultados vuelven a la planificación del docente.



RECURSOS 3D
Simulador: la célula



05:00

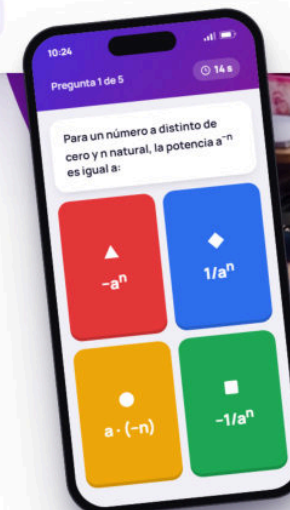
HERRAMIENTAS
Cronómetro y 14 más

Al azar

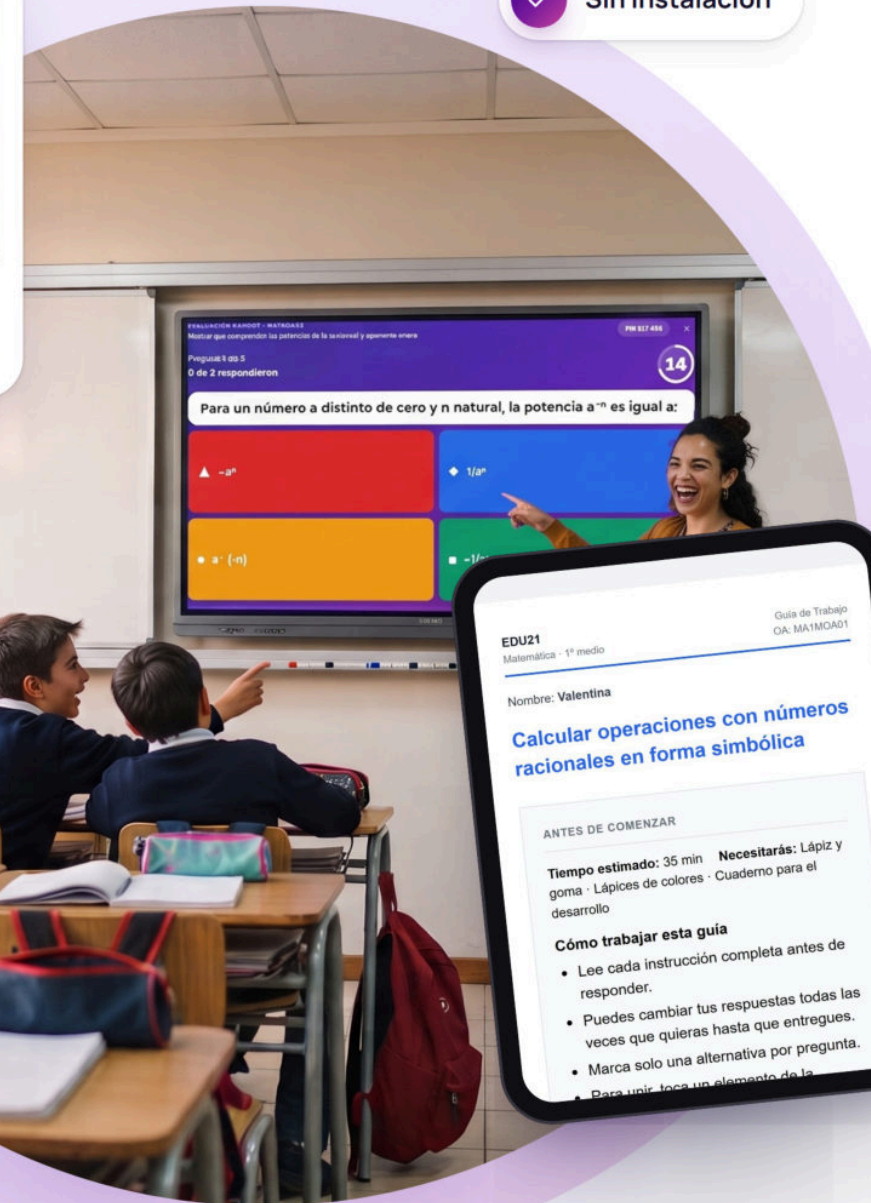
Grupos

Semáforo

Graficador



Sin instalación



03 · ÁREAS DE TRABAJO

Seis áreas de trabajo en una sola pantalla

EDU21 Board organiza la clase en áreas que acompañan cada momento del bloque.

**01 Preparar y abrir la clase**

La sesión planificada en OA Labs se abre en la pantalla con su presentación lista.

**02 Explicar**

Simuladores 3D, organizadores gráficos y fondos de trabajo para mostrar lo que cuesta imaginar.

**03 Conducir el aula**

15 herramientas para manejar el tiempo, los turnos y la dinámica del curso.

**04 Hacer participar**

Juegos de preguntas y guías que el curso responde desde el celular, con PIN o QR.

**05 Evaluar y hacer seguimiento**

Resultados por indicador y repaso sugerido para la clase siguiente.

**06 Conexión segura**

Cada docente con su cuenta, sin dejar su contraseña en la sala.

04 · ÁREA DE TRABAJO 02

Explicar: lo abstracto se ve y se toca

Simuladores 3D, organizadores gráficos y fondos de trabajo dentro de la pizarra, junto a la presentación de la clase.

- 01

Se abre dentro de la clase

Sin salir de la presentación ni abrir otro programa frente al curso.
- 02

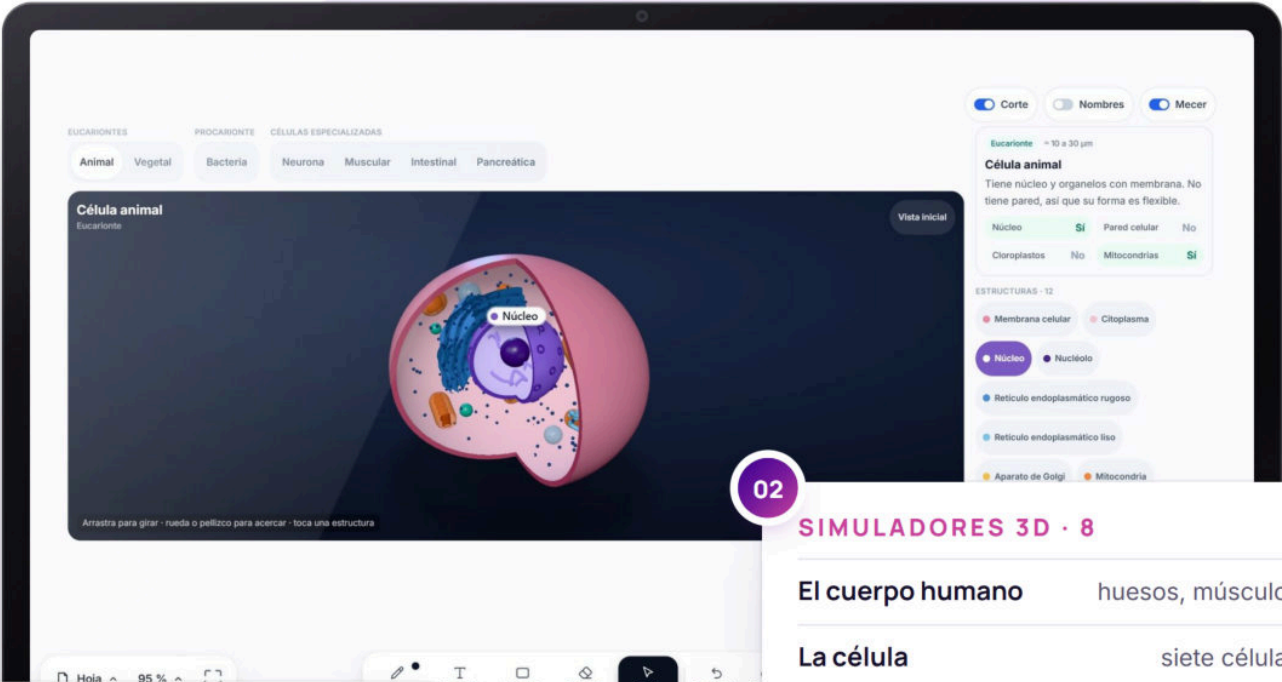
Se gira, se corta y se toca

El docente acerca, rota y muestra cada estructura con el dedo.
- 03

Se completa en la pizarra

Organizadores y fondos de trabajo para escribir con el curso.

8 fondos y 8 guías de trabajo



03

ORGANIZADORES · 18

Mapa mental

Venn

Línea de tiempo

Espina de pescado

Frayer

Ciclo

02

SIMULADORES 3D · 8

El cuerpo humano

huesos, músculos, órganos

La célula

siete células cortadas

Sistema solar

el Sol y los 8 planetas

Tabla periódica

118 elementos

Cuerpos geométricos

área, volumen y red y 3 más

05 · ÁREA DE TRABAJO 04

Participar: todo el curso responde

Juegos de preguntas y guías que el curso responde desde el celular, mientras la pizarra muestra el avance en vivo.

- 01

Entra con PIN o QR

Cada estudiante se une desde su celular o computador, sin instalar nada.
- 02

Con o sin cuenta

Los invitados entran solo con su nombre.
- 03

Preguntas del banco EDU21

Revisadas por objetivo; cada juego lleva de 5 a 30 preguntas.

✓ Celular o computador

EVALUACIÓN KAHOOT · MA1MOA02

Mostrar que comprenden las potencias de base racional y exponente entero

PIN 817 450

Pregunta 1 de 5

0 de 2 respondieron

14

Para un número a distinto de cero y n natural, la potencia a^{-n} es igual a:

▲ $-a^n$

◆ $1/a^n$

● $a \cdot (-n)$

■ $-1/a^n$

01

EN VIVO

PIN 817 450

14

Pregunta 1 de 5

0 de 2 respondieron

02

10:24

Pregunta 1 de 5

14 s

Para un número a distinto de cero y n natural, la potencia a^{-n} es igual a:

▲ $-a^n$

◆ $1/a^n$

● $a \cdot (-n)$

■ $-1/a^n$

06 · ÁREA DE TRABAJO 05

Evaluar: lo que falló vuelve a la clase

Al terminar cada actividad, la pizarra muestra en qué indicadores falló el curso y deja el repaso listo para la clase siguiente.

01	Resultado por indicador	Lo que quedó bajo el 60 % de respuestas correctas queda por reforzar.
02	Repaso sugerido	Con «Falta repasar», el repaso aparece en la planificación de la clase siguiente.
03	Registro de cada alumno	Los resultados quedan guardados en la ficha de cada estudiante.

Resultados guardados por alumno



02

Quedó por repasar
Aparece en la planificación de la clase siguiente.

01

RESULTADO POR INDICADOR
¿En qué falló el curso?

I1 · Potencia de potencia como multiplicación iterativa	0 %
I4 · Crecimiento y decrecimiento en Economía y Ciencias	25 %
I2 · Exponente 0 y exponentes enteros negativos	75 %

Bajo el 60 % queda como repaso sugerido.

Falta repasar

07 · POR QUÉ ES IMPORTANTE

Lo que gana el colegio

EDU21 Board trabaja sobre los factores que la escuela necesita fortalecer.

- 01

Participación y motivación

Todo el curso responde, no solo quienes levantan la mano. Las clases más dinámicas fortalecen la motivación escolar, uno de los Indicadores de Desarrollo Personal y Social que mide la Agencia de Calidad.
- 02

Aprendizaje alineado al currículum

Actividades y evaluaciones organizadas por Objetivos de Aprendizaje del currículum nacional, la base de lo que evalúa el Simce.
- 03

Acompañamiento a cada estudiante

Los resultados quedan por curso y por estudiante, y lo que el curso no entendió vuelve a la clase siguiente como repaso sugerido.
- 04

Respaldo para la gestión del PME

Dirección y UTP cuentan con registro de lo trabajado en aula para respaldar el PME.

01

Pregunta 1 de 5

2 de 2 acertaron

-a^n

0%

1/a^n ✓

100%

a · (-n)

0%

-1/a^n

0%

Camila 753

Diego 735

02

OBJETIVO DE APRENDIZAJE · MA1M OA 02

Mostrar que comprenden las potencias de base racional y exponente entero

I1

Potencia de potencia como multiplicación iterativa

I2

Exponente 0 y exponentes enteros negativos

I4

Crecimiento y decrecimiento en Economía y Ciencias

03

Estudiantes en riesgo

Asistencia promedio

3

85%

DM

Diego Martínez

Promedio 4,3 · asistencia 74%

Asistencia

04

Registro del curso

1° Medio A · 2026

Sesiones realizadas

193 de 266

Sesiones en la bitácora

6 registradas

Evaluaciones y guías

9 aplicadas

08 · QUÉ INCLUYE

Todo para usarlo desde el primer día

01 Licencias docentes	Acceso a EDU21 Board y OA Labs para el equipo.
02 Capacitación*	Sesiones de formación para docentes y equipo directivo.
03 Acompañamiento*	Seguimiento del uso durante la implementación.
04 Soporte y servicio al cliente*	Atención al colegio por los canales de EDU21.
05 Actualizaciones	Mejoras y recursos nuevos sin costo adicional.
06 Banco de recursos EDU21	8 simuladores 3D, 18 organizadores, 15 herramientas, 8 fondos, 8 guías y preguntas revisadas por objetivo.

* Capacitación, acompañamiento en aula y soporte disponibles según el plan de implementación de cada establecimiento.

01



Una cuenta por docente
EDU21 Board y OA Labs



Financiable con SEP vía PME



06

BANCO DE RECURSOS EDU21

8

simuladores 3D

15

herramientas de aula

18

organizadores gráficos

8 + 8

fondos y guías

09 · SIGUIENTE PASO

Vea EDU21 Board en una sala

Agende una demostración y conozca la plataforma funcionando en una pantalla interactiva, junto al equipo de EDU21.

01

Financiable con SEP

Mediante una acción en el PME: la Superintendencia de Educación admite plataformas digitales y licencias de uso (Dictamen N° 47).

02

Sin instalación

Funciona en el navegador de cualquier pantalla interactiva; el docente se conecta con un código de seis dígitos.

03

Un solo proveedor

Plataforma OA Labs, EDU21 Board y pantallas interactivas EDU21, del plan a la sala.

[Agendar demostración por WhatsApp](#)[Ver en edu21.cl](#)

Demostración en su colegio