

Soluciones para aprender haciendo.

Robótica, ciencias, matemática y tecnología educativa para conectar las ideas con la experiencia.



11 líneas educativas.
Un punto de partida: tu institución.

[Aplicaciones en el aula](#) · [Criterios de elección](#) · [Planificación](#)

Imágenes ilustrativas. Configuraciones y servicios a confirmar en cada propuesta.

01 / Robótica educativa

Construir, programar y aprender a resolver problemas.

Desde las primeras secuencias hasta proyectos con sensores, la robótica permite relacionar lógica, movimiento y trabajo en equipo.



Imagen ilustrativa de referencia.

RECURSOS Y POSIBILIDADES

Recursos de referencia

Kits de construcción, plataforma de actividades y formación docente.

Progresión pedagógica

Secuencias, mecanismos y programación, con complejidad acorde a cada etapa.

Organización del aula

Trabajo por equipos con roles de construcción, programación, observación y registro.

APLICACIONES POR NIVEL

- Inicial: explorar secuencias, recorridos y relaciones de causa y efecto.
- Básica: construir mecanismos y programar acciones.
- Media: investigar sensores y desarrollar proyectos de automatización.

ANTES DE IMPLEMENTAR

- Cantidad de grupos que trabajarán al mismo tiempo y piezas por equipo.
- Dispositivos compatibles con el software del kit y modo de conexión.
- Organización de piezas, recarga y reposición de componentes.

Conoce la ficha y prepara tu consulta en veritaseducativa.com

02 / Ciencias y matemáticas

Comprender los conceptos a través de la experimentación.

Materiales y experiencias para formular hipótesis, medir, comparar resultados y explicar lo observado.



Imagen ilustrativa de referencia.

RECURSOS Y POSIBILIDADES

Áreas de trabajo

Ciencias naturales y matemática mediante observación, medición y experimentación.

Recursos digitales

La línea de referencia contempla experiencias interactivas y realidad aumentada.

Apoyo pedagógico

Guías y materiales para organizar la práctica y la discusión de resultados.

APLICACIONES POR NIVEL

- Básica: observar, clasificar y registrar.
- Media: relacionar variables, medir y analizar resultados.

ANTES DE IMPLEMENTAR

- Temas del programa escolar y actividades prioritarias.
- Instrumentos, consumibles y supervisión que exige cada práctica.
- Compatibilidad de los contenidos digitales con los dispositivos del colegio.

Conoce la ficha y prepara tu consulta en veritaseducativa.com

03 / Laboratorio móvil

La experiencia científica se mueve con la clase.

Una alternativa para organizar y trasladar recursos de experimentación entre espacios de la institución.



Adaptación visual de marca.

RECURSOS Y POSIBILIDADES

Áreas de referencia

Física, química, biología y matemática.

Formato

Unidad móvil para organizar y transportar recursos experimentales.

Autonomía

Existen configuraciones con recursos propios de energía; la capacidad corresponde al modelo cotizado.

APLICACIONES POR NIVEL

- Básica: experiencias guiadas con observación y registro.
- Media: prácticas de ciencias organizadas por asignatura.

ANTES DE IMPLEMENTAR

- Ancho de puertas, desniveles, ascensores y lugar de resguardo.
- Modelo, dimensiones, peso y autonomía especificados en la ficha del proveedor.
- Inventario, reposición de consumibles y prácticas que requieren supervisión especial.

Conoce la ficha y prepara tu consulta en veritaseducativa.com

04 / Laboratorio Maker

Un espacio para convertir ideas en prototipos.

Integra diseño, construcción y tecnología en proyectos que permiten probar soluciones y mejorarlas.



Imagen ilustrativa de referencia.

RECURSOS Y POSIBILIDADES

Metodología

Diseño, prototipado, prueba y mejora de soluciones.

Trabajo compartido

Roles de equipo, documentación del proceso y presentación de resultados.

Configuración

Herramientas y materiales seleccionados para los proyectos y el espacio disponible.

APLICACIONES POR NIVEL

- Básica: construir y probar modelos sencillos.
- Media: integrar diseño, electrónica y programación.
- Técnica: documentar y mejorar prototipos funcionales.

ANTES DE IMPLEMENTAR

- Tipos de proyectos y materiales que se van a utilizar.
- Zonas de trabajo, circulación, almacenamiento y supervisión.
- Formación para cada herramienta y consumibles necesarios durante el año.

Conoce la ficha y prepara tu consulta en veritaseducativa.com

05 / Pantallas interactivas

Un punto de encuentro para explorar contenidos.

Superficies interactivas para trabajar con recursos digitales, realizar anotaciones y compartir actividades en el aula.



Imagen ilustrativa de referencia.

RECURSOS Y POSIBILIDADES

Interacción

Presentación de contenidos y anotaciones sobre una superficie táctil.

Uso multimedia

Integración de recursos visuales, actividades digitales y explicaciones colectivas.

Compatibilidad

Las conexiones, el sistema y las funciones de colaboración dependen del modelo.

APLICACIONES POR NIVEL

- Inicial y básica: explorar imágenes y actividades acompañadas.
- Media y técnica: presentar, anotar y analizar contenidos en grupo.

ANTES DE IMPLEMENTAR

- Distancia de visualización, ubicación y tipo de soporte.
- Resolución, puntos táctiles, puertos, sistema y compatibilidad del modelo ofertado.
- Red disponible, conexión de los dispositivos y formación de usuarios.

Conoce la ficha y prepara tu consulta en veritaseducativa.com

06 / Mesa interactiva Educa NAVE

Explorar y aprender alrededor de una misma mesa.

Una propuesta de interacción digital para integrar actividades lúdicas al trabajo de los primeros años.



Imagen ilustrativa de referencia.

RECURSOS Y POSIBILIDADES

Interacción documentada

Pantalla multitáctil y tecnología RFID.

Contenido de referencia

Más de 300 actividades descritas en la presentación pública de la solución.

Accesibilidad documentada

Audiodescripción y recursos de lengua de señas; idioma y compatibilidad se verifican por versión.

APLICACIONES POR NIVEL

- Inicial: actividades de exploración y reconocimiento.
- Primeros años de básica: propuestas guiadas y participación en grupo.

ANTES DE IMPLEMENTAR

- Versión del equipo y catálogo de actividades incluido en la licencia.
- Idioma de los contenidos y lengua de señas disponible.
- Dimensiones, altura de uso, circulación y acceso para los estudiantes.

Conoce la ficha y prepara tu consulta en veritaseducativa.com

07 / Laboratorios para formación técnica

Practicar con propósito profesional.

Equipamiento para acercar los contenidos técnicos a situaciones de aplicación y procedimientos de trabajo.



Imagen ilustrativa de referencia.

RECURSOS Y POSIBILIDADES

Especialidades de referencia

Electricidad, electrónica, robótica, mecánica y anatomía.

Organización

Puestos y recursos vinculados a prácticas del programa formativo.

Acompañamiento

Guías de práctica y necesidades de formación definidas por especialidad.

APLICACIONES POR NIVEL

- Media técnica: introducir procedimientos y conceptos aplicados.
- Formación técnica y superior: profundizar prácticas de la especialidad.

ANTES DE IMPLEMENTAR

- Competencias del programa y prácticas obligatorias.
- Cantidad de puestos, características del espacio y requisitos del equipamiento.
- Responsables de supervisión, mantenimiento y formación inicial.

Conoce la ficha y prepara tu consulta en veritaseducativa.com

08 / Laboratorios de realidad virtual

Explorar escenarios que amplían el aula.

Entornos inmersivos y simulaciones para acompañar el aprendizaje con actividades guiadas y reflexión posterior.



Imagen ilustrativa de referencia.

RECURSOS Y POSIBILIDADES

Formato de referencia

Visores de realidad virtual y entornos de aprendizaje integrados.

Áreas descritas

Simulación de soldadura, automatización y mecánica virtual.

Mediación

Preparación, acompañamiento y análisis posterior de la experiencia.

APLICACIONES POR NIVEL

- Media: experiencias vinculadas a contenidos de clase.
- Técnica: simulaciones de procedimientos y entornos profesionales.

ANTES DE IMPLEMENTAR

- Edad de uso indicada por el fabricante y contenido adecuado al grupo.
- Espacio de movimiento, supervisión, higiene y alternativas de participación.
- Visores compatibles, licencias, idioma y requisitos de red o computadora.

Conoce la ficha y prepara tu consulta en veritaseducativa.com

09 / Accesibilidad digital

Más formas de participar y acceder al conocimiento.

Tecnologías de apoyo y recursos para responder a necesidades de acceso a contenidos digitales, incluida la discapacidad visual.



Imagen ilustrativa de referencia.

RECURSOS Y POSIBILIDADES

Público de referencia

Recursos para el acceso a contenidos digitales de personas con discapacidad visual.

Interfaz

Opciones de interacción adaptada y táctil según la solución.

Objetivo pedagógico

Acceso, participación y desarrollo de habilidades digitales.

APLICACIONES POR NIVEL

- Selección individualizada según las barreras de acceso.
- Aplicación en distintas etapas educativas y contextos de uso.

ANTES DE IMPLEMENTAR

- Necesidades y preferencias de interacción de los usuarios.
- Compatibilidad con los contenidos, dispositivos y programas de la institución.
- Prueba de uso, formación y canal de acompañamiento.

Conoce la ficha y prepara tu consulta en veritaseducativa.com

10 / Libros y recursos educativos

Contenidos que acompañan cada etapa.

Colecciones didácticas, literatura y materiales de apoyo para organizar secuencias de aprendizaje y ampliar la lectura.



Imagen ilustrativa de referencia.

RECURSOS Y POSIBILIDADES

Etapas de referencia

Educación inicial, básica y formación técnica.

Tipos de material

Libros escolares, obras literarias y recursos didácticos.

Selección

Colecciones, ediciones e idiomas revisados con la institución.

APLICACIONES POR NIVEL

- Inicial: contacto con narraciones e imágenes.
- Básica y media: lectura y contenidos por área.
- Técnica: materiales vinculados a la formación profesional.

ANTES DE IMPLEMENTAR

- Nivel lector, etapa educativa y temas de trabajo.
- Idioma, edición, cantidad de ejemplares y formatos disponibles.
- Muestras, criterios curriculares y recursos complementarios incluidos.

Conoce la ficha y prepara tu consulta en veritaseducativa.com

11 / Plataforma de cursos y formación

Aprendizaje organizado, dentro y fuera del aula.

Contenidos digitales para formación técnica y profesional, con recursos para organizar recorridos y acompañar el progreso.



Imagen ilustrativa de referencia.

RECURSOS Y POSIBILIDADES

Formatos de referencia

Videoclases y libros digitales.

Organización

Rutas de aprendizaje para formación técnica y profesional.

Seguimiento

Herramientas de gestión y observación del progreso según la plataforma.

APLICACIONES POR NIVEL

- Media: contenidos complementarios según edad y programa.
- Técnica y formación continua: itinerarios de desarrollo profesional.

ANTES DE IMPLEMENTAR

- Catálogo, idioma, duración y público de cada curso.
- Accesos, licencias, dispositivos y conectividad disponibles.
- Gestión de usuarios, tratamiento de datos y condiciones de certificación.

Conoce la ficha y prepara tu consulta en veritaseducativa.com

Del catálogo al aula.

Cinco decisiones para preparar una consulta útil.

01

Definir el aprendizaje

Selecciona dos o tres experiencias prioritarias: construir, medir, programar, diseñar o explicar. Describe qué hará el estudiante y qué evidencia producirá.

02

Conocer al grupo

Reúne el nivel educativo, la cantidad de estudiantes, los conocimientos previos y las necesidades de participación y accesibilidad.

03

Revisar el espacio

Comprueba circulación, almacenamiento, energía, conectividad y supervisión. Para equipos móviles, observa también los recorridos entre aulas.

04

Comparar el alcance

Solicita modelos, componentes, idiomas, licencias, consumibles, formación y soporte. Relaciona cada recurso con las actividades previstas.

05

Organizar un primer proyecto

Acuerda docentes responsables, tiempos y criterios de seguimiento. Evalúa la primera experiencia antes de ampliar el equipamiento.

Tu próxima experiencia de aprendizaje empieza aquí.

Comparte tus objetivos. Explora las soluciones. Prepara con tu equipo una consulta concreta.

CONTACTO PRINCIPAL

hablaconmigo@veritaseducativa.com

veritaseducativa.com

Contacto general

contacto@veritaseducativa.com

Ventas

ventas@veritaseducativa.com

Finanzas

finanzas@veritaseducativa.com

Instagram · Threads · Facebook: @veritaseducativa

X: @veritaseduc

Alcance del catálogo

Las actividades son orientativas. El modelo, los componentes, la disponibilidad, los idiomas, las licencias y los servicios se detallan en la propuesta comercial. Las imágenes incluyen escenas ilustrativas y adaptaciones de identidad visual.