



INFORME DE VIGILANCIA TECNOLÓGICA

TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS



AGOSTO

2026

EDICIÓN N°59

ÍNDICE

ASPECTOS DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL	4
INTRODUCCIÓN	6
CÓMO UTILIZAR ESTA INFORMACIÓN	8
SELECCIÓN DE PATENTES	9
TUTORÍAS ADAPTATIVAS PARA ESTUDIANTES	10
DETECCIÓN DE EMOCIONES EN LA EDUCACIÓN	10
SIMULADOR FÍSICO DE MÁQUINAS	11
PLATAFORMA DE APRENDIZAJE ADAPTATIVO	11
SISTEMA INTELIGENTE DE PROTECCIÓN PARA AULAS	12
ROBOT ASISTENTE PARA AULAS INTELIGENTES.....	12
PLATAFORMA VIRTUAL PARA APRENDER MECÁNICA AUTOMOTRIZ	13
SOPORTE PARA MOSTAR TABLAS EDUCATIVAS	13
TUTORÍAS ADAPTATIVAS PARA ESTUDIANTES	14
VIDEOJUEGO ADAPTATIVO PARA ENSEÑAR PENSAMIENTO COMPUTACIONAL	14
PLATAFORMA EDUCATIVA PARA LA REHABILITACIÓN COGNITIVA	15
PLATAFORMA INTEGRAL DE GESTIÓN DE CLASES.....	15
SITEMA DE BÚSQUEDA DE CONTENIDOS EDUCATIVOS	16
ESTACIÓN PARA ENTRENAMIENTO TECNICO	16
ANÁLISIS ELECTRÓNICO DE ESCRITURA A MANO	17
EXTRACTOR DE PALABRAS PARA IDIOMAS	17
SITEMA DE APRENDIZAJE AUTOMATIZADO	18
RECOMENDACIÓN DE CONTENIDO EDUCATIVO	18
CONSTRUCTOR DE MÓDULOS DE APRENDIZAJE	19
REALIDAD AUMENTADA ADAPTATIVA.....	19
TECLADO VIRTUAL ADAPTATIVO	20
PIZARRA INTERACTIVA DE FÁCIL ACCESO.....	20
SIMULACIÓN MÉDICA CON MANIQUÍES INTERACTIVOS	21
SISTEMA DE ENTRENAMIENTO DIGITAL Y DIAGNÓSTICO	21
SISTEMA DE INSTRUCCIÓN VIRTUAL SOBRE PAPEL	22
MÁQUINA INTERACTIVA PARA APRENDER PALABRAS	22
MODELAMIENTO DE AMBIENTES FÍSICOS DE APRENDIZAJE.....	23
INTERFAZ TANGIBLE PARA ENSEÑANZA DE MATEMÁTICAS	23
BRAZO ROBÓTICO PARA SIMULACIÓN DE PROCEDIMIENTOS.....	24

DISPOSITIVO PARTA APRENDER LECTOESCRITURA CON BOTONES.....	24
GLOSARIO	25
ANEXOS.....	26

CRÉDITOS

Este informe ha sido desarrollado por los profesionales del **Instituto Nacional de Propiedad Industrial, INAPI**: Carolina Jara Fuentes, Paz Osorio Delgado y Juan Pablo Robledo Leiva

ASPECTOS DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL

El Instituto Nacional de Propiedad Industrial (INAPI) es el organismo responsable de administrar y gestionar los servicios relacionados con la propiedad industrial en Chile. Su labor también incluye promover la protección que otorga la propiedad industrial y difundir el acervo tecnológico y la información disponible¹.

Al igual que otras oficinas nacionales y regionales de patentes, INAPI divulga esta información como parte de sus funciones, con base en los datos proporcionados por los solicitantes en sus trámites de registro a nivel nacional. Es importante aclarar que INAPI no dispone de información sobre las etapas de desarrollo o de comercialización, ni sobre la eficacia ni sobre la seguridad de los contenidos.

La protección de una patente es específica de un territorio, es decir, solo es válida en el país o la región donde se concede. Sin embargo, la información sobre patentes se difunde a nivel global, lo que permite que cualquier persona, empresa o institución acceda a los documentos desde cualquier parte del mundo.

Las patentes protegen invenciones por un período determinado, que puede variar según la legislación vigente de cada país, pero que suele ser de 20 años para patentes de invención y 10 años para modelos de utilidad, contados desde la fecha de presentación de la primera solicitud. Se puede realizar transferencia de tecnología mediante acuerdos, licencias o cesiones para su uso, producción o explotación comercial. Una vez que expira el período de vigencia de una patente, la información reivindicada puede ser utilizada por cualquier persona, empresa o institución. En ese momento, se convierte en una patente de dominio público.

Los documentos presentados en este informe se contemplan como una muestra de las invenciones dispuestas para su consulta directa en la base de datos desde donde se obtuvo la información. Muchas de ellas se encuentran en proceso de tramitación, por tanto, aún no es posible determinar si están o estarán solicitadas en Chile, como fase nacional o en el país de origen de la solicitud. De acuerdo a lo anterior, esta publicación tiene un carácter informativo y no asegura que estas invenciones estén disponibles para su libre uso en nuestro territorio. Si le interesa alguna de estas tecnologías, sugerimos contactar a sus titulares para asegurar una transferencia tecnológica adecuada, pero verifique previamente la libertad de operación.

La información presentada en este reporte no implica que las creaciones mencionadas sean de dominio público, ya que podrían estar protegidas por otros derechos de propiedad intelectual. Para su uso correcto: primero, identifique si están protegidas; segundo, consulte al titular de la patente o de los derechos correspondientes para obtener información sobre su estado de tramitación y las condiciones de uso.

¹ Instituto Nacional de Propiedad Industrial - INAPI

Para obtener autorización del titular de una invención, considere lo siguiente:

Inventiones o innovaciones de dominio público: Son aquellas cuya protección legal por patente ha cesado por causas establecidas por ley, como el vencimiento del plazo de protección, la falta de solicitud en algún territorio, por abandono o por renuncia del titular. En este caso, cualquiera puede utilizar la invención sin autorización ni pago de derechos; es decir, ha terminado el tiempo de protección, no ha sido solicitada en el territorio nacional aun estando vigente en otros países o fue abandonada. De igual forma, se considera dominio público cuando su creador renuncia a la propiedad intelectual y, por lo tanto, puede ser utilizado por cualquier persona.

Inventiones o creaciones con patente, marca comercial o derecho de autor vigente: Una patente es el derecho exclusivo sobre una invención en un territorio durante un periodo específico. Una marca comercial es el signo que distingue productos o servicios en el mercado. El derecho de autor protege las creaciones artísticas o literarias. Cuando alguno de estos derechos esté vigente, se requiere la autorización expresa del titular para su uso. El uso sin autorización se sanciona conforme a los artículos 28 y 52 de la Ley 19.039 para patentes y marcas o al Capítulo II de la Ley 17.336 para derechos de autor.

Innovaciones: Son productos o procesos que resuelven un problema técnico. Aunque no estén patentados (sin protección formal de una patente), igualmente pueden tener valor y originalidad. El hecho de no estar patentados significa que no cuentan con una protección legal exclusiva, salvo que estén amparados por otros derechos.

INTRODUCCIÓN

De acuerdo con la *Association for Educational Communications and Technology* (AECT), la tecnología educativa o *EdTech* se define como "el estudio y la práctica ética de facilitar el aprendizaje y mejorar el rendimiento mediante la creación, el uso y la gestión de procesos y recursos tecnológicos"². Bajo esta premisa, la integración de estas herramientas busca transformar la educación tradicional a través de la innovación tecnológica.

En el contexto de América Latina y el Caribe, estas soluciones podrían tener un impacto considerable. Según un informe del Banco Interamericano de Desarrollo, la tecnología educativa actúa como un poderoso motor para acelerar la recuperación socioeconómica, mitigar las profundas desigualdades estructurales de la región y multiplicar el alcance del apoyo que brindan docentes y las instituciones. Gracias a este impulso, la educación y la capacitación técnica pueden hacer frente al reto de superar la rigidez del modelo estandarizado, el cual asume que todos los estudiantes aprenden al mismo ritmo y bajo las mismas condiciones³. Apuntando en este sentido, el conjunto de tecnologías presentadas en este informe propone un conjunto de soluciones con un importante énfasis en la personalización y la inclusión.

En el ámbito específico de Chile, estas innovaciones podrían aportar en diversos ámbitos, por ejemplo:

- Reducción de brechas de género: Tal como lo evidencian los resultados del SIMCE 2025 y los análisis de la Universidad de Chile, a pesar de la recuperación general de los aprendizajes tras la pandemia, persisten importantes brechas de género en el sistema educativo, donde factores estructurales limitan el desarrollo equitativo de habilidades entre los estudiantes⁴.
- Apoyo a la inclusión: El país impulsa esfuerzos continuos para integrar a estudiantes con necesidades educativas especiales a través del Programa de Integración Escolar (PIE), respaldado por normativas del Ministerio de Educación⁵.

Al permitir que las herramientas digitales y físicas se adapten automáticamente al ritmo o a la destreza de cada persona, estas tecnologías evitan la frustración, disminuyen el rezago escolar y abren nuevas oportunidades de desarrollo.

También es sabido también que, en el campo de las *EdTech*, los Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS) (como *Blackboard*, *Canvas* o *Moodle*) son una pieza fundamental. Tradicionalmente, los LMS han sido entornos de aula virtual cerrados donde los alumnos interactúan y son evaluados. Sin embargo, varias de las patentes seleccionadas para este informe presentan tecnologías que se integran a los LMS para ampliar drásticamente sus capacidades. Por ejemplo, se proponen métodos

² Mishra, S. (2009), *Educational technology: A definition with commentary* – By Alan Januszewski & Michael Molenda. *British Journal of Educational Technology*, 40: 187-187. https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2008.00925_4.x

³ Banco Interamericano de Desarrollo & HolonIQ. (2021). *Tecnología educativa en América Latina y el Caribe*. <https://publications.iadb.org/es/publications/spanish/viewer/Tecnologia-educativa-en-America-Latina-y-el-Caribe.pdf>

⁴ Universidad de Chile. (2026). *Simce 2025: persiste brecha de género tras recuperación*. Noticias UChile. <https://uchile.cl/noticias/237640/simce-2025-persiste-brecha-de-genero-tras-recuperacion>

⁵ Superintendencia de Educación. (s.f.). *¿Qué es el Programa de Integración Escolar (PIE)?* Gobierno de Chile. <https://www.supereduc.cl/contenidos-de-interes/que-es-el-programa-de-integracion-escolar-pie/>

para distribuir y actualizar contenidos adaptativos en tiempo real mediante APIs, iFrames y tecnología LTI basada en estándares de interoperabilidad como SCORM o xAPI.

Asimismo, otras patentes enlazan directamente motores de inteligencia artificial con los LMS para prescribir rutas de estudio dinámicas según el perfil del alumno, o incluso adaptar las lecciones detectando sus emociones en tiempo real. Finalmente, existen herramientas para automatizar el ensamblaje de módulos interactivos multilingües que se exportan de forma directa a plataformas compatibles. De este modo, los desarrollos patentados convierten los LMS estáticos en ecosistemas de educación verdaderamente personalizados.

A la par de estos avances en software, la personalización también se aborda también desde el hardware mediante interfaces multisensoriales. En lugar de clases pasivas, las invenciones proponen el uso de pantallas interactivas, interfaces táctiles que estimulan varios sentidos simultáneamente y simuladores hápticos. Esto permite que estudiantes técnicos o del área de la salud ensayen procedimientos complejos en un entorno 100% seguro y que personas con discapacidades motrices o de lenguaje se comuniquen e integren de manera autónoma.

En definitiva, las tecnologías que componen este informe de vigilancia tecnológica representan una pequeña muestra de una potencial revolución en el campo de la enseñanza. Esta información puede permitir a especialistas en el área descubrir las últimas tendencias tecnológicas, actores clave y soluciones que sirvan como base para generar nuevas tecnologías que resuelvan algunas de las problemáticas que enfrenta nuestro país en materia de educación.

CÓMO UTILIZAR ESTA INFORMACIÓN

La información tecnológica de patentes aporta información valiosa para la toma de decisiones estratégicas, tanto en el diseño de políticas públicas como en la gestión del sector privado, así como en los ámbitos de investigación o transferencia de tecnología, proporcionando una visión general de la actividad inventiva en un campo específico de la tecnología. Su análisis en procesos de Vigilancia Tecnológica tiene como propósito fundamental resolver interrogantes prácticas y estratégicas, transformando datos complejos de patentes en activos de información claros, accesibles y accionables.

Las fichas de invenciones que se presentan a continuación están diseñadas como una herramienta práctica de vigilancia tecnológica. Han sido elaboradas con un lenguaje más simple que el de su origen para que la información sea fácil de comprender para cualquier lector, sin necesidad de contar con conocimientos técnicos avanzados ni de ser un experto en propiedad intelectual.

La información recopilada sirve como una base que le puede permitir:

- Identificar tendencias y novedades respecto a las últimas tecnologías y soluciones innovadoras que se están desarrollando en esta área de la tecnología.
- Saber qué tecnologías se encuentran en el dominio público en el país y cuáles están protegidas, lo que le ayudará a determinar si son de uso libre o si se requiere autorización y transferencia tecnológica por parte de sus titulares. Este estado se destaca en las fichas y no se declara cuando la tecnología está en una etapa en la que no se puede asegurar si puede ser solicitada aún en nuestro territorio.
- Tener acceso a información técnica adicional a través de los enlaces proporcionados en cada ficha, ideal para analizar en mayor profundidad las tecnologías que más le interesen. Para acceder a esta información basta pinchar en el número de publicación de la ficha o en la flecha que está a su derecha.
- Conocer las oficinas internacionales donde se han presentado estas patentes y el país de origen de los solicitantes, otorgando una visión clara del panorama mundial. La información de la oficina viene indicada por el código del país en el número de publicación de la ficha y el país de origen del solicitante se indica a través de la bandera del país en la sección "Solicitante"
- Identificar exactamente qué personas, empresas u organizaciones están involucradas en el desarrollo de estas tecnologías, revelando así algunos actores del mercado, potenciales competidores o futuros aliados estratégicos. Esta información se encuentra en la esquina inferior derecha de la ficha y se incluye un logo de la organización solicitante siempre que esta esté disponible.

En definitiva, estas fichas sirven como un insumo accesible y rápido para apoyar en la toma de decisiones tecnológicas.

SELECCIÓN DE PATENTES

En este capítulo del informe se presentan treinta patentes de Tecnologías Educativas seleccionadas en función de su relevancia en términos de citas, las oficinas en que han sido presentadas y su potencial aplicación en el contexto nacional.

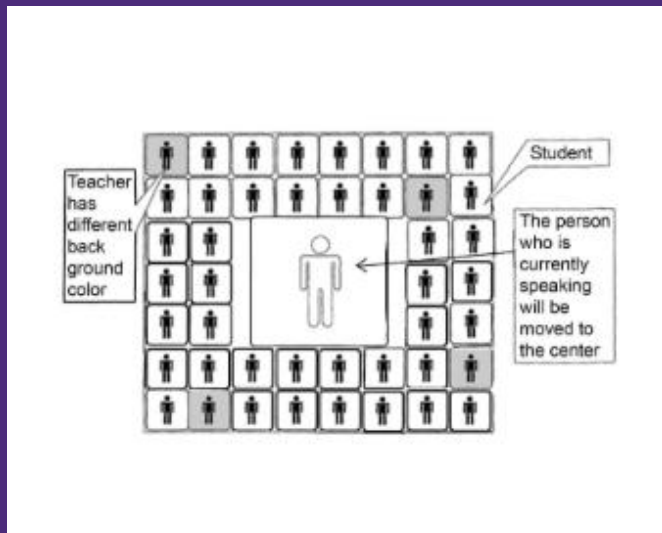
Las patentes sobre Tecnologías Educativas que se presentan a continuación se enmarcan principalmente en tres pilares tecnológicos convergentes. Destacan los sistemas de aprendizaje adaptativo que integran inteligencia artificial y análisis afectivo para personalizar dinámicamente las lecciones. Por otro lado, los simuladores físicos y de realidad mixta favorecen el entrenamiento técnico y clínico al proporcionar retroalimentación táctil y visual inmersiva en entornos seguros. Por último, se presentan ejemplos de interfaces tangibles y tecnologías de asistencia que mejoran la inclusión y el desarrollo sensorial de los estudiantes.

Si desea más información sobre cómo proteger sus derechos de propiedad industrial o le interesa participar en alguna actividad de formación en estos temas, escriba al Centro de Apoyo a la Tecnología y la Innovación (CATI), al correo cati@inapi.cl
Más publicaciones de la serie [Informes de Vigilancia Tecnológica](#) de INAPI, aquí 

TUTORÍAS ADAPTATIVAS PARA ESTUDIANTES

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G06F 15/00



AU 2019275676



QUÉ ES:

Es un sistema informático que evalúa el desempeño y comportamiento de los estudiantes para generar automáticamente sesiones de tutoría guiada, adaptando el contenido educativo a sus diferentes niveles y necesidades de aprendizaje particular.



PARA QUÉ SIRVE:

Este sistema ayuda a los profesores a identificar a los estudiantes que tienen dificultades en su aprendizaje, brindándoles apoyo adicional a través de materiales interactivos y retroalimentación inmediata, lo que evita la enorme frustración y mejora su rendimiento de una manera muy efectiva y directa en clase.

SOLICITANTE:

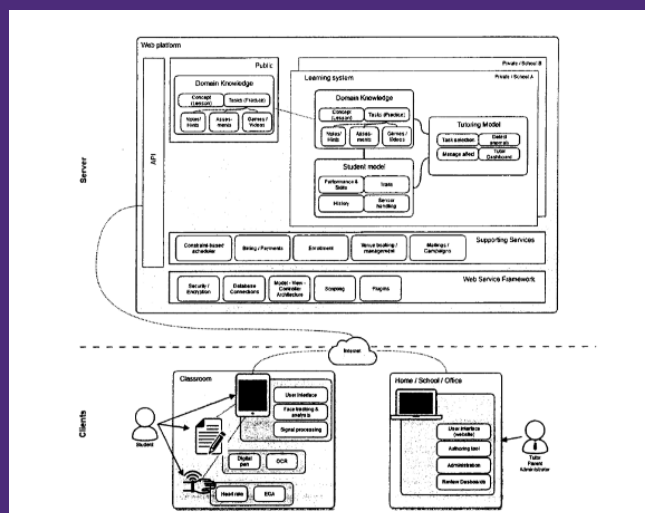
Hau Kitty Kit King



DETECCIÓN DE EMOCIONES EN LA EDUCACIÓN

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: A61B 5/00



CA 2987750



QUÉ ES:

Consiste en una plataforma que detecta diversas emociones de usuarios mientras realizan pruebas, personalizando evaluaciones según el progreso mostrado y adaptándose al estado anímico de la persona durante cada sesión.



PARA QUÉ SIRVE:

Sirve para mejorar profundamente el aprendizaje en distintas escuelas o empresas logrando adaptar cada contenido de forma instantánea según la emoción del propio alumno, permitiendo además lograr detectar algunos trastornos neurocognitivos tempranos para cuidar a muchas personas mayores enfermas.

SOLICITANTE:

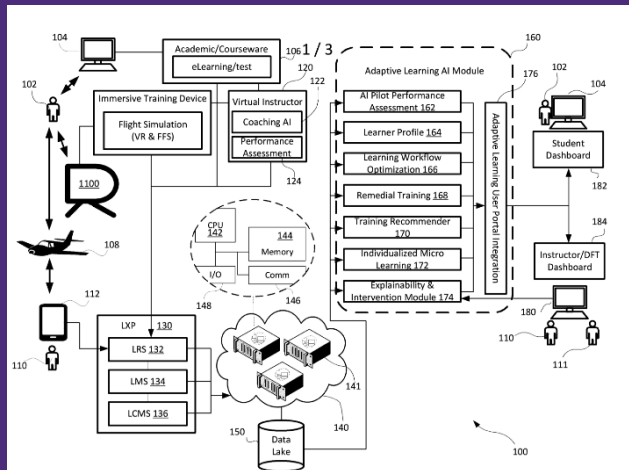
Find Solution Inteligencia Artificial Ltd



SIMULADOR FÍSICO DE MÁQUINAS

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G06N 20/00



CA 3192121



QUÉ ES:

Se trata de un complejo sistema computarizado que emplea réplicas físicas de múltiples instrumentos para que los usuarios logren interactuar manualmente con una detallada simulación en pantalla, logrando así replicar las precisas funciones de una máquina idéntica real y operativa.



PARA QUÉ SIRVE:

Facilita que muchísimos estudiantes logren operar complejos vehículos virtuales, pues proporciona un entorno plenamente seguro y muy realista en donde pueden experimentar destrezas prácticas y táctiles antes de tener que enfrentar a una peligrosa máquina verdadera en su futura carrera.

SOLICITANTE:

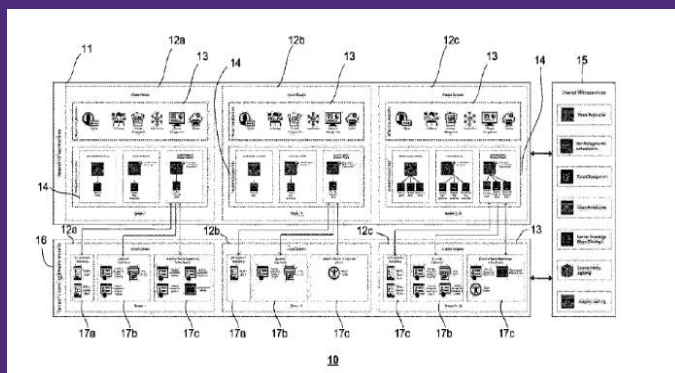
Cae Inc



PLATAFORMA DE APRENDIZAJE ADAPTATIVO

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G06N 5/02



CA 3220419



QUÉ ES:

Es un sistema centralizado que organiza lecciones virtuales en pequeños temas etiquetados. El programa reúne datos de estudio anónimos de los alumnos para ajustar el contenido automáticamente usando algoritmos inteligentes de aprendizaje.



PARA QUÉ SIRVE:

Sirve para crear cursos virtuales muy accesibles y personalizados que se adaptan al ritmo de cada alumno. También permite que diferentes creadores compartan datos de manera anónima para que sus sistemas de enseñanza inteligente sean cada vez más eficientes.

SOLICITANTE:

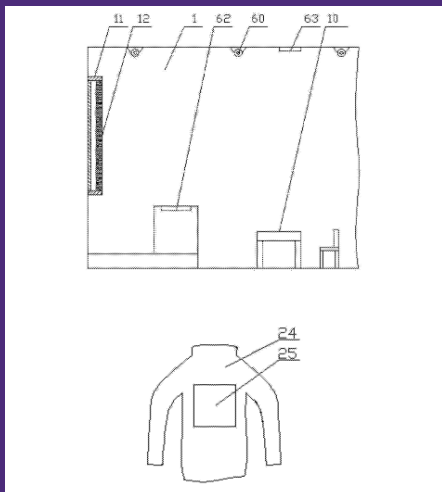
Ontario Educational
Authority Two



SISTEMA INTELIGENTE DE PROTECCIÓN PARA AULAS

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G06Q 50/20



CN 108922320



QUÉ ES:

Se trata de un mecanismo inteligente que proyecta las lecciones del profesor directamente sobre las espaldas de los alumnos sentados adelante, utilizando cámaras especiales para vigilar si los estudiantes prestan mucha atención.



PARA QUÉ SIRVE:

Sirve para asegurar que todos los estudiantes puedan ver la pizarra sin importar dónde se sienten; si alguien se distrae, el sistema avisa al maestro para que intervenga, logrando que toda la clase se mantenga atenta y aprenda siempre muchísimo mejor.

SOLICITANTE:

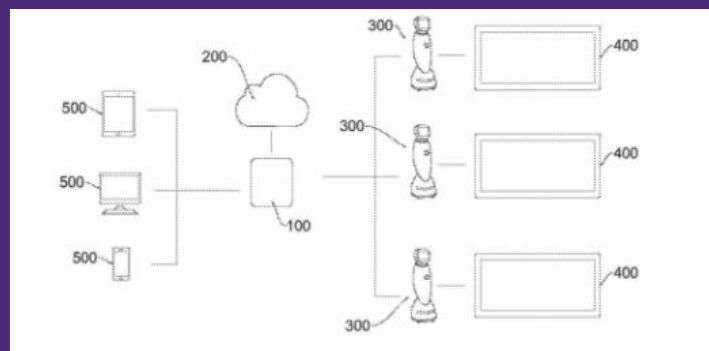
Suzhou Chengru
Information Tech Co Ltd



ROBOT ASISTENTE PARA AULAS INTELIGENTES

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G06Q 50/20



CN 109697904



QUÉ ES:

Consiste en un robot interactivo que ayuda al maestro en clase proyectando materiales, haciendo preguntas a los alumnos y evaluando sus respuestas al instante mediante un sistema centralizado de recolección de datos.



PARA QUÉ SIRVE:

Sirve para hacer las clases mucho más divertidas y participativas, permitiendo que el robot recopile información sobre qué temas les cuestan más a los niños, ayudando al profesor a mejorar sus futuras lecciones y a personalizar las tareas diarias.

SOLICITANTE:

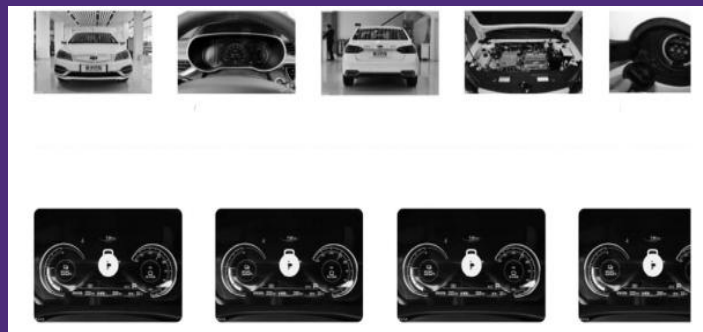
Suzhou Adu Robot Co Ltd



PLATAFORMA VIRTUAL PARA APRENDER MECÁNICA AUTOMOTRIZ

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G06F 30/20



CN 112085983



QUÉ ES:

Es una plataforma educativa que combina simulaciones tridimensionales de automóviles con prácticas reales en el taller, permitiendo armar y desarmar piezas virtuales en sus pantallas interactuando remotamente desde cualquier lugar.



PARA QUÉ SIRVE:

Ayuda a los estudiantes de mecánica a practicar procesos de reparación complicados de forma segura en una computadora antes de tocar un auto verdadero, solucionando la falta de vehículos de prueba y mejorando enormemente su habilidad práctica sin correr ningún riesgo.

SOLICITANTE:

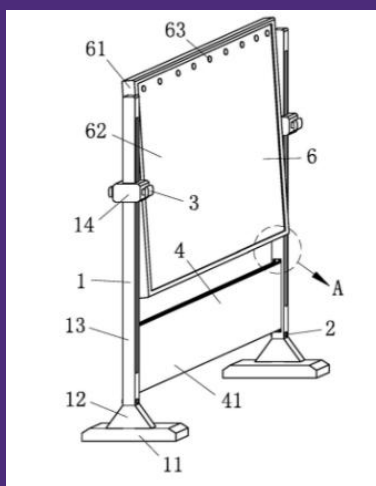
Beijing Senhe Zhiyuan
Tech Co Ltd



SOPORTE PARA MOSTRAR TABLAS EDUCATIVAS

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G09B 1/06



CN 113313976



QUÉ ES:

Es una estructura física diseñada para sostener y exhibir materiales de estudio; cuenta con una pizarra magnética que puede girar, cambiar de altura y además incluye algunas cajas para guardar diversos objetos.



PARA QUÉ SIRVE:

Este mueble facilita que los estudiantes puedan ver claramente la información importante desde cualquier ángulo del salón de clases; además, permite cambiar rápidamente los carteles o documentos y mantener organizado el material.

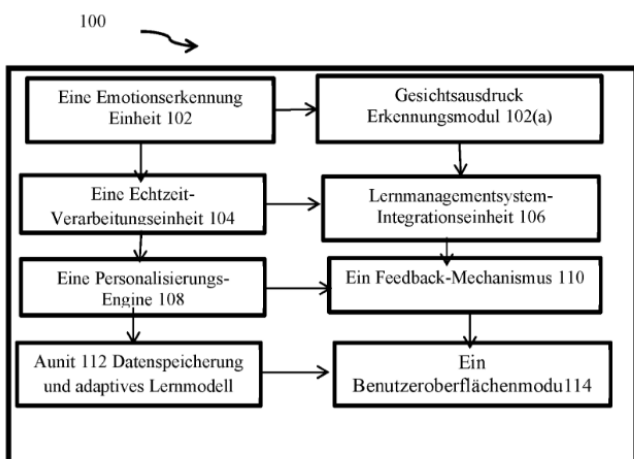
SOLICITANTE:

Linyi Top Network Co Ltd



TUTORÍAS ADAPTATIVAS PARA ESTUDIANTES

CIP: G06Q 50/20



DE 202025101416 



QUÉ ES:

Consiste en un programa informático que analiza los rostros de los estudiantes mediante cámaras para detectar sus sentimientos y luego ajusta las lecciones escolares en función de su estado anímico actual.



PARA QUÉ SIRVE:

Funciona para evitar que los estudiantes se frustren o aburran durante sus clases; si la cámara nota que alguien está confundido, el sistema envía explicaciones diferentes o actividades divertidas para mantener su interés y ayudarlo a aprender mucho más fácil siempre.

SOLICITANTE:

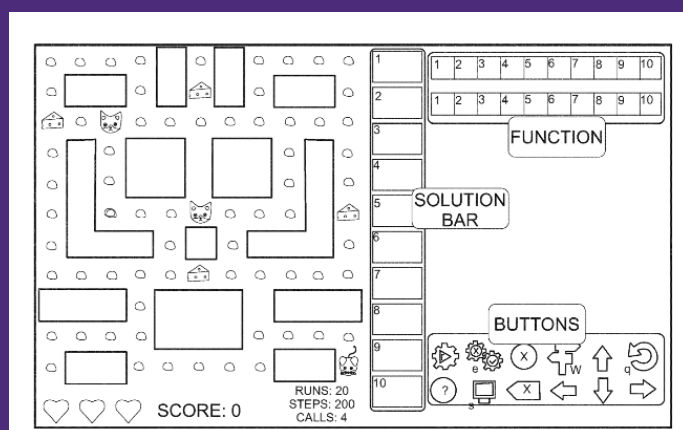
Hasan Mugbil Abualese et al.



VIDEOJUEGO ADAPTATIVO PARA ENSEÑAR PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G09B 19/00



EP 3825986 



QUÉ ES:

Es un videojuego educativo que enseña a programar mediante bloques; el programa evalúa constantemente las decisiones del jugador y cambia el comportamiento de los personajes para adaptar el desafío presentado continuamente.



PARA QUÉ SIRVE:

Sirve para enseñar habilidades informáticas complejas a los niños sin que se aburran o frustren; al adaptar los obstáculos según la capacidad de cada persona, asegura que todos aprendan a resolver problemas lógicos a su propio ritmo de forma divertida siempre.

SOLICITANTE:

University of Tartu



PLATAFORMA EDUCATIVA PARA LA REHABILITACIÓN COGNITIVA

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G06Q 50/10



KR 2023072218



QUÉ ES:

Es un sistema informático que evalúa la memoria y atención de los usuarios para ofrecerles juegos y tareas mentales que se ajustan automáticamente según su progreso y sus capacidades intelectuales actuales.



PARA QUÉ SIRVE:

Su propósito es ayudar a personas mayores o pacientes a recuperar sus habilidades mentales mediante entrenamientos personalizados; al adaptar los ejercicios diarios, previene el deterioro cerebral y mejora significativamente su calidad de vida ofreciéndoles una terapia constante.

SOLICITANTE:

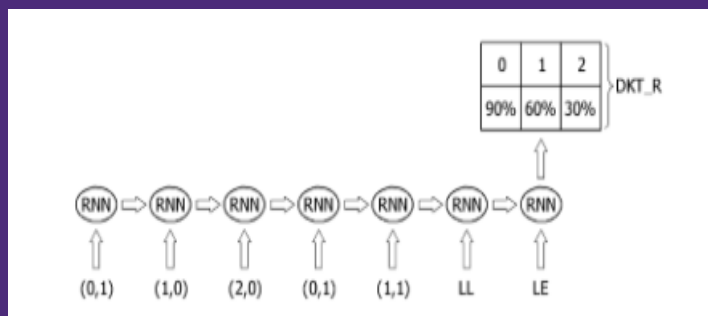
Brainheal



PLATAFORMA INTEGRAL DE GESTIÓN DE CLASES

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G06N 3/02



KR 2024068479



QUÉ ES:

Consiste en un sistema en línea que conecta a maestros y alumnos mediante videoconferencias interactivas, permitiendo compartir pantallas, realizar encuestas en vivo y administrar múltiples planes de estudio muy fácilmente hoy.



PARA QUÉ SIRVE:

Funciona para organizar todo el proceso educativo a distancia en un solo lugar; facilita que los profesores dirijan las clases en vivo y evalúen el progreso de los estudiantes rápidamente, eliminando la gran necesidad de usar muchas aplicaciones distintas simultáneamente.

SOLICITANTE:

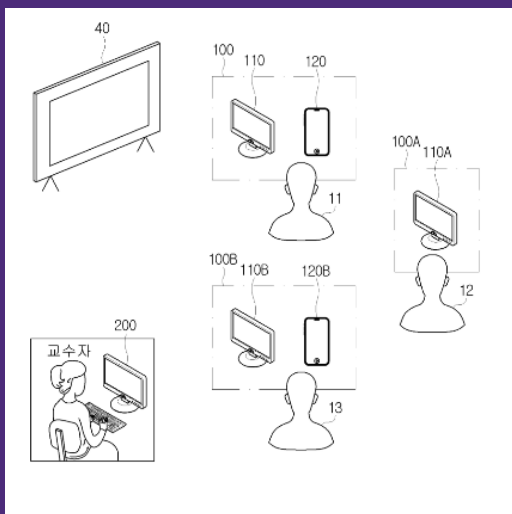
Advanced Institute Of
Convergence Tech



SISTEMA DE BÚSQUEDA DE CONTENIDOS EDUCATIVOS

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G06F 3/14



KR 2026001192



QUÉ ES:

Es un portal digital en el que los proveedores publican cursos y los estudiantes pueden buscar materias específicas, permitiendo que el sistema conecte las solicitudes de aprendizaje con el mejor material disponible.



PARA QUÉ SIRVE:

Facilita que los estudiantes encuentren exactamente los cursos que necesitan aprender entre un mar de información; al mismo tiempo, ayuda a las escuelas a distribuir y gestionar todo su catálogo educativo de una manera sumamente rápida, organizada y muy eficiente diariamente.

SOLICITANTE:

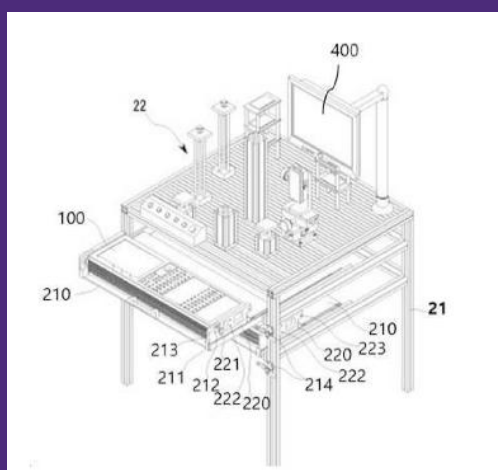
Visang Education Inc



ESTACIÓN PARA ENTRENAMIENTO TECNICO

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP:G06Q 50/20



KR 2089787



QUÉ ES:

Se trata de un escritorio de aprendizaje equipado con múltiples pantallas y paneles de control físicos conectados a una computadora central para poder realizar diversas prácticas y simulaciones sumamente detalladas.



PARA QUÉ SIRVE:

Ayuda a los estudiantes técnicos a realizar experimentos prácticos en un entorno sumamente controlado y seguro; al integrar manuales en las pantallas mientras manipulan controles físicos, logran comprender muchísimo mejor el complejo funcionamiento de varios equipos industriales modernos sin ningún peligro.

SOLICITANTE:

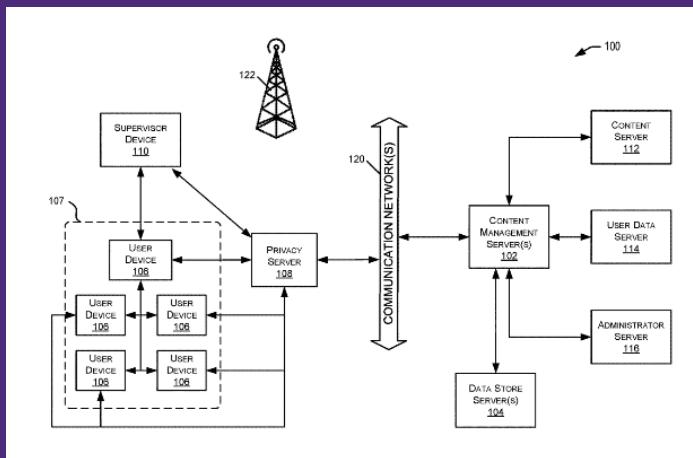
Myung Ki Choi



ANÁLISIS ELECTRÓNICO DE ESCRITURA A MANO

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G06F 15/18



US 20180293434 



QUÉ ES:

Es un sistema inteligente que analiza cómo escriben las personas en una pantalla táctil, evaluando la forma de las letras y la ortografía mediante avanzados modelos matemáticos de comparación visual precisa.



PARA QUÉ SIRVE:

Resulta extremadamente útil para enseñar caligrafía y gramática a los niños; el sistema corrige instantáneamente los trazos incorrectos, brindando un apoyo inmediato que los maestros no pueden dar a todos sus alumnos al mismo tiempo en un aula tradicional muy concurrida.

SOLICITANTE:

Pearson Education Inc

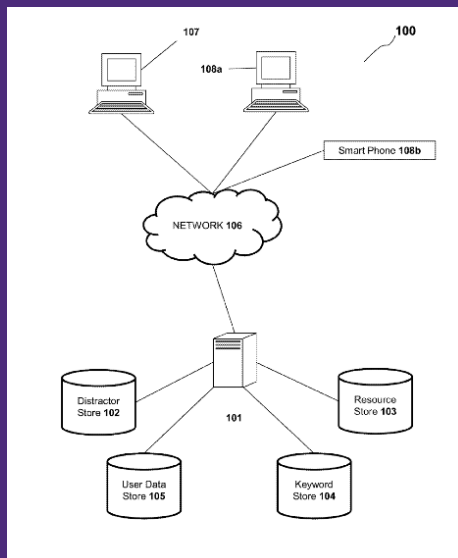




EXTRACTOR DE PALABRAS PARA IDIOMAS

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: A61B 5/374



US 20160163228 



QUÉ ES:

Es una herramienta de procesamiento de lenguaje natural que escanea textos de múltiples fuentes, evalúa la dificultad de las distintas palabras y genera de forma automática útiles listas de vocabulario y distractores, creando excelentes ejercicios adaptativos de comprobada comprensión lectora.



PARA QUÉ SIRVE:

Facilita la creación automática de materiales educativos para aprender idiomas, transformando artículos reales o textos en lecciones personalizadas que ponen a prueba el vocabulario y la gramática del alumno según su nivel exacto de conocimiento y sus urgentes necesidades de estudio continuo.

SOLICITANTE:

Voxy Inc

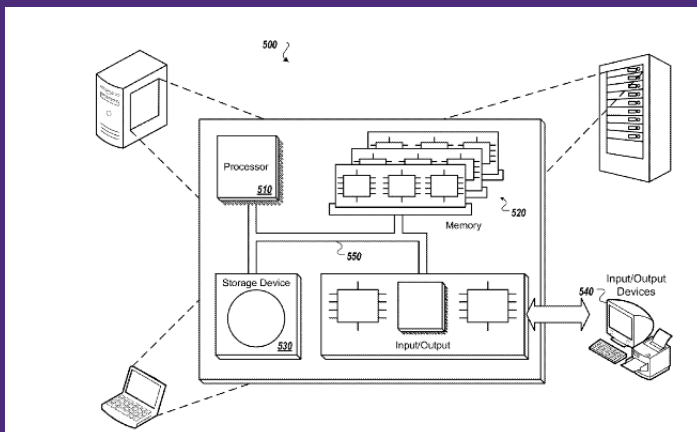




SITEMA DE APRENDIZAJE AUTOMATIZADO

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G09B 7/04



US 2017243502



QUÉ ES:

Es un programa que evalúa respuestas de los estudiantes frente a problemas prácticos; calcula rápidamente la dificultad de las preguntas y el nivel de comprensión alcanzado, actualizando eficazmente ambas calificaciones.



PARA QUÉ SIRVE:

Sirve para proporcionar tutorías matemáticas y científicas personalizadas a través de internet; al ajustar dinámicamente la dificultad de los ejercicios según el desempeño histórico del usuario, asegura que los estudiantes no se frustren ni se aburran, optimizando su proceso de aprendizaje.

SOLICITANTE:

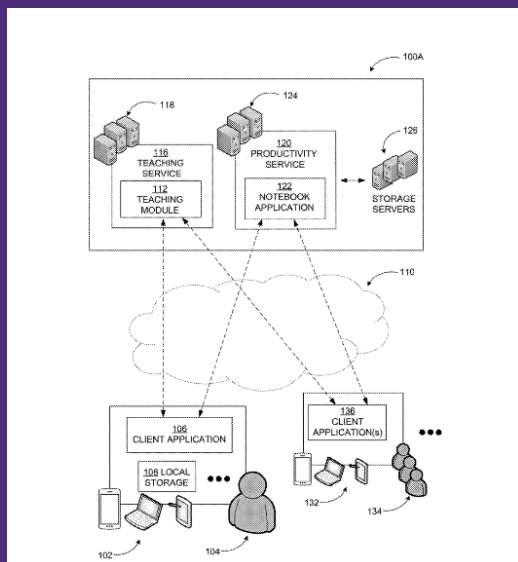
Expil Inc



RECOMENDACIÓN DE CONTENIDO EDUCATIVO

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: B21D 28/04



US 2018233057



QUÉ ES:

Es un sistema inteligente que analiza el progreso de los estudiantes, sus estados de ánimo y estilos de aprendizaje para recomendar a los maestros diversas lecciones útiles que logran alinearse perfectamente con sus respectivos planes de estudio oficiales.



PARA QUÉ SIRVE:

Ayuda enormemente a los docentes a personalizar la enseñanza impartida en sus aulas; al lograr detectar diferentes conceptos erróneos o la falta de motivación, el sistema sugiere valiosas intervenciones rápidas y el mejor material didáctico para mejorar exitosamente los resultados académicos.

SOLICITANTE:

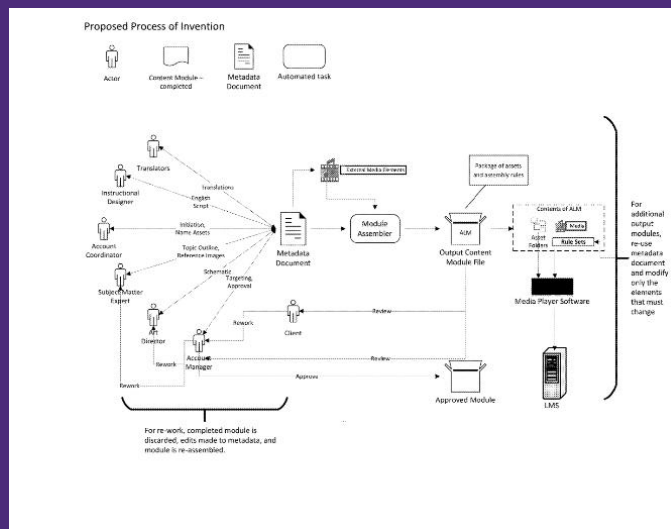
Microsoft Technology
Licensing LLC



CONSTRUCTOR DE MÓDULOS DE APRENDIZAJE

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G06Q 50/20



QUÉ ES:

Herramienta que integra documentos digitales y contenido multimedia para crear cuestionarios o módulos de entrenamiento personalizados, con traducción rápida a múltiples idiomas mediante tecnologías web estándar.



PARA QUÉ SIRVE:

Resuelve la notoria dificultad y el altísimo costo de lograr crear materiales de capacitación profesional altamente globalizados; le permite a las grandes empresas generar velozmente diversos cursos interactivos multilingües, ahorrando una enorme cantidad de tiempo.

US 20190392723



SOLICITANTE:

Alchemy Systems L P

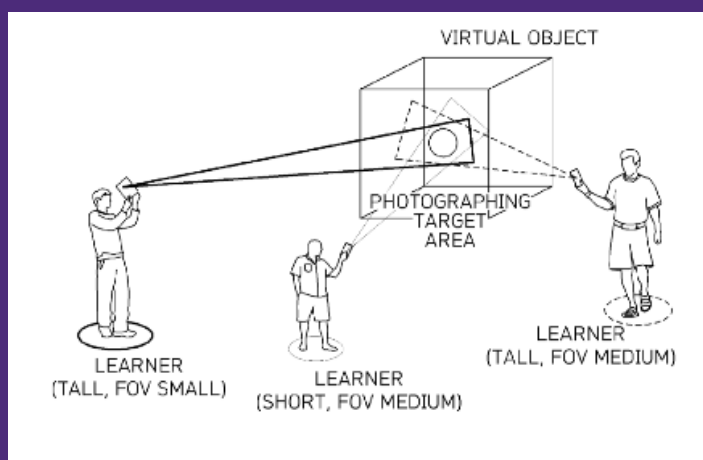
intertek
alchemy



REALIDAD AUMENTADA ADAPTATIVA

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G06T 19/00



QUÉ ES:

Es un sistema de enseñanza de realidad aumentada que proyecta objetos virtuales interactivos sobre su entorno, logrando ajustar automáticamente sus tamaños o perspectivas basándose en la estatura física y el campo visual de cada estudiante en particular.



PARA QUÉ SIRVE:

Facilita el complejo entrenamiento visual de numerosos estudiantes sin importar ninguna de sus claras diferencias físicas; al calibrar correctamente las imágenes de aquellos usuarios, asegura que puedan percibir cualquier simulación de manera totalmente cómoda, muy realista.

US 20230386353



SOLICITANTE:

Electronics & Telecom
Res Inst

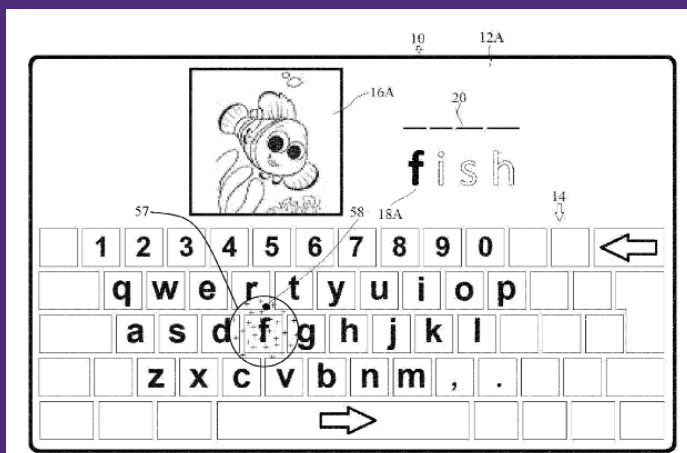
ETRI
Electronics and Telecommunications
Research Institute



TECLADO VIRTUAL ADAPTATIVO

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G06F 3/01



US 2024221517



QUÉ ES:

Es una pantalla interactiva provista con un procesador que genera un teclado virtual, el cual altera constantemente su tamaño y ubicación de teclas disponibles basándose directamente en un historial de numerosos errores táctiles registrados por un mismo usuario.



PARA QUÉ SIRVE:

Permite aprender a lograr escribir textos a diversas personas con múltiples discapacidades motoras y a muchos niños pequeños; al agrandar específicamente las teclas donde suelen ocurrir fallos constantes, logra hacer que toda la comunicación escrita resulte ser sumamente accesible y verdaderamente libre de frustraciones.

SOLICITANTE:

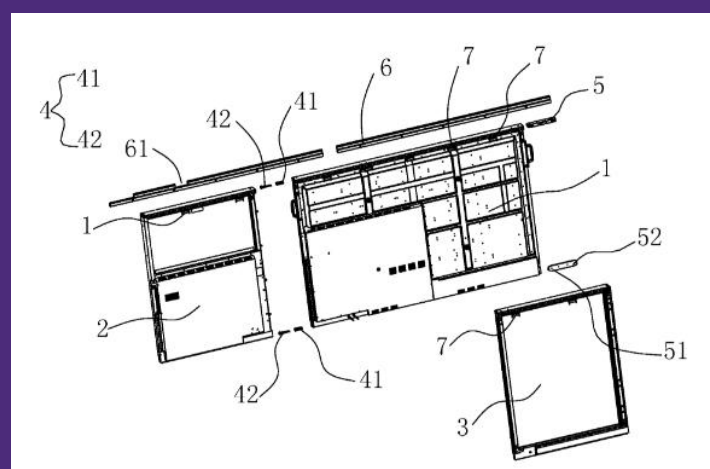
Emmanuel Cohen et al.



PIZARRA INTERACTIVA DE FÁCIL ACCESO

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: F16M 13/02



WO 2020164308



QUÉ ES:

Es un sistema interactivo de enseñanza equipado con múltiples paneles adicionales unidos a pantallas centrales mediante conectores mecánicos móviles; dicho mecanismo hace posible empujar de un lado y lograr abrir rápidamente las enormes estructuras como si fuesen puertas.



PARA QUÉ SIRVE:

Sistema que facilita el mantenimiento de equipos audiovisuales escolares mediante paneles giratorios, permitiendo reparaciones rápidas sin desmontar las pantallas.

SOLICITANTE:

Guangzhou Shiyuan
Electronics Co Ltd

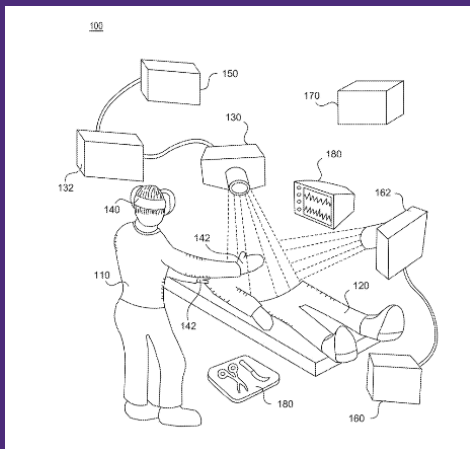
CVTE
Dream·Future



SIMULACIÓN MÉDICA CON MANIQUÍES INTERACTIVOS

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G06F 3/01



US 2022215780 



QUÉ ES:

Es un equipo de entrenamiento médico que utiliza un maniquí provisto de sensores, monitores de signos vitales e imágenes en realidad virtual para crear situaciones de intensa crisis que logran evaluar eficazmente las acciones del propio estudiante.



PARA QUÉ SIRVE:

Permite practicar atención médica de emergencia de forma inmersiva y realista, evaluando el desempeño para fortalecer el dominio de procedimientos críticos.

SOLICITANTE:

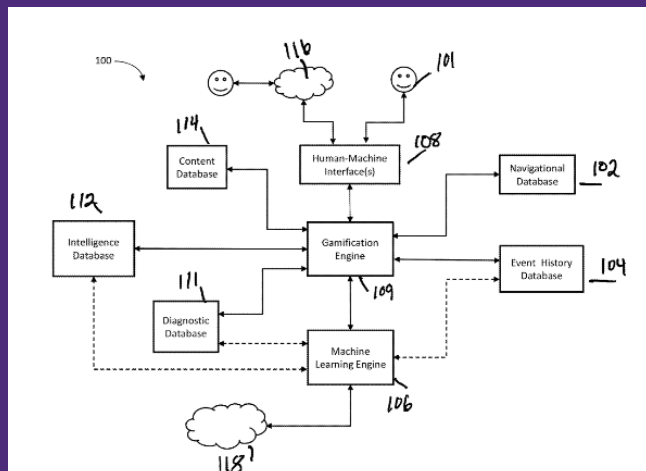
Codescribe llc



SISTEMA DE ENTRENAMIENTO DIGITAL Y DIAGNÓSTICO

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP:A63F 9/18



US 2019244127 



QUÉ ES:

Es una plataforma digital que emplea inteligencia artificial y elementos de videojuegos para ofrecer ejercicios de recuperación mental, aprendizaje corporativo y terapias; almacena detalladamente cada interacción del usuario con el fin de analizar cuidadosamente su comportamiento.



PARA QUÉ SIRVE:

Permite evaluar y tratar trastornos de salud mental, reducir el estrés y mejorar la productividad mediante juegos interactivos, diagnósticos objetivos y rutinas terapéuticas personalizadas.

SOLICITANTE:

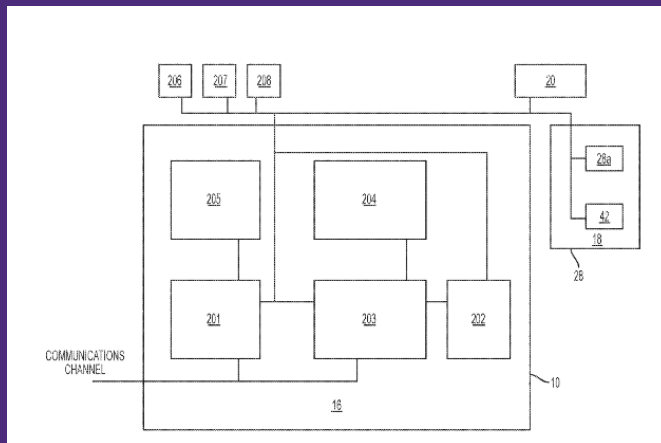
Progrentis Corp



SISTEMA DE INSTRUCCIÓN VIRTUAL SOBRE PAPEL

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G09B 5/14



US 20170236435 



QUÉ ES:

Es un sistema de videoconferencia donde un tutor remoto puede visualizar el papel físico del estudiante usando una cámara, logrando proyectar rápidamente sus propias anotaciones digitales directamente sobre el mismo documento a través de un práctico proyector interactivo.



PARA QUÉ SIRVE:

Resuelve el problema de la falta de interacción natural en las clases a distancia, permitiendo que profesores y alumnos escriban y colaboren de forma simultánea sobre los mismos apuntes físicos reales, simulando con mucha perfección una productiva tutoría presencial cara a cara.

SOLICITANTE:

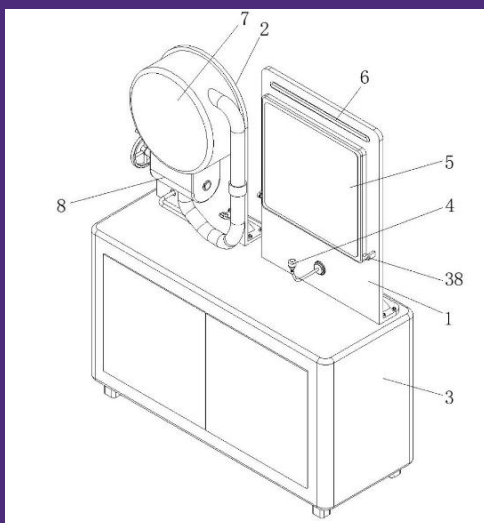
Albert Roiy Leatherman III



MÁQUINA INTERACTIVA PARA APRENDER PALABRAS

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G09B 19/06



CN 121861978 



QUÉ ES:

Es una máquina que revuelve esferas con letras mediante engranajes y fajas activados manualmente, combinando esto con cámaras, micrófonos y pantallas para reconocer de forma visual y vocal las palabras correctas que son formadas por el estudiante.



PARA QUÉ SIRVE:

Transforma el aprendizaje pasivo del inglés en una experiencia activa y muy divertida; los niños giran manivelas para mezclar letras y el equipo verifica instantáneamente su pronunciación y oraciones, solucionando efectivamente la falta de retroalimentación inmediata del aula escolar tradicional.

SOLICITANTE:

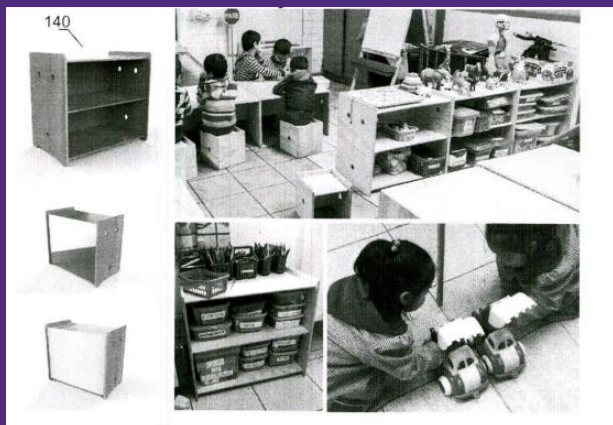
Changzhou Inst of
Industry Technology



MODELAMIENTO DE AMBIENTES FÍSICOS DE APRENDIZAJE

DOMINIO PÚBLICO EN CHILE

CIP: G09B 1/00



QUÉ ES:

Sistema de modelamiento con mobiliario escolar adaptable que permite configurar aulas digitalmente y registrar los ambientes mediante una aplicación móvil.



PARA QUÉ SIRVE:

Mejora la calidad pedagógica en educación parvulario mediante juegos de planificación y una base digital que permite organizar, monitorear y documentar prácticas educativas.

CL 201602078 

SOLICITANTE:

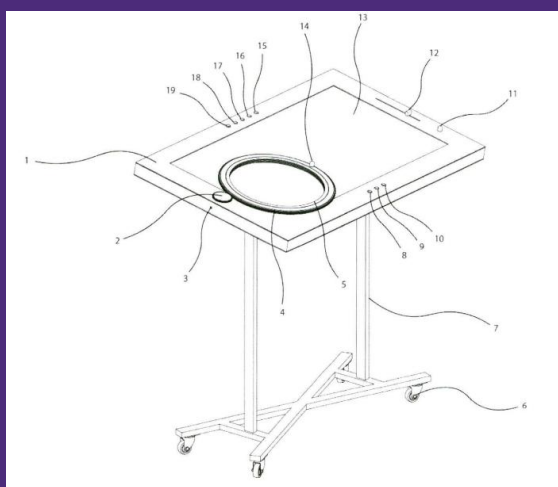
Pontificia Universidad
Católica de Chile



INTERFAZ TANGIBLE PARA ENSEÑANZA DE MATEMÁTICAS

PATENTE VIGENTE EN CHILE

CIP: G09B 19/02



QUÉ ES:

Es un dispositivo de enseñanza con interfaz tangible, provisto de una pantalla y altavoces; los estudiantes exploran sensorialmente elementos físicos que responden audiovisualmente de inmediato cada vez que el propio usuario decide presionar, deslizar o rotar aquellos controles interactivos.



PARA QUÉ SIRVE:

Resuelve el problema de generación de rebabas y desalineación en el troquelado de metales. Integra corte preciso y pulido magnético automático, elevando significativamente la calidad del borde y productividad.

CL 201901283 

SOLICITANTE:

Universidad del Desarrollo
Chile



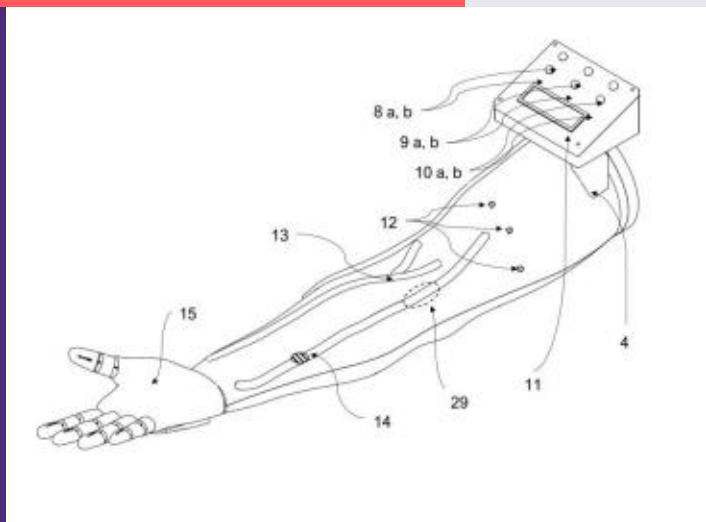
Universidad del Desarrollo



BRAZO ROBÓTICO PARA SIMULACIÓN DE PROCEDIMIENTOS

PATENTE VIGENTE EN CHILE

CIP: G09B 23/28



CL 202202091



QUÉ ES:

Simulador anatómico de brazo humano que permite practicar procedimientos médicos y registrar digitalmente el uso de herramientas, proporcionando lecturas precisas.



PARA QUÉ SIRVE:

Está diseñado para que estudiantes y profesionales de la salud practiquen diversos procedimientos médicos, como inyecciones o toma de signos vitales, recibiendo retroalimentación en tiempo real sin poner en riesgo la seguridad ni el bienestar de un paciente humano real.

SOLICITANTE:

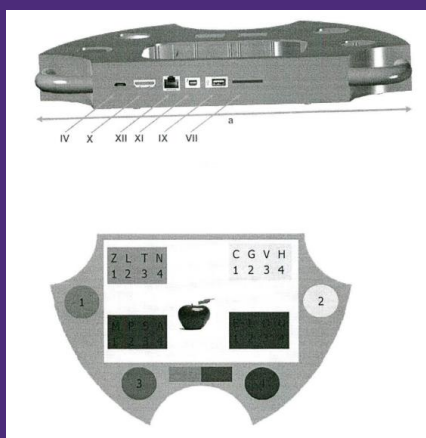
Cristian Zavaleta Berrios



DISPOSITIVO PARTA APRENDER LECTOESCRITURA CON BOTONES

PATENTE VIGENTE EN CHILE

CIP: G06Q 50/20



CL 201702545



QUÉ ES:

Es un tabloide digital con botones enormes para interactuar en pantalla; su programación expone de manera asistida sílabas, letras audibles y símbolos simples con el propósito fundamental de lograr formar oraciones complejas de forma bastante progresiva en cada sesión escolar.



PARA QUÉ SIRVE:

Facilita la expresión escrita de menores con discapacidades motrices o comunicacionales mediante teclados simplificados y accesibles.

SOLICITANTE:

Universidad de Los Lagos
Chile



UNIVERSIDAD DE LOS LAGOS



GLOSARIO

Las definiciones presentadas se basan principalmente en los informes de la Oficina Mundial de Propiedad Intelectual (OMPI), la Oficina Europea de Patentes (EPO) y el Instituto Nacional de Propiedad Industrial de Chile (INAPI).

Clasificación Internacional de Patentes (CIP): El sistema jerárquico de clasificación divide el área tecnológica en secciones, clases, subclases y grupos. La clasificación es una herramienta esencial y universal para encontrar documentos de patente en las búsquedas que se realizan en el estado de la técnica, ya que no se encuentra limitada por el idioma.

Familia de patentes: Documentos de patentes relacionadas con invenciones que son patentadas o están en proceso de patentamiento, en múltiples países, lo que da lugar a la existencia de varios documentos de patentes similares, redactados en el idioma oficial de cada país u organismo donde se ha presentado la patente. Comparten la misma combinación de prioridades.

Familia INPADOC: Una familia de patentes extendida INPADOC es una colección de documentos de patente que cubren una tecnología. El contenido técnico de las solicitudes es similar, pero no necesariamente el mismo. Los miembros de una familia extendida de patentes INPADOC tendrán al menos una prioridad en común con al menos otro miembro, ya sea directa o indirectamente.

Inventor: Es la persona o personas naturales que han desarrollado una invención.

Solicitante: Persona(s), empresa(s) o institución(es) que solicita(n) a un Estado el otorgamiento del derecho de protección, por tanto, quien(es) se registren en esta categoría será(n) el (los) propietario(s) de la marca o patente.

Titular: Es el poseedor del título de propiedad sobre una patente.

Oficina de Patentes: Es el organismo público responsable de la concesión, trámite y registro de patentes de invención o modelos de utilidad. En Chile, el organismo encargado de cumplir estas labores es el Instituto Nacional de Propiedad Industrial (INAPI).

Patentes: Son aquellas solicitudes que la Oficina de Patentes ha evaluado y determinado que cumplen con los requisitos formales y de fondo para ser patentables, por lo que son concedidas al titular.

PCT: El Tratado de Cooperación en materia de Patentes (PCT), es un tratado internacional administrado por la Organización Mundial de Propiedad Intelectual (OMPI), cuyo objetivo es simplificar y hacer más accesible -para los usuarios y oficinas de patentes- el proceso de presentación de solicitudes internacionales de patente, con miras a proteger las invenciones en varios países.

ANEXOS

La Organización Mundial de Propiedad Intelectual señala que la Clasificación Internacional de Patentes (CIP), establecida por el Arreglo de Estrasburgo de 1971, es un sistema jerárquico que clasifica las patentes de acuerdo a los diferentes sectores tecnológicos a los que pertenecen.

En relación a las patentes seleccionadas, las clasificaciones CIP principales que se destacan en las fichas se pueden encontrar en el siguiente enlace: [CIP en Español](#)

- G06F 15/00** : Ordenadores digitales en general.
- A61B 5/00** : Mediciones con fines diagnósticos; Identificación de personas.
- G06N 20/00** : Cálculos de arreglos mediante modelos basados en el conocimiento.
- G06N 5/02** : Cálculos de arreglos mediante modelos basados en el conocimiento; representación del conocimiento; Representación simbólica.
- G06Q 50/20** : Tecnologías de la información y la comunicación adaptadas para procesos empresariales específicos en el ámbito educativo.
- G06F 30/20** : Diseño asistido por ordenador; Optimización, verificación o simulación del diseño.
- G09B 1/06** : Aparatos educativos manuales o mecánicos con elementos que contienen símbolos, signos o imágenes, diseñados para disponerse de distintas formas y montarse en un soporte.
- G09B 19/00** : Aparatos de enseñanza o práctica para apuntar o disparar armas.
- G06Q 50/10** : Tecnologías de la información y la comunicación adaptadas para procesos de servicios empresariales específicos.
- G06N 3/02** : Sistemas informáticos basados en modelos biológicos; Redes neuronales.
- G06F 3/14** : Salida digital al dispositivo de visualización.
- G06F 15/18** : Máquinas de aprendizaje, en las que un programa se modifica de acuerdo con la experiencia adquirida por el propio computador durante una ejecución completa.
- A61B 5/374** : Detección de la distribución de frecuencia de las señales, detección de ondas delta, theta, alfa, beta o gamma.
- G09B 7/04** : Caracterizado por modificar el programa de enseñanza en respuesta a una respuesta incorrecta, repitiendo la pregunta o proporcionando una explicación adicional.
- B21D 28/04** : Centrar el trabajo; Posicionar las herramientas.
- G06T 19/00** : Manipulación de modelos o imágenes tridimensionales para gráficos por computadora.
- G06F 3/01** : Disposiciones de entrada o disposiciones combinadas de entrada y salida para la interacción entre el usuario y la computadora.
- F16M 13/02** : Para sostener o fijarse a un objeto, por ejemplo, un árbol, una puerta, un marco de ventana, una bicicleta.
- A63F 9/18** : Juegos de preguntas y respuestas.
- G09B 19/02** : Conteo; Cálculo.
- G09B 5/14** : Con previsión para la comunicación individual entre profesor y alumno.
- G09B 19/06** : Idiomas extranjeros, con presentación audible del material a estudiar.

- G09B 1/00** : Aparatos educativos de funcionamiento manual o mecánico que utilizan elementos que forman o contienen símbolos, signos, imágenes o similares que están dispuestos o adaptados para ser dispuestos de una o más maneras particulares.
- G09B 23/28** Modelos para fines científicos, médicos o matemáticos, dispositivos de tamaño real para fines de demostración; Para medicina.

Criterios de la Búsqueda Internacional

Para la búsqueda de documentos se utilizó la base de datos Derwent Patent Search, considerando todas las familias de patente solicitadas desde el 1 de enero de 2016 y publicadas hasta el 24 de julio de 2026 y relacionadas con tecnologías educativas. Para esto se utilizaron clasificadores CIP específicos relacionados a aparatos educativos o para la enseñanza y TICs adaptadas a la educación junto con las palabras clave "EdTech", "salón de clases inteligente" y "enseñanza adaptativa". Finalmente, se escogieron 26 patentes representativas a partir del conjunto de patentes obtenidos de la búsqueda para confeccionar las fichas.

La combinación de clasificaciones de patentes, palabras clave utilizada en la estrategia de búsqueda se presenta a continuación:

Ecuaciones de búsqueda utilizadas en Derwent Patent Search	
1	CTB=((EdTech OR EduTech) OR ((smart OR intelligent) NEAR2 classroom*1) OR (education* NEAR2 technolog*) OR (adaptive NEAR2 (learn* OR teach*))) AND AIC=(G09B OR G06Q005020) AND AD>=(20160101)

Criterios de la Búsqueda Nacional

Para la búsqueda nacional se utilizó la base de datos de INAPI, considerando todas las solicitudes de patente solicitadas desde el 1 de enero de 2016 y publicadas hasta el 27 de julio de 2026. La estrategia se estructuró a partir de las palabras clave “adaptativo”, “enseñanza” “educación” y “aprendizaje” junto a los mismos clasificadores relacionados a tecnologías educativas utilizados en la búsqueda internacional. Luego se realizó una inspección manual para obtener los resultados más relevantes que cumplieran el criterio de búsqueda

Como resultado, se recuperaron 4 solicitudes que fueron incluidas como fichas.



© 2026 Instituto Nacional de Propiedad Industrial – INAPI