

100
AÑOS



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
VALPARAÍSO

1 9 2 8 - 2 0 2 8



EL ROL DE LA TECNOLOGÍA EN EL APRENDIZAJE:

compilación de 36 experiencias de la región de Atacama



Educación
Pública
Ministerio de Educación

SERVICIO LOCAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA

ATACAMA

Copiapó | Caldera | Tierra Amarilla
Chañaral | Diego de Almagro

SERVICIO LOCAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA

HUASCO

Alto del Carmen | Freirina
Huasco | Vallenar

El rol de la tecnología en el aprendizaje: compilación de 36 experiencias de la región de Atacama.

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

Proyecto “Etapa I - Plan Atacama”

Octubre de 2025

Como Citar

González Niculcar, B., Órdenes, J. C., & Pino Espinoza, S. (Eds.). (2025). El rol de la tecnología en el aprendizaje: Compilación de 36 experiencias de la región de Atacama. Centro Costadigital de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.17350264>

Equipo de Autores de las Propuestas

Amanda Ibacache Maureira
Camila Argandoña González
Camille Bórquez Tapia
Carla Pasten Mérida
Carolina Henríquez Ibacache
Catherine Ibañez Rojas
Cecilia Pizarro Espinoza
Claudio Cortés Morales
Dubert Alfaro Trigo
Esteban Álvarez Herras
Francisca Hidalgo Contreras
Fresia Araya Olmos
Iván Iribarren Poyanco
Joaquín Díaz Díaz
Juan Córdova Jiménez
Karen Ruíz Araya
Karla Carvajal Araya
Karla Rodríguez Cortés
Luis Funes Ojeda
Macarena Eade Vega
Madelyn Vergara Seura
Manuel Alarcón Moya
Marcelo Funes Mena
María Adaros Izeta
Marta Aranda Araya
Maureen García Martínez
Misael Meza Hurtado

Nataly Cornejo Díaz
Néstor Álvarez Marchant
Nichols Salinas Flores
Nicole Gil Jofré
Patricia Villalobos Carvajal
Paulina Elgueta Ossandón
Ruth Díaz Rojas
Sebastián Ossandón Carrizo
Valery Aguilar Ángel
Ximena Ortíz Ortiz
Yanina Espinosa Miranda

Editores de la Compilación

Bryan González Niculcar
Jean Carlos Órdenes
Sonia Pino Espinoza

Diseño gráfico

Nicole Cabrera Villa

DOI: 10.5281/zenodo.17350264



ÍNDICE

4	Presentación
6	Fundamentos y contexto
11	A. Tecnologías para mejorar la experiencia de aprendizaje
12	1. Tecla a tecla, letra a letra
16	2. Ruleta del sonido
20	3. Beneficios de la actividad física en la vida cotidiana
24	4. Escritura de un artículo informativo
28	5. “Francisca yo te amo” en Kahoot!
32	6. Kahoot! en Lenguaje e Historia: una alternativa para motivar la participación
36	7. Aprendiendo los fonemas desde casa: recursos interactivos en tiempos de pandemia
40	8. Aprender operaciones básicas con tecnología lúdica en el aula
44	9. Textos instructivos en acción: aprender cocinando en la escuela
48	10. Estrategias matemáticas de TikTok
52	11. Modelando las neuronas para explicar sus estructuras y funciones
56	12. Entre pumas, guanacos y pingüinos: patrimonio natural en línea
60	13. Historia en juego: aprender del pasado con Educaplay
64	14. Lenguaje crítico: analizar textos mediáticos con apoyo digital
68	15. Uso guiado de internet para aprender a buscar información
72	16. Estrategias digitales para aprender multiplicación
76	17. Diseñar identidad: la etiqueta del aceite de la escuela San Pedro
81	B. Tecnologías para transformar la experiencia de aprendizaje
82	1. Aprendizaje de vocabulario en inglés con Inteligencia Artificial generativa
86	2. Efectos del cambio climático en el contexto local
90	3. Construyendo con energía: explorando circuitos eléctricos en línea
94	4. Escultura digital en 3D con Tinkercad
98	5. Revista digital taller de inglés 2025 “English creators”
102	6. Crear y digitalizar personajes: una experiencia interdisciplinaria
106	7. Musicalización de poemas: literatura activa, creativa e interdisciplinaria
110	8. Audiovisual y patrimonio: narrando Freira y sus alrededores
114	9. Agencia “AURA”: pensamiento de diseño y TIC para la diversidad
118	10. Voces locales: expresión y aprendizaje en pódcast
122	11. Aula invertida para aprender seguridad eléctrica y uso de Elementos de Protección Personal
126	12. Comprender el sonido con tecnología en el aula de Física
130	13. Inteligencia Artificial para aprender: diseñando prompts efectivos
134	14. Estaciones interactivas para potenciar la expresión y reducir barreras para el aprendizaje
138	15. CABRI y geometría: aprender rotaciones, traslaciones y reflexiones
142	16. Crear, prototipar y presentar apps: estudiantes en modo Shark Tank
146	17. El Gran Estandarte: periodismo escolar con tecnología y colaboración
154	18. Ciencia escolar con IA: explorando el universo desde Vallenar.
158	19. Academia de Radio Escolar Online.
162	Herramientas digitales y aplicaciones
168	Cierre: hacia la construcción de una cultura de innovación pedagógica con tecnologías

PRESENTACIÓN

La presente compilación de experiencias de integración de tecnologías para el aprendizaje, tiene intencionalmente tres propósitos, aun cuando el lector o la lectora pueda encontrar en este otras oportunidades de uso.

El primero es dar a conocer una muestra diversa de 36 experiencias de integración de tecnologías desarrolladas por docentes de 33 establecimientos educacionales públicos de la región de Atacama. Estas experiencias fueron identificadas, sistematizadas y compartidas en el taller de “Innovación pedagógica con tecnologías” realizado entre agosto y septiembre del presente año por la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (PUCV) a través de su Centro Costadigital, en el marco de la implementación del proyecto Plan Atacama – Etapa I; iniciativa en la que han participado distintas universidades del país, con el objetivo de fortalecer las capacidades profesionales y organizacionales de escuelas y liceos de los Servicios Locales de Educación Pública (SLEP) de la Región de Atacama.

El segundo propósito es inspirar al territorio de la región de Atacama, y a otros, a continuar formando parte del desafío permanente que implica la mejora educativa, poniendo énfasis en la dimensión de las tecnologías digitales y en las múltiples aristas que se abren cuando sostenemos que su integración en la experiencia de aprendizaje escolar tiene sus bases en la intencionalidad pedagógica. Es decir, en la conciencia de que su uso no es neutral, sino que conlleva un posicionamiento ético y relacional que debe ser comprendido desde una mirada de desarrollo profesional. En este sentido, esta compilación ofrece referentes cercanos que permiten imaginar aplicaciones en contextos propios y, al mismo tiempo, visibiliza la diversidad de formas en que las tecnologías están siendo integradas.

A la luz de lo anterior, el tercer propósito es invitar a la reflexión sobre los sentidos pedagógicos de la integración de tecnologías en nuestra educación escolar, pues nos encontramos en un escenario en el que se asume que el conocimiento tecnológico y las habilidades digitales son una de las claves para participar de manera activa en la sociedad, al mismo tiempo que se mantiene el debate sobre su rol en el desarrollo de más y mejores aprendizajes. Ahora bien, las escuelas y liceos saben que la integración de tecnologías es un desafío constante que va más allá

de acciones puntuales, porque obedece a un fenómeno multifactorial y multiactor, en el que confluyen condiciones pedagógicas, institucionales, culturales y sociales que hacen posible o limitan su desarrollo.

Estos propósitos declarados, suponen comprender que estas experiencias representan una forma de aproximarnos a las prácticas de las y los docentes que las comparten y en su variedad, podemos observar que la integración de tecnologías responde a propósitos diversos y mediados por la lectura que cada docente realiza de su contexto, de su conocimiento tecnológico, de las características de sus estudiantes y de los escenarios tecnológicos con los que cuentan. De este modo, estas experiencias no tienen la pretensión de configurarse como una receta o como una única manera de hacer las cosas en esta materia, sino más bien esperan ser un acto de apertura y diálogo a la comunidad educativa en general. Es así como, en algunos casos, las herramientas digitales son utilizadas para motivar la participación y dinamizar la práctica de contenidos, principalmente mediante recursos interactivos que incluyen elementos de gamificación. En otros, las tecnologías contribuyen estrechamente en la creación de productos interdisciplinarios, fortaleciendo la creatividad y la colaboración. Asimismo, algunas propuestas se vinculan con el territorio y el aprendizaje situado, al rescatar expresiones culturales o problemáticas locales, mostrando que la tecnología puede ser un componente para establecer un puente entre los contenidos curriculares, la vida cotidiana de las y los estudiantes y el desarrollo de habilidades para el siglo XXI.

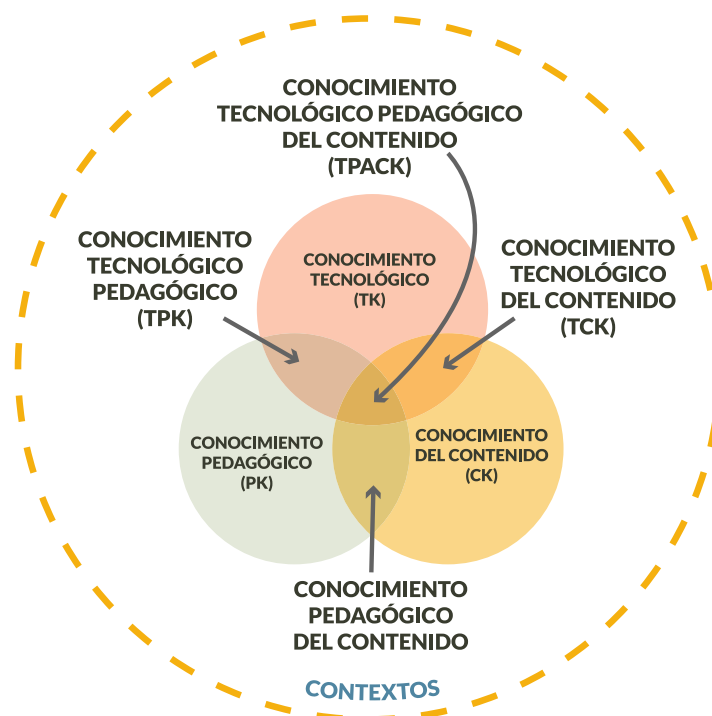
En síntesis, esta compilación es una invitación a seguir explorando, cuestionando y creando nuevas formas de enseñar y aprender con tecnologías de manera reflexiva y contextualizada.

CONTEXTO Y FUNDAMENTOS

Integración de tecnologías para el aprendizaje

Las tecnologías tienen un gran potencial para contribuir a la transformación de las prácticas de enseñanza y aprendizaje, en tanto permiten enriquecer la experiencia educativa, facilitar el aprendizaje personalizado, mejorar la interacción y participación del estudiantado, y prepararlos para los desafíos de un mundo cada vez más tecnologizado. En este marco, desde la perspectiva del Centro Costadigital, la integración de tecnologías es un proceso de toma de decisiones en el que intervienen diversos factores, tales como las condiciones de disponibilidad y acceso a las tecnologías, los liderazgos educativos y pedagógicos, los conocimientos, las experiencias y disposiciones subjetivas de los diversos actores que conforman la situación educativa, las tendencias globales (contexto global), entre otros.

En virtud de los desafíos que implica la integración de tecnologías para el aprendizaje, en el taller se abordó el marco conceptual TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) que permite delimitar los elementos generales que inciden en el desarrollo de la práctica docente, en que las tecnologías tienen una posibilidad de incorporación mediada por intencionalidades pedagógicas y didácticas. Este marco contribuye a situar, comprender y abordar la integración de tecnología y fortalecer la toma de decisiones que realizan las y los docentes cuando preparan e implementan una experiencia de aprendizaje¹. El marco desagrega el saber docente en tres ámbitos: el saber del contenido, el saber pedagógico y el saber tecnológico. La conjugación de estos saberes y sus equilibrios permite al docente organizar y situar sus decisiones y comprender los efectos que ellas tienen una vez desarrolladas en la sala de clases².

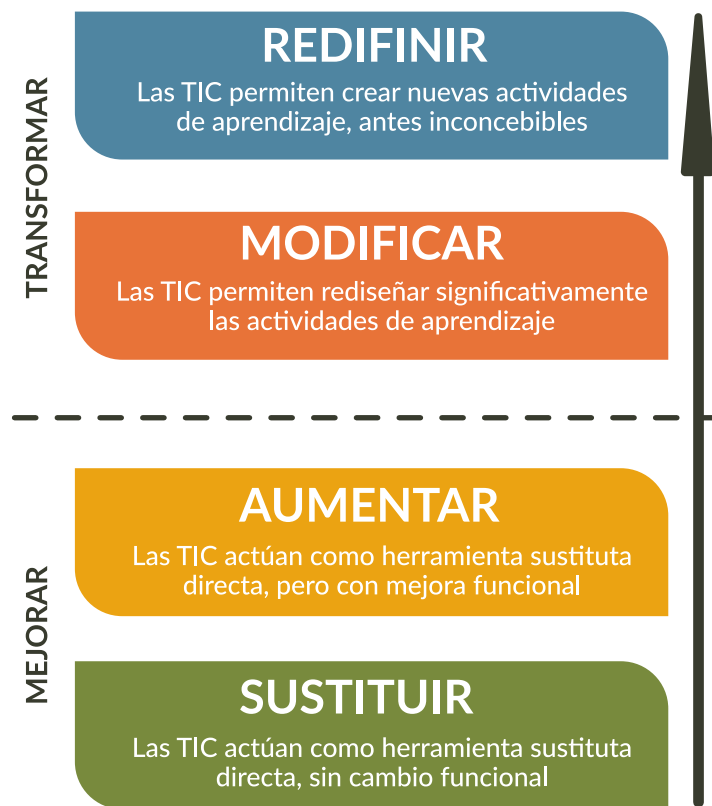


Los espacios de relación que hay entre las esferas, principalmente de intersección entre las tres, es donde se ponen en juego los tres saberes, mediados por el contexto del aula, del establecimiento y la comunidad educativa que rodea al proceso de enseñanza y aprendizaje. Todo esto, se encuentra situado y condicionado por el contexto en el que se produce, el cual de alguna manera incide en todos los elementos del marco.

Por otro lado, nutriendo este marco conceptual, el taller incorporó el modelo de innovación SAMR que permite definir las dimensiones y niveles posibles de integración de la tecnología para transformar la experiencia de aprendizaje del estudiantado.

¹ Punya Mishra & Matthew J. Koehler, "Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge," Teachers College Record 108, no. 6 (2006): 1017–1054.

² Wei Zhang y Junhong Tang, "Review of Teachers' Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) in China," Creative Education 12 (2021): 1726–1743, <https://doi.org/10.4236/ce.2021.127131>.



El modelo de Sustitución, Aumento, Modificación, Redefinición (SAMR) desarrollado por Puentedura³, consiste en un conjunto jerárquico de cuatro etapas y dos niveles que permite evaluar la forma en que las tecnologías son usadas por las y los docentes y estudiantes en las clases⁴. A través de este modelo, se comprende que las tecnologías pueden ser integradas para mejorar la experiencia de aprendizaje, así como potencialmente pueden transformarla. En este sentido, este modelo se incorpora al taller como una herramienta que puede orientar al profesorado respecto de la forma en que integran tecnología en sus actividades de aprendizaje y con ello repensar los recursos que están integrando y cuánto provecho están obteniendo de ellos.

Asumiendo que el proceso de integración de tecnologías requiere la capacidad del profesorado para planificar e implementar experiencias de aprendizaje que sean significativas para el estudiantado y sus características y condiciones contextuales⁵, este modelo se entiende como una herramienta para preguntarnos de forma consciente cuándo, cuánto y qué recursos tecnológicos incorporar, más que como un imperativo inflexible de ascenso en el modelo jerárquico.

Taller de innovación pedagógica con tecnologías

El taller de innovación pedagógica con tecnologías, realizado por el Centro Costadigital de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (PUCV) en el marco de la implementación del proyecto Plan Atacama – Etapa I, convocó a docentes de 72 establecimientos educacionales de los SLEP Atacama y Huasco, y tuvo como objetivo facilitar la identificación, sistematización e intercambio de prácticas de innovación pedagógica con tecnologías. En el marco de este taller, la innovación pedagógica con tecnologías se comprende como una transformación intencionada de las prácticas docentes que busca mejorar los aprendizajes del estudiantado mediante la integración crítica de tecnologías digitales. Asimismo, se sustenta en una visión situada del aprendizaje, intentando con ello responder a los desafíos del siglo XXI y centrando su acción en el aula como espacio relacional donde se articulan saberes pedagógicos, disciplinares y tecnológicos.

³ Ruben R. Puentedura, "Transformation, Technology, and Education," Hippasus Blog, 2006, <http://hippasus.com/resources/tte/>.

⁴ Luis García-Utrera, Sergio Figueroa-Rodríguez y Ignacio Esquivel-Gámez, "Modelo de sustitución, aumento, modificación y redefinición (SAMR): Fundamentos y aplicaciones," en *Los modelos tecno-educativos: Revolucionando el aprendizaje del siglo XXI* (México: Editorial Universidad Veracruzana, 2014), 205-220.

⁵ Erica R. Hamilton, Joshua M. Rosenberg y Mustafa Akcaoglu, "The Substitution Augmentation Modification Redefinition (SAMR) Model: A Critical Review and Suggestions for Its Use," *TechTrends* 60 (2016): 433-441.

De acuerdo con lo anterior, el taller contempló tres sesiones teórico-prácticas, dos de ellas virtuales y una presencial, en las que las y los participantes compartieron sus prácticas de innovación pedagógica con tecnologías y reflexionaron en torno a sus potencialidades para favorecer el desarrollo de aprendizajes y habilidades del siglo XXI. Las ideas fuerza a la base del taller fueron las siguientes:

1. La integración de tecnologías es un proceso desafiante y permanente, en tanto inciden diversos factores. Desde allí es importante considerar este proceso desde una perspectiva de aprendizaje continuo y de desarrollo profesional docente.
2. En el proceso de integración de tecnologías para el aprendizaje inciden conocimientos pedagógicos, disciplinares y tecnológicos (TPACK) que tiene el profesorado y que logra desplegar en su quehacer profesional. Desde allí, el fortalecimiento de las habilidades obedece a la propia trayectoria personal, pero también a los procesos colaborativos.
3. Las tecnologías pueden ocupar diferentes lugares en las experiencias de aprendizaje del estudiantado; teniendo un potencial para mejorarlas funcionalmente y transformarlas a través de la innovación pedagógica (SAMR).
4. Un camino posible para fortalecer los procesos de integración de tecnologías se relaciona con la capacidad del profesorado de reflexionar sobre su práctica, considerando tanto el potencial de la tecnología como las características de los escenarios tecnológicos de los establecimientos educacionales de los que forman parte.

Metodología de sistematización y definición de las experiencias de la compilación

Durante el Taller de Innovación Pedagógica con Tecnologías, las y los docentes participantes identificaron, sistematizaron y analizaron sus experiencias de integración de tecnologías para el aprendizaje mediante una ficha especialmente diseñada para este propósito.

La ficha se estructuró en tres etapas:

1. Identificación y fundamentación pedagógica de la experiencia,
2. Descripción de las actividades que la componen, y
3. Análisis y proyecciones para su mejora.

El uso de esta ficha se basó en una metodología de aprendizaje centrada en la reflexión sobre la práctica y la sistematización de experiencias, entendida como un proceso formativo y colaborativo que permite a las y los docentes reconocer, analizar y comunicar el valor pedagógico de sus propias innovaciones con tecnologías.

El fundamento pedagógico de esta metodología radica en concebir la innovación educativa con tecnologías como una práctica reflexiva que vincula saberes docentes, contexto escolar y propósito formativo. En este sentido, la ficha favorece un proceso de metacognición profesional, al invitar a las y los docentes a analizar cómo las decisiones didácticas y tecnológicas impactan en la enseñanza y en los aprendizajes de sus estudiantes. De este modo, la propuesta de trabajo asume la profesionalidad docente, al situar a las y los participantes en un rol activo de indagación, análisis y comunicación de su práctica, coherente con los marcos de referencia y el Marco para la Buena Enseñanza (MBE), que promueven el desarrollo continuo, la innovación y la mejora educativa sostenida.

En el marco del taller, se desarrollaron diversas acciones orientadas a acompañar y fortalecer el proceso de sistematización de las experiencias docentes, las cuales se detallan a continuación.

Acciones durante el taller

- Identificación y sistematización de experiencias por parte de docentes en la ficha.
- Retroalimentación por parte de los facilitadores del taller.
- Retroalimentación de pares en sesión presencial.

Acciones posteriores al taller

- Ajustes finales de la ficha de identificación y sistematización por parte de las y los participantes.
- Compilación y edición por parte de los facilitadores.
- Revisión por parte de docentes participantes.

De acuerdo con estos criterios, las experiencias incluidas en esta compilación corresponden a aquellas desarrolladas por docentes que completaron la ficha en sus tres etapas o, al menos, las dos primeras con detalle suficiente, y que además autorizaron voluntariamente su incorporación en esta publicación.

A. TECNOLOGÍAS PARA MEJORAR LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Las experiencias que integran esta sección muestran cómo la tecnología puede ser una aliada para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, fortaleciendo la comprensión, la motivación y la participación de los y las estudiantes. En cada una de ellas, el uso de herramientas digitales no busca transformar completamente la práctica docente, sino hacerla más efectiva, dinámica y significativa, ampliando las posibilidades del aula tradicional. Los recursos tecnológicos se usan para optimizar actividades ya conocidas, facilitar el acceso a la información, apoyar distintos estilos de aprendizaje y promover la autonomía. Estas experiencias reflejan un enfoque pedagógico que integra la tecnología con propósito, poniendo la innovación y la creatividad docente al servicio de los aprendizajes.


1.

TECLA A TECLA, LETRA A LETRA

DATOS GENERALES

• **Docente responsable**
Yanina Espinosa Miranda

• **Asignatura(s)**
Lenguaje y Comunicación

• **Docentes involucrados**
 (dupla de aula)

• **Nivel educativo**



1ro Básico

• **N.º de estudiantes** 28

• **Herramientas digitales** (Word , Wordwall)



• **Escenario tecnológico**
Laboratorio de Computación

1. TECLA A TECLA, LETRA A LETRA

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en la Escuela Bernardo O'Higgins con estudiantes de 1° año básico, en cuatro sesiones de 45 minutos cada una. Se articula entre Lenguaje y Tecnología con el propósito de fortalecer la lectoescritura inicial, trabajando desde el reconocimiento de letras hasta la construcción de oraciones simples. En el laboratorio de computación, las y los estudiantes participan en actividades progresivas: escribir su letra favorita, transcribir palabras, formar nuevas combinaciones silábicas y redactar oraciones breves. Para ello utilizan el software Word, donde aprenden además a modificar color, tamaño y fuente del texto, lo que hace más atractiva la experiencia. La docente guía paso a paso, apoya la ubicación de las teclas y orienta la comprensión de palabras y oraciones. El enfoque combina trabajo individual y colaborativo, incorporando creatividad, juego con sonidos y uso de tecnología como medio motivador para afianzar el proceso de lectoescritura.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Esta experiencia relata 4 sesiones de trabajo, cada una con una actividad de 45 minutos.

ACTIVIDAD 1 - "ESCRIBO MI LETRA FAVORITA"



45
Minutos

Objetivo de Lenguaje

Reconocer y escribir letras aprendidas.

Objetivo de Tecnología

Usar Word para escribir letras y cambiar su formato (color, tamaño).

Descripción de la actividad

Los y las estudiantes abren un documento en Word y escriben su letra favorita (entre las que conocen). Luego pueden cambiar el color, tamaño y tipo de letra.

Apoyo del docente

Guiar para encontrar la letra en el teclado. Mostrar cómo usar la pestaña "Inicio" para cambiar el formato del texto.

45
Minutos**ACTIVIDAD 2 - "LEO Y TRANSCRIBO PALABRAS"****Objetivo de Lenguaje**

Leer y copiar palabras con las letras aprendidas.

Objetivo de Tecnología

Usar el teclado y Word para escribir palabras.

Descripción de la actividad

Se entrega una lista en papel o proyectada de palabras que combinan **m**, **p**, **l**, **s**. Los estudiantes deben leerlas y escribirlas en Word.

- **Ejemplo de palabras para copiar**

sol - sal - sopa - masa - palo - mal - paso.

Apoyo del docente

Leer en voz alta las palabras si es necesario. Ayudar a ubicar letras en el teclado.

45
Minutos**ACTIVIDAD 3 - "ARMO Y ESCRIBO PALABRAS"****Objetivo de Lenguaje**

Formar palabras con sílabas conocidas.

Objetivo de Tecnología

Escribir en Word combinando letras para crear nuevas palabras.

Descripción de la actividad

En grupos o con ayuda del docente, los estudiantes forman palabras nuevas con las sílabas conocidas (ma, pa, la, sa, lo, po, etc.) y las escriben en Word. Pueden inventar palabras reales o divertidas (juego creativo de sonidos).

- **Ejemplo de palabras posibles**

palo - mapa - sala - sopa - paso

Apoyo del docente

Proponer sílabas y mostrar cómo se combinan. Escribir primero en la pizarra o en papel antes de pasarlo a Word.

45
Minutos

ACTIVIDAD 4 - "ESCRIBO MI MINI ORACIÓN"

Objetivo de Lenguaje

Escribir una oración simple con palabras conocidas.

Objetivo de Tecnología

Usar Word para redactar oraciones breves.

Descripción de la actividad

Cada estudiante escribe una oración muy simple, usando solo palabras con **m, p, l, s**.

• Ejemplo

"La sopa es sal." / "Palo malo." / "La sala es sola."

Apoyo del docente

Proponer palabras que los y las estudiantes ya reconocen. Leer en voz alta la oración y revisar que tenga sentido. Si es posible, insertar un dibujo o imagen relacionada.

Para el desarrollo de estas actividades se utiliza laboratorio de computación, software Word y listado con palabras y oraciones.

VALOR PEDAGÓGICO

El uso de Word en esta experiencia representa una mejora en el aprendizaje de la lectoescritura al ofrecer un entorno visual y dinámico que motiva a las y los estudiantes. La posibilidad de escribir y dar formato a las letras y palabras facilita la práctica y genera mayor interés que las actividades tradicionales en papel. La integración tecnológica favorece la autonomía, la ejercitación activa y la creatividad, al tiempo que promueve habilidades del siglo XXI como la alfabetización digital desde los primeros años escolares.

2.

RULETA DEL SONIDO

DATOS GENERALES

- **Docente responsable**
Macarena Eade Vega
- **Asignatura(s)**
Núcleo Lenguaje Verbal
- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



NT1 - NT2

- **N.º de estudiantes** **12**
- **Herramientas digitales** *Ruleta digital*



- **Escenario tecnológico**
computador y proyector en la sala de clases

2. RULETA DEL SONIDO

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se implementa en la Escuela Virginia San Román con estudiantes de NT1 y NT2, en cuatro clases a cargo de la educadora diferencial y su asistente. Este plan de clase se centra en el desarrollo de la conciencia fonológica en niños, enseñándoles a reconocer el sonido inicial y final de las palabras. La actividad comienza con una introducción interactiva, usando preguntas y tarjetas visuales para activar conocimientos previos. El desarrollo principal se basa en un juego colaborativo con una ruleta digital. Las niñas y niños, divididos en grupos, giran la ruleta para identificar y escribir la sílaba inicial o final de una palabra, fomentando la ayuda mutua. La educadora guía el proceso, adaptándose a las necesidades individuales. El cierre refuerza lo aprendido a través de preguntas de metacognición que favorecen la reflexión colectiva. Se utilizan recursos tecnológicos como computador, proyector y PowerPoint interactivo, integrando tecnología y juego en un aprendizaje lúdico y significativo.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

INICIO

- La educadora inicia la experiencia de aprendizaje donde se activan los conocimientos previos, preguntado:
 - ¿Qué están aprendiendo?
 - ¿Recuerdan lo que es el sonido inicial y final de una palabra?
 - ¿Qué sonido inicial tiene su nombre?
 - ¿Qué sonido final tiene mi nombre?
- Posteriormente, se socializa con los párvulos, el objetivo de la clase: "Desarrollar la conciencia fonológica, al reconocer el sonido inicial y final de palabras comunes, participando en el juego de forma colaborativa y atenta.

Luego se les muestra una imagen conocida por ellos y se les pregunta:

- ¿Qué ven?
 - ¿Cuál es el sonido inicial de esta palabra?
 - ¿Y el sonido final?
- La educadora junto con su asistente le muestran a los niños otras tarjetas con sonidos iniciales y finales iguales al primer ejemplo, a través de una presentación interactiva, donde los niños y niñas deberán, por turnos, pararse y señalar la ficha correspondiente al sonido inicial o final que se les pregunte, incentivando a todos los niños a participar.

DESARROLLO

- Una vez realizado este juego interactivo, se dividirá en pequeños grupos, tomando en cuenta, a la hora de dividirlos, las características de cada niño y niña, con la intención de promover el trabajo colaborativo y la ayuda entre los pares para aquellos párvulos que requieren apoyo.
- La asistente de párvulos muestra una PPT interactiva que consiste en una ruleta digital. Se les explica a los niños y niñas que cada uno pasará por turnos a hacer girar la ruleta y, al parar, el equipo correspondiente deberá ayudar al niño a identificar la sílaba inicial o la sílaba final de esa palabra. Será el párvulo quien escriba, en el espacio correspondiente, la sílaba según sea el caso.
- La educadora interactúa con los niños y niñas preguntando al equipo:
 - ¿Cuál es el sonido inicial de esta imagen?
 - ¿Cuál es el sonido final de esta?
 - ¿Pueden conseguir otras imágenes que inicien o terminen con el mismo sonido?

De esta manera se propicia la participación activa del grupo y el acuerdo de estrategias de participación en la actividad, así como el monitoreo y apoyo directo a los niños y niñas con ritmo de aprendizaje lento, dándoles las pautas una a una y repitiendo las instrucciones de ser necesario, respetando sus tiempos para realizar la actividad.

- Al terminar todos los equipos se felicitan los logros y se les invitará a compartir sus experiencias.

CIERRE

- Una vez terminado el juego, la educadora y su asistente invitan a los párvulos aplicar lo aprendido y con preguntas de metacognición se indaga el aprendizaje alcanzado; al mencionar:
 - ¿RIO y FLOR terminan igual?
 - ¿Qué otra palabra comienza por el sonido de CARACOL?
 - ¿Qué aprendieron hoy?
 - ¿Tuvieron alguna dificultad?
 - ¿Les gusto la actividad?

Para finalizar se les recuerda que con esta experiencia de aprendizaje aprendieron a reconocer el sonido inicial y final de las palabras.

VALOR PEDAGÓGICO

En esta experiencia, el uso de la ruleta digital y presentaciones interactivas enriquece la práctica pedagógica al hacer más dinámico el reconocimiento de sonidos iniciales y finales. La tecnología facilita la participación y la colaboración entre pares, adaptándose a distintos ritmos de aprendizaje. Con ello se fortalecen habilidades del siglo XXI como la comunicación, la cooperación y la alfabetización digital temprana, en un contexto de aprendizaje que vincula lo lúdico con el desarrollo del lenguaje verbal.

3.

BENEFICIOS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA EN LA VIDA COTIDIANA

DATOS GENERALES

• **Docente responsable**
Sebastián Ossandón Carrizo

• **Asignatura(s)**
Educación Física y salud

• **Docentes involucrados**



• **Nivel educativo**



1er y 2do ciclo

• **N.º de estudiantes** 42

• **Herramientas digitales** Word, PowerPoint



• **Escenario tecnológico**
Sala de clase y laboratorio de Computación

3. BENEFICIOS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA EN LA VIDA COTIDIANA

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla con estudiantes de enseñanza media en ocho sesiones realizadas en la sala de clases y la sala de computación. Surge a partir de las consecuencias físicas y sociales del confinamiento por COVID-19, particularmente el aumento del sedentarismo y la obesidad, y se orienta al estudio de la actividad física, sus beneficios y la historia de los deportes individuales y de colaboración/oposición. El docente abre la unidad con una exposición apoyada en PowerPoint en la que explicita los objetivos, los productos esperados y los criterios para la elaboración de informes y presentaciones. A lo largo del proceso conduce conversaciones, retroalimenta avances y promueve la metacognición para profundizar la comprensión histórica y corporal de los contenidos. Los estudiantes desarrollan investigaciones, redactan informes y preparan presentaciones utilizando Word y PowerPoint; comparten experiencias, formulan preguntas y discuten consecuencias post pandemia en relación con la actividad física. El trabajo combina interacción con el docente, colaboración entre pares y producción individual, avanzando tanto en el aula como en el hogar cuando es necesario.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

¿QUÉ HACE EL DOCENTE EN LA ACTIVIDAD?

El docente implementa prácticas pedagógicas mediadas por tecnologías, iniciando con una charla apoyada con un PPT con los puntos que los estudiantes deben incluir en su investigación y presentación para generar una familiarización de los estudiantes con la unidad a tratar. De este modo, pueden ser inducidos al momento de generar la creación del trabajo de investigación, informes sobre los beneficios de la actividad física y presentaciones sobre la historia de los deportes en distintas zonas del mundo.

Además, se fomentan espacios de conversación, retroalimentación y metacognición, promoviendo el desarrollo del pensamiento crítico y la comprensión profunda de los contenidos.

¿QUÉ HACEN LAS Y LOS ESTUDIANTES EN LA ACTIVIDAD?

El grupo curso participa activamente en todas las sesiones en la elaboración de presentaciones y trabajos utilizando Word y PowerPoint. Ello implica que investigan, exponen ideas, comparten experiencias personales y formulan preguntas relacionadas con los contenidos tratados. También interactúan con sus pares y con el docente en conversaciones que fortalecen su aprendizaje significativo y habilidades comunicativas.

DÓNDE OCURREN LAS ACTIVIDADES?

Las actividades se desarrollan principalmente en la sala de clases y en la sala de computación, donde el estudiantado tiene acceso a herramientas tecnológicas. Pueden también avanzar y consultar vía correo hacia el profesor en caso de que quieran reestructurar su trabajo en el hogar, dentro de un horario establecido.

¿CÓMO SE UTILIZAN LAS TECNOLOGÍAS EN LAS ACTIVIDADES?

Se utilizan herramientas digitales como Microsoft Word y PowerPoint para realizar trabajos escritos e investigaciones, así como presentaciones audiovisuales. Estas tecnologías sirven de apoyo didáctico para complementar la enseñanza tradicional, permitiendo un aprendizaje más visual e interactivo. A pesar de las limitaciones de acceso a internet, el uso de estas herramientas en espacios habilitados (como la sala de computación) facilita un entorno de aprendizaje más dinámico y motivador.

VALOR PEDAGÓGICO

La experiencia posee valor pedagógico al vincular contenidos de actividad física, historia del deporte y consecuencias sociales de la pandemia con el uso intencionado de tecnologías. El empleo de Word y PowerPoint permite organizar ideas, producir textos, estructurar exposiciones y comunicar información de manera clara y visual. Esto fortalece competencias de investigación, síntesis y presentación oral, junto con habilidades digitales básicas. La integración de espacios de retroalimentación y metacognición promueve reflexión crítica sobre los efectos del sedentarismo y la importancia de la actividad física. El trabajo colaborativo y la participación activa sostienen el aprendizaje significativo y la construcción de conocimientos contextualizados.

4.

ESCRITURA DE UN ARTÍCULO INFORMATIVO

DATOS GENERALES

- **Docente responsable**
Marta Aranda Araya
- **Asignatura(s)**
Tecnología; Lenguaje y Comunicación

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



4to Básico

- **N.º de estudiantes** 34
- **Herramientas digitales** Microsoft Word



- **Escenario tecnológico**
Laboratorio de computación

4. ESCRITURA DE UN ARTÍCULO INFORMATIVO

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se implementa en la Escuela Gualberto Kong Fernández con estudiantes de 4° básico, en un total de 4 clases de Tecnología y 2 de Lenguaje y Comunicación. El propósito es buscar información en internet y escribir artículos informativos, aplicando criterios de claridad y precisión. La propuesta comienza con la planificación de un artículo, apoyada en el texto escolar, para luego avanzar en la sala de computación con la escritura en Word. Allí las y los estudiantes usan herramientas básicas del procesador de texto como insertar títulos, numeración, cortar y pegar, además de copiar e incluir imágenes desde internet. Con apoyo docente, organizan la información en introducción, desarrollo y cierre, revisan ortografía y guardan sus trabajos. El proceso combina la exploración de buscadores, la lectura de textos y la creación de documentos digitales, favoreciendo la investigación y la comunicación escrita en un entorno colaborativo y motivador.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

- El estudiantado, guiado por la docente, prepara una planificación para escribir un artículo informativo, la cual registra en su texto de lenguaje y comunicación (tipo listado de ideas).
- La docente explica lo que deben efectuar: escribir el artículo informativo en un documento, usando el programa Word. Para ello pueden emplear algunas herramientas que ofrece el programa como título, encabezado, numeración, cortar, mover y pegar texto, entre otros. Además, deben buscar información relevante en internet sobre algún tema a elección.
- Posteriormente, se les sugiere a las y los estudiantes aclarar dudas que surjan inicialmente, se le plantean las metas esperadas para la sesión de trabajo, se les indica el tiempo disponible y se les invita al trabajo.
- El estudiantado enciende los computadores, abren el programa Word y comienzan a trabajar. Buscan en internet imágenes que se relacionen con el tema elegido, las seleccionan, copian y pegan en el documento de trabajo.
- Tras ello, modifican el texto si es necesario en cuanto a su estructura y contenido y, una vez terminado el trabajo, revisan faltas de ortografía y redacción con las herramientas de Word y guardan su trabajo en la carpeta Mis documentos.

VALOR PEDAGÓGICO

El uso de computadores, buscadores y Word ofrece una mejora funcional a la experiencia de escritura al permitir que las y los estudiantes planifiquen, redacten y editen artículos informativos en un entorno digital. En este caso, la integración tecnológica apoya la producción auténtica, la organización de ideas y la búsqueda de información segura, potenciando un aprendizaje activo. Además, fortalece habilidades del siglo XXI como la alfabetización digital, la comunicación escrita y la colaboración, mostrando cómo la tecnología puede enriquecer actividades tradicionales sin reemplazar su propósito pedagógico.

5.

“FRANCISCA YO TE AMO” EN KAHOOT!

DATOS GENERALES

- **Docente responsable**

Nicole Gil Jofré

- **Asignatura(s)**

Lenguaje y Comunicación, con apoyo PIE

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



- **N.º de estudiantes** 15 - 38

- **Herramientas digitales** Kahoot!



- **Escenario tecnológico**

Sala de clases con computador y proyector

5. "FRANCISCA YO TE AMO" EN KAHOOT!

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se realiza en dos oportunidades en la Escuela Arturo Alvear Ramos con estudiantes de 3° y 7° básico. Su propósito es favorecer la comprensión lectora del libro *Francisca yo te amo*, identificando elementos narrativos como personajes, narrador, acontecimientos, tiempo y espacio, además de responder preguntas literales, inferenciales y valóricas. La evaluación incorpora un ítem de verdadero y falso trabajado con Kahoot!, pero con adaptación (pues se realiza en la sala de clases, la que tiene solo el equipo del docente): las respuestas se registran por escrito, usando las figuras geométricas que aparecen en la pantalla como claves. Se emplean computador, data y proyector, combinando recursos digitales con trabajo escrito y reflexivo. La docente y la profesional PIE guían el proceso, promueven la atención y la motivación, y retroalimentan a partir de las percepciones expresadas por los estudiantes al cierre.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

INICIO

- La docente y la profesional saludan al curso, presentan el objetivo de la actividad y explican que uno de los ítems de la evaluación del texto "Francisca yo te amo" se desarrollará de una manera distinta, utilizando la plataforma Kahoot! Además se realizan preguntas para indagar en las experiencias previas de los y las estudiantes con esta herramienta.

DESARROLLO

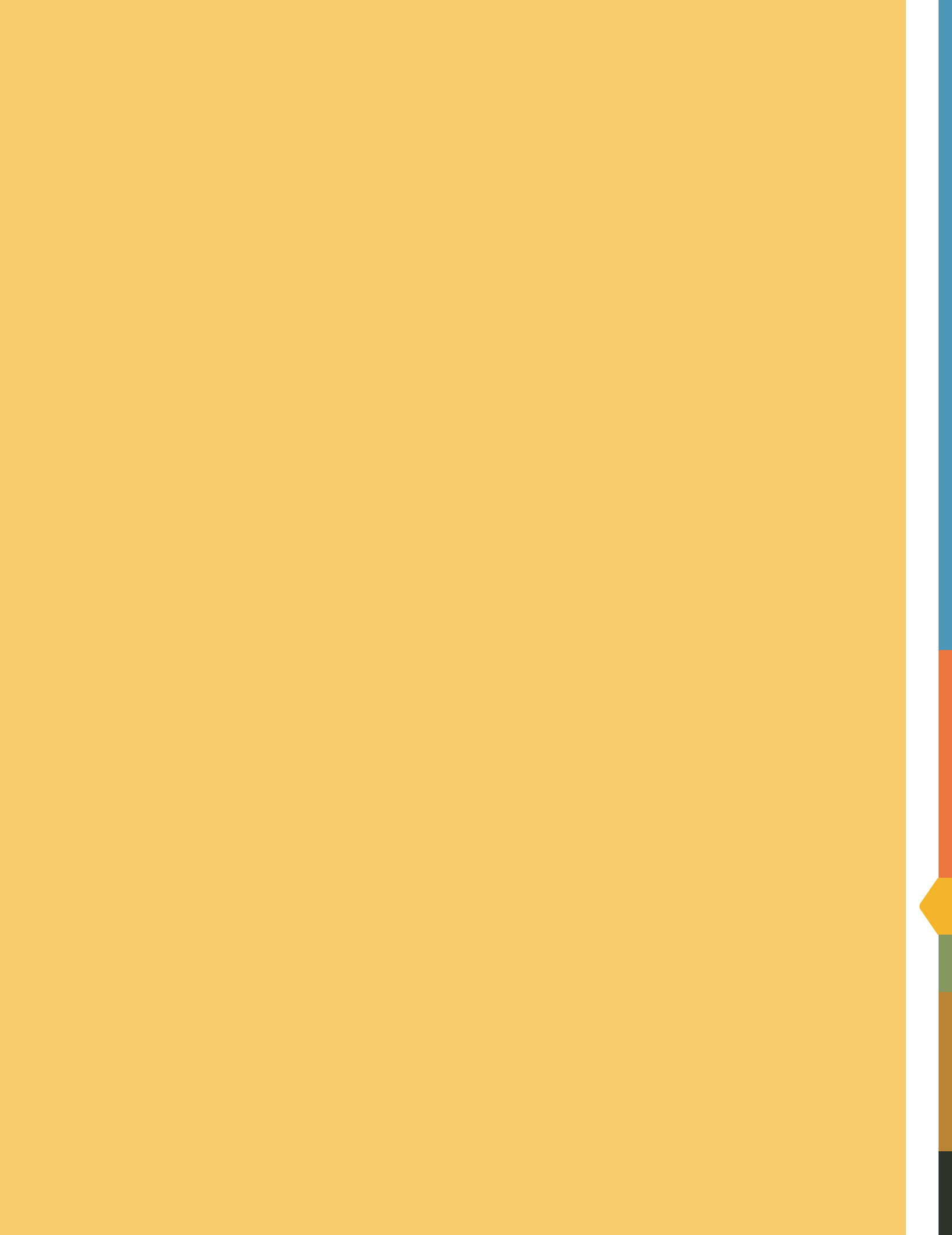
- Se les explica claramente la dinámica: el ítem de verdadero y falso del libro "Francisca yo te amo" será trabajado en Kahoot!, pero en vez de responder en la plataforma, el grupo curso escribirá sus respuestas en sus hojas. Se indica que el rombo corresponde a "verdadero" y el triángulo a "falso". Mientras la actividad se realiza, las docentes supervisan, aclaran dudas y les recuerdan levantar la mano al terminar.
- Los y las estudiantes observan atentamente la pantalla, leen las afirmaciones presentadas y responden de forma escrita, codificando con las figuras geométricas según corresponda. Se destaca que participan con atención y levantan la mano al finalizar cada respuesta.

CIERRE

- Una vez terminada la actividad, felicitan el esfuerzo del grupo curso y se realiza una breve retroalimentación. Se invita al estudiantado a reflexionar sobre la experiencia, preguntando qué les resultó más sencillo y qué más difícil al momento de responder.
- Los y las estudiantes comparten sus percepciones y comentarios respecto a la actividad, identificando las partes que les costaron más y aquellas que les resultaron entretenidas o fáciles.

VALOR PEDAGÓGICO

El uso de Kahoot! en la evaluación permite trabajar la comprensión del libro *Francisca yo te amo* en una dinámica de juego que motiva la participación activa del curso. La tecnología favorece la autorregulación y la reflexión metacognitiva, al invitar a los estudiantes a analizar sus propias respuestas y reconocer aciertos y dificultades. La actividad se vincula con experiencias previas de uso de la herramienta, generando un aprendizaje con mayor participación e involucramiento. Por su parte, la coordinación entre la docente y la profesional PIE asegura acompañamiento constante, retroalimentación oportuna y un clima positivo que valora el esfuerzo colectivo y promueve la participación de todos los estudiantes.



6.

KAHOOT! EN LENGUAJE E HISTORIA: UNA ALTERNATIVA PARA MOTIVAR LA PARTICIPACIÓN

DATOS GENERALES

- **Docente responsable**
Karla Carvajal, Nataly Cornejo, Maureen García
- **Asignatura(s)**
Historia, geografía y Ciencias Sociales; Lenguaje y comunicación

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



- **N.º de estudiantes** 30
- **Herramientas digitales** Kahoot!



- **Escenario tecnológico**
Sala de clases con computador y proyector, laboratorio de computación

6. KAHOOT! EN LENGUAJE E HISTORIA: UNA ALTERNATIVA PARA MOTIVAR LA PARTICIPACIÓN

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en la Escuela Ignacio Domeyko con estudiantes de 4° y 6° básico en dos clases, utilizando la aplicación Kahoot! como recurso para dinamizar el aprendizaje. La experiencia inicia con actividades colaborativas para familiarizar al estudiantado con la herramienta y concluye con evaluaciones formativas individuales en la sala de computación, lo que permite un uso gradual de la tecnología. En 4° básico, dentro de la asignatura de Historia, Geografía y Ciencias Sociales, se trabaja el OA7, que busca distinguir recursos naturales renovables y no renovables. En 6° básico, en la asignatura de Lenguaje y Comunicación, se aborda el OA5, orientado al análisis de poemas, identificando figuras literarias como comparaciones y personificaciones, además de los elementos formales de la poesía, incluso a partir de fragmentos musicales que refuerzan la escucha activa. En ambos casos, las docentes guían el proceso, ofrecen retroalimentación y promueven la reflexión sobre errores, mientras el estudiantado participa activamente, dialoga y toma decisiones, todo bajo un enfoque que toma elementos de la gamificación para incrementar la motivación y la participación.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

La aplicación se realizó en dos clases: una donde se familiarizaron con la aplicación (Kahoot!) y trabajaron de manera colaborativa; una segunda, donde realizaron una evaluación formativa en la sala de computación de manera individual.

¿QUÉ HACEN LAS DOCENTES EN LA ACTIVIDAD?

Las docentes median la actividad a través de la lectura de las preguntas, explicando en caso de dudas, motivando la participación. Una vez respondida la pregunta, en caso de los y las estudiantes hayan errado, la docente fomenta una reflexión crítica sobre el error, ayudándoles a pensar en el razonamiento detrás de su respuesta, incluso promoviendo debates y discusiones en torno al tema, realizando preguntas que propicien la retroalimentación entre pares.

¿QUÉ HACEN LOS Y LAS ESTUDIANTES EN LA ACTIVIDAD?

El estudiantado debe seleccionar la alternativa correcta de acuerdo a las preguntas que se realizan. Para lo anterior deben dialogar, respetando los turnos de habla y las opiniones de sus pares, con el fin de analizar cada una de las preguntas.

¿DÓNDE OCURREN LAS ACTIVIDADES?

Las actividades ocurren en la sala de clases o, dependiendo de la disponibilidad, en la sala de computación. La primera clase se realizó en el aula, donde los y las estudiantes desde sus celulares pudieron aproximarse y familiarizarse con la aplicación y, posteriormente, se realizó una evaluación formativa en la sala de computación donde como docentes pudimos observar el progreso en la adquisición del aprendizaje.

¿CÓMO SE UTILIZAN LAS TECNOLOGÍAS EN LAS ACTIVIDADES?

Las tecnologías se utilizan como un medio novedoso para nuestros estudiantes, ya que es poca o casi nula su interacción con ésta, lo que provoca una motivación por participar y visualizar al final cuántas respuestas correctas fueron las que lograron.

VALOR PEDAGÓGICO

El uso de la herramienta tecnológica en esta experiencia representa una mejora en la forma de practicar contenidos, ya que motiva al estudiantado y favorece una participación más activa en clases. De este modo, la tecnología puede aportar a la mejora de la dinámica de aprendizaje, transformando ejercicios tradicionales en actividades más interactivas que despiertan interés y compromiso.

“ El valor de la tecnología es alto, ya que permite un trabajo colaborativo entre docentes, así como también preparar a los y las estudiantes para los requerimientos del siglo XXI como es el desarrollo del pensamiento crítico, reflexivo y alfabetización digital. Asimismo, tanto a docentes como estudiantes, nos permite una retroalimentación inmediata, la co-creación y participación activa de recursos y nos acerca a contextos o simulaciones que serían imposible o poco probables en nuestra realidad.

Karla Carvajal, Nataly Cornejo, Maureen García



7.

APRENDIENDO LOS FONEMAS DESDE CASA: RECURSOS INTERACTIVOS EN TIEMPOS DE PANDEMIA

DATOS GENERALES

• **Docente responsable**
Misael Meza Hurtado

• **Asignatura(s)**
Lenguaje y comunicación

• **Docentes involucrados**



• **Nivel educativo**



1ro Básico (3 paralelos)

• **N.º de estudiantes** **30** (por curso)

• **Herramientas digitales** LIM



• **Escenario tecnológico**
Computadores de uso personal (en el hogar)

7. APRENDIENDO LOS FONEMAS DESDE CASA: RECURSOS INTERACTIVOS EN TIEMPOS DE PANDEMIA

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se implementa en la Escuela Carlos María Sayago con estudiantes de 3 cursos de primero básico, durante 28 clases en línea desarrolladas en el contexto de la pandemia por COVID-19. Con el propósito de fortalecer la conciencia fonológica, la discriminación auditiva y la asociación grafema-fonema, se elaboraron módulos interactivos de fonemas mediante el programa LIM, que fueron trabajados desde los hogares de las y los estudiantes. Para asegurar la participación, la comuna facilitó computadores en comodato, lo que permitió el acceso equitativo a los recursos digitales. El equipo docente, conformado por cuatro profesores, diseñó y explicó el uso de los materiales en clases virtuales, entregó orientaciones a las familias y realizó seguimiento con retroalimentación personalizada, ajustando los ejercicios según el progreso individual. El grupo curso practica la identificación, pronunciación y escritura de fonemas mediante actividades interactivas visuales y auditivas, que además promovieron un enfoque multisensorial en el aprendizaje.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

¿QUÉ HACEN LOS DOCENTES EN LA ACTIVIDAD?

Un docente se encarga de diseñar y elaborar módulos interactivos para cada fonema utilizando el programa LIM, asegurándose de que el contenido sea atractivo, claro y adaptado al nivel de sus estudiantes. Los profesores de primero se encargan de planificar las actividades, explican su uso durante las clases online y entregan instrucciones precisas a las familias para facilitar el acompañamiento en casa. Durante el desarrollo de la experiencia, los docentes realizan seguimiento del trabajo de las y los niños, resuelven dudas de manera remota y retroalimentan de forma personalizada los avances, reforzando los aprendizajes y adaptando los ejercicios cuando es necesario.

¿QUÉ HACEN LAS Y LOS ESTUDIANTES EN LA ACTIVIDAD?

Desde sus hogares el estudiantado accede a los módulos interactivos de fonemas elaborados en el programa LIM y realizan los ejercicios propuestos, siguiendo las instrucciones entregadas por sus docentes. A través de estas actividades, practican la identificación, pronunciación y escritura de cada fonema, fortaleciendo su conciencia fonológica y habilidades de lectoescritura.

¿CÓMO SE UTILIZAN LAS TECNOLOGÍAS EN LAS ACTIVIDADES?

La tecnología cumple un rol central en esta experiencia. Los docentes utilizan el programa LIM para crear módulos interactivos que permiten a las y los estudiantes practicar de forma dinámica cada uno de los fonemas. Estos recursos digitales incluyen ejercicios visuales y auditivos que facilitan la comprensión y la asociación entre sonidos y letras.

VALOR PEDAGÓGICO

La integración del programa LIM en esta experiencia permite sostener el aprendizaje de la lectoescritura en un formato interactivo y motivador, favoreciendo la práctica autónoma y el acompañamiento docente y familiar, incluso en condiciones de educación remota. En este sentido la integración de este tipo de tecnologías digitales, más allá del contexto de pandemia, puede enriquecer el trabajo interdisciplinario y aportar interactividad a la enseñanza, promoviendo un aprendizaje activo y situado que conecta con los distintos estilos del grupo curso, pues el diseño colaborativo de los módulos entre docentes refuerza el desarrollo profesional compartido, mientras que el uso de recursos digitales impulsa habilidades del siglo XXI como la autonomía, la gestión del propio aprendizaje y la alfabetización digital en etapas tempranas.

8.

APRENDER OPERACIONES BÁSICAS CON TECNOLOGÍA LÚDICA EN EL AULA

DATOS GENERALES

- Docente responsable

Karen Ruíz Araya

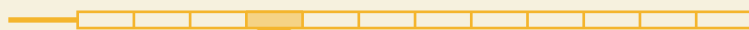
- Asignatura(s)

Matemática

- Docentes involucrados



- Nivel educativo



4to Básico

- N.º de estudiantes **29**

- Herramientas digitales *Wordwall, Toy Theater, Mentimeter*



- Escenario tecnológico

Laboratorio de computación

8. APRENDER OPERACIONES BÁSICAS CON TECNOLOGÍA LÚDICA EN EL AULA

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en la Escuela de Desarrollo Artístico Caldera con estudiantes de 4° básico, en 2 clases de la asignatura de Matemática. El propósito es reforzar los OA 01, 03 y 05, relacionados con el valor posicional hasta 10 000, la adición y sustracción hasta 1 000 y la multiplicación como suma iterada. Para ello, se incorporan juegos online mediante plataformas como Wordwall y Toy Theater. Las clases combinan modelaje de ejercicios, trabajo individual y en duplas, práctica de niveles en los juegos y retroalimentación colectiva. Además, se aplican dinámicas como lluvias de ideas en Mentimeter para indagar en la disposición inicial del grupo. La docente monitorea, resuelve dudas y entrega retroalimentación en tiempo real, mientras el estudiantado participa activamente, practica operaciones básicas de manera lúdica y comparte procedimientos, favoreciendo la motivación y el respeto a distintos ritmos de aprendizaje.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

CLASE 1

INICIO

La docente señala los objetivos de la clase:

1. Reforzar la lectura y escritura e identificar el valor posicional de números hasta 10 000.
2. Demostrar que comprenden la adición y sustracción de números hasta el 1 000 con y sin reserva.



90
Minutos

DESARROLLO

Se modela con los y las estudiantes un ejercicio de valor posicional, para responder de forma correcta usando la plataforma de juegos Wordwall. Luego, se entregan 7-10 minutos para realizar 10 ejercicios de manera autónoma. Se monitorea el trabajo del grupo curso. Concluido el tiempo, se realiza una retroalimentación en conjunto de los ejercicios realizados. Posteriormente, se modela 1 ejercicio de adiciones y sustracciones.

¿Qué hacen las y los estudiantes en la actividad?

Al inicio el grupo curso participa en el modelaje de los ejercicios guía. En el desarrollo de la clase, trabajan de forma personal realizando los ejercicios, comentando sus aciertos y errores con sus compañeros, comparando y revisando sus resultados, en algunos casos apoyando a su dupla que tiene mayores dificultades. En la etapa de finalización de la clase, comentan sus respuestas para la revisión retroalimentación conjunta. Un distractor para el estudiantado fue incluir una tabla de posiciones al terminar cada tanda de ejercicios, lo que produjo ansiedad por terminar rápidamente y puntuar la tabla.

¿Dónde ocurre la actividad?

La actividad ocurre en el laboratorio de computación.

¿Cómo se utilizan las tecnologías en las actividades?

Las TIC se utilizan principalmente como medio para:

1. Reforzar (sustitución) la lectura y escritura e identificar el valor posicional de números hasta 10 000 y demostrar que comprenden la adición y sustracción de números hasta el 1000 con y sin reserva.
2. Activar y motivar el aprendizaje de las habilidades de modelar-aplicar en operaciones básicas.
3. Retroalimentar de forma inmediata los aciertos y errores.
4. Repetir la práctica de ejercicios matemáticos lúdicamente.
5. Respetar los ritmos de aprendizaje.

CLASE 2

INICIO

La docente comienza la clase realizando una lluvia de ideas a través de la aplicación Mentimeter. Los y las estudiantes responden la siguiente pregunta ¿Cómo se sienten antes de comenzar la clase? Se concluye que la mayoría se encuentra alegre y entusiasmado antes de comenzar la clase.

Enseguida, se da a conocer los objetivos:

1. Demostrar que comprenden la multiplicación como suma iterada.
2. Demostrar que comprenden la multiplicación de números de 2 dígitos por números de un dígito utilizando las tablas de multiplicar.



90
Minutos

DESARROLLO

Se modela con los y las estudiantes un ejercicio de tablas de multiplicar como suma iterada (tablas del 1 al 5) en un juego online, en el que deben encestar 5 tiros, la primera ronda vale 1 punto cada lanzamiento correcto, según los lanzamientos correctos deben calcular el producto, según los lanzamientos realizados correctamente, por ejemplo: $3 \times 1 = ?$ Luego, se entregan 7-10 min. para avanzar en 5 niveles. Se monitorea el trabajo del grupo curso. Concluido el tiempo, se realiza una retroalimentación en conjunto de los ejercicios realizados, donde 3 estudiantes responden cómo resolvieron los ejercicios (sumando, calculando mentalmente las tablas de multiplicar, etc.).

Posteriormente, se modela 1 ejercicio de multiplicación con agrupaciones, juego combo, donde deben calcular el producto, según cada agrupación en un tablero. Por ejemplo: 4 grupos de 2 piñas, $4 \times 2 = ?$. A continuación, los y las estudiantes trabajan de manera independiente, llegando hasta el nivel 5, trabajan en duplas en aquellos casos donde se quiere más apoyo. Se monitorea el trabajo, resolviendo dudas e inquietudes y respetando los ritmos de cada estudiante. Se revisan y retroalimentan dos de los ejercicios trabajados, solicitando al azar a dos estudiantes que respondan y expliquen cómo resolvieron sus ejercicios.

Al finalizar se recuerdan los objetivos de la clase, por lo que se les pregunta para cerrar: Si logré encestar 3 tiros de 10 puntos cada uno, ¿cuántos puntos logré obtener? Responden de forma oral.

¿Cómo se utilizan las tecnologías en las actividades?

Las TIC se utilizan principalmente como medio para:

1. Reforzar (sustitución) la comprensión de la multiplicación como suma iterada y multiplicaciones de 2 cifras por un número.
2. Activar y motivar el aprendizaje de las habilidades de modelar-aplicar en operaciones básicas como multiplicar.
3. Retroalimentar de forma inmediata los aciertos y errores.
4. Repetir la práctica de ejercicios matemáticos lúdicamente.
5. Respetar los ritmos de aprendizaje.

VALOR PEDAGÓGICO

En este caso, la integración de juegos online promueve que la práctica de operaciones básicas sean actividades motivadoras y accesibles para las y los estudiantes. La retroalimentación inmediata de las plataformas apoya la corrección de errores y la autonomía en la ejercitación, mientras el trabajo en duplas y la guía docente fortalecen la colaboración.



Considero que las actividades apoyaron de manera efectiva al logro de los objetivos propuestos. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la plataforma de juegos trabajada no cuenta con el seguimiento posterior de las actividades, por lo cual no pude contar con evidencias de lo desarrollado por cada estudiante. Solo pude dejar como evidencias mis apuntes de observación de trabajo de la clase.

Karen Ruíz Araya



9.

TEXTOS INSTRUCTIVOS EN ACCIÓN: APRENDER COCINANDO EN LA ESCUELA

DATOS GENERALES

- **Docente responsable**
Nichols Salinas Flores, Educadora Diferencial PIE
- **Asignatura(s)**
Lenguaje y Comunicación; Ciencias Naturales; Tecnología

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



3° y 4° básico (curso combinado)

- **N.º de estudiantes** 25
- **Herramientas digitales** PowerPoint, Video



- **Escenario tecnológico**
Sala de clases con computador y proyector

9. TEXTOS INSTRUCTIVOS EN ACCIÓN: APRENDER COCINANDO EN LA ESCUELA

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en la Escuela Rural Sor Teresa de Los Andes con estudiantes de 3° y 4° básico en un curso combinado, a lo largo de dos clases. Participan dos docentes de asignatura y dos profesionales del equipo PIE, quienes acompañan y apoyan el proceso. El objetivo central es comprender la función de los textos instructivos y reconocer sus características mediante la elaboración y ejecución de recetas. En la primera clase, en el aula común, se proyecta un video interactivo sobre cómo se escribe una receta y luego las y los estudiantes crean su propio texto, incorporando ingredientes y pasos, con apoyo docente y de pares. Posteriormente, en la segunda clase, realizada en el comedor, el grupo curso ejecuta sus recetas paso a paso, mientras se proyecta la secuencia en el data y se ambienta con música. Se emplearon computador, proyector, parlante, pendrive, presentaciones y videos, que aportan dinamismo y motivación. La propuesta integra Lenguaje, Ciencias Naturales y Tecnología, con trabajo práctico, metacognición y la construcción de un recetario como producto final.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

CLASE 1. ELABORANDO UNA RECETA

MOMENTOS DE LA CLASE

Inicio: objetivo y video

Desarrollo: creación de la receta

Cierre: plenario y retroalimentación



90
Minutos

¿Qué hacen los docentes en la actividad?

- Comunican el objetivo de la clase y muestran video interactivo de texto instructivo, la receta: ¿Cómo se escribe una receta?
- Acompañan, monitoreando y guiando, la escritura de la planificación y creación de la receta, asegurándose que incluya ingredientes y preparación en el proceso de creación del texto y pauta para evaluar su receta.
- Dirigen el plenario, por medio de una presentación PPT donde las y los estudiantes de manera voluntaria leen su texto terminado a los compañeros.

¿Qué hacen las y los estudiantes en la actividad?

- Crean receta, comunican creación de su texto.
- Participan activamente, siendo los protagonistas de la actividad.

¿Dónde ocurren las actividades?

- Sala de clases (Aula común).

¿Cómo se utilizan las tecnologías en las actividades?

- Se utilizan para observar el video sobre la receta, además de una presentación y música acorde a la actividad.

CLASE 2. EJECUTANDO UNA RECETA**MOMENTOS DE LA CLASE**

Inicio: objetivo e instrucciones.

Desarrollo: ejecución paso a paso de su receta, y compartir la receta.

Cierre: preguntas de metacognición y retroalimentación.

**¿Qué hacen las y los docentes en la actividad?**

- Comunican objetivos e instrucciones especiales para la actividad.
- Apoyan y monitorean el paso a paso de la elaboración.
- Preguntan y reflexionan en torno al aprendizaje.
- Compilan la receta para realizar un recetario.
- Realizan preguntas de metacognición. ¿Qué aprendimos? ¿Para qué nos servirá? ¿Qué nos costó más? ¿Qué les gustaría aprender en una próxima unidad?

¿Qué hacen las y los estudiantes en la actividad?

- Siguen el paso a paso de la receta, manipulan herramientas e ingredientes, para ejecutar la receta elegida.

¿Dónde ocurren las actividades?

- Comedor del Establecimiento Escolar.

¿Cómo se utilizan las tecnologías en las actividades?

- Se ambienta la clase con música de fondo, acorde a la actividad y gustos musicales del estudiantado. Además, se proyecta el paso a paso utilizando computador y proyector.

VALOR PEDAGÓGICO

En esta experiencia se convierte la comprensión de los textos instructivos en una práctica vivencial que permite que la escritura se enlace con la ejecución de recetas, el trabajo conjunto y la reflexión compartida. Los recursos digitales, como videos y presentaciones, aportan motivación y apoyan la organización de los pasos de la actividad. Al mismo tiempo, la propuesta abre un potencial para fortalecer aprendizajes interdisciplinarios, integrando Lenguaje, Ciencias y Tecnología, y desarrollando habilidades del siglo XXI como la comunicación, el trabajo en equipo y la autonomía, proyectando nuevas oportunidades para enriquecer la enseñanza.



Reflexionar en torno al valor que posee la tecnología en nuestra labor pedagógica resulta imprescindible, ya que esta ocupa un lugar primordial en la formación de los estudiantes y en la labor docente. Los Establecimientos Educativos ya no pueden concebirse al margen de la transformación digital que atraviesa nuestra actualidad. En este contexto, la tecnología es considerada como una herramienta clave para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, ampliando las posibilidades pedagógicas y favoreciendo el desarrollo de habilidades necesarias para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

Nichols Salinas Flores



10.

ESTRATEGIAS MATEMÁTICAS DE TIKTOK

DATOS GENERALES

- **Docente responsable**
Carla Pastén Mérida

- **Asignatura(s)**
Matemática; Tecnología

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



1ro Medio

- **N.º de estudiantes** **38**

- **Herramientas digitales** *Redes sociales*



- **Escenario tecnológico**
Sala de clases con computador y proyector, celulares de las y los estudiantes

10. ESTRATEGIAS MATEMÁTICAS DE TIKTOK

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se realiza en el Liceo Bicentenario Alto del Carmen, con 1° medio, en 3 a 4 clases, y propone que el estudiantado explore en sus redes sociales estrategias para resolver problemas matemáticos, distintas a las vistas en clases; seleccionando aquella que más les interese. Se articulan los OA de Matemáticas (calcular operaciones de forma simbólica y pictórica) y de Tecnología (analizar efectos de productos tecnológicos en la sociedad), junto con objetivos de habilidad y actitud vinculados a la evaluación de modelos, la curiosidad y el uso responsable de tecnologías. En sala, con celulares, proyector y computador, los y las estudiantes describen el paso a paso, comparan con el método tradicional, analizan ventajas y desventajas, elaboran ejemplos y recomiendan su estrategia, mientras la docente guía, apoya la evaluación crítica y modera las exposiciones finales.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

La experiencia de aprendizaje se basa en un enfoque pedagógico que busca potenciar aprendizajes significativos mediante estrategias metodológicas activas. Se promueve que las y los estudiantes resuelvan un problema matemático a partir de una estrategia encontrada en redes sociales, lo cual implica el uso del aprendizaje basado en problemas y del aprendizaje autónomo y colaborativo, acercando los contenidos escolares a contextos de interés cotidiano.

La actividad consiste en que alumnos busquen en sus redes sociales, estrategias, procedimientos o metodologías que les ayuden a resolver algún problema matemático, pero que sea diferente a los métodos aprendidos en la sala de clases.

La actividad se divide en 3 partes:

INICIO

Buscar estrategias en redes sociales para resolver problemas matemáticos. Las y los alumnos buscan en sus redes sociales diferentes estrategias y seleccionan la que más les llame la atención.

DESARROLLO

Seleccionar la mejor estrategia, evaluar pros y contras. Los estudiantes realizan una presentación puede ser en papelógrafo o en ppt, la cual debe incluir:

- Una breve descripción del paso a paso.
- Una comparación con el método tradicional para resolver el problema. Las ventajas y desventajas.
- 2 Ejemplos.
- Comentario personal de cuál recomiendan.

CIERRE

Exponer la estrategia seleccionada. El grupo curso expone frente a sus compañeros el video y su presentación.

La actividad se realiza dentro de la sala de clases, con el uso de computador y celular. La docente recorre el aula brindando apoyo a las y los estudiantes, especialmente, al momento de evaluar las ventajas y desventajas, la comparación con el método tradicional y cuándo se puede usar.

VALOR PEDAGÓGICO

El uso de redes sociales como fuente para indagar estrategias matemáticas sitúa el aprendizaje en la cultura digital del curso y activa la evaluación crítica de información, favoreciendo habilidades del siglo XXI como pensamiento crítico, comunicación y alfabetización digital. La tecnología habilita un aprendizaje activo donde el estudiantado selecciona, contrasta y justifica métodos, transformando el aula en un espacio de análisis y argumentación.

11.

MODELANDO LAS NEURONAS PARA EXPLICAR SUS ESTRUCTURAS Y FUNCIONES

DATOS GENERALES

• **Docente responsable**
Patricia Villalobos Carvajal

• **Asignatura(s)**
Biología

• **Docentes involucrados**



• **Nivel educativo**



2do Medio

• **N.º de estudiantes** 29

• **Herramientas digitales** Video, Códigos QR



• **Escenario tecnológico**

Sala de clases con computador y proyector, celulares del estudiantado

11. MODELANDO LAS NEURONAS PARA EXPLICAR SUS ESTRUCTURAS Y FUNCIONES

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en el Liceo Japón de Huasco con estudiantes de 2° medio, en una clase de Biología. El objetivo es explicar la función de las estructuras de la neurona mediante un modelo, incentivando el interés por los fenómenos científicos. La docente inicia con preguntas problematizadoras, lectura guiada y proyección de una infografía del arco reflejo para activar conocimientos previos. Luego, las y los estudiantes trabajan en grupos, realizan una lluvia de ideas y acceden a un video educativo escaneando un código QR desde sus celulares, respondiendo preguntas sobre las estructuras neuronales, su función, la sinapsis, el axón y la mielina. Posteriormente, cada grupo elabora un modelo físico de la neurona y presenta sus resultados al curso, integrando reflexiones sobre enfermedades neurodegenerativas y el impacto del mal funcionamiento neuronal.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

INICIO

La docente motiva y contextualiza la clase, formulando preguntas de exploración para activar conocimientos previos. Entre estas preguntas, se relaciona el contenido de la función y estructura de las neuronas con los modelos de “redes neuronales” de las redes sociales, ¿podríamos comparar el tejido nervioso con las redes sociales como Facebook, Instagram, Tik Tok?, ¿por qué?

DESARROLLO

Momento 1. Presentación inicial

- La docente dirige una lluvia de ideas sobre cómo las neuronas transmiten mensajes y proyecta la imagen de una neurona típica, explicando cada una de sus estructuras y funciones.

Momento 2. Trabajo en grupos

- La docente organiza el curso en grupos (libre elección o de a cuatro estudiantes) para el trabajo colaborativo e introduce el uso de recursos tecnológicos: escaneo de un código QR y visualización de un video educativo sobre las neuronas.
- Las y los estudiantes visualizan el video, guiados por la docente, y responden a preguntas orientadoras (qué son las neuronas, estructuras y funciones, importancia del axón y la mielina, función de la sinapsis).
- Un representante de cada grupo expone de manera oral las respuestas trabajadas en torno al video y las preguntas orientadoras.

Momento 3. Consolidación del aprendizaje

- Las y los estudiantes elaboran un modelo físico de la neurona o de alguna de sus estructuras, con materiales concretos (cartulina, marcadores, tijeras, etc.) entregados por la docente y desarrollan una guía de actividades que conecta la estructura asignada con su función, ubicación y enfermedades que podrían surgir si falla.
- Cada grupo expone su modelo y explicación al resto de la clase, favoreciendo la comunicación científica.
- De manera individual, el estudiantado completa una lista de cotejo como instrumento de evaluación formativa para revisar la actividad.

CIERRE Y REFLEXIÓN FINAL

La docente formula preguntas de cierre y profundización, por ejemplo:

- ¿Qué pasaría si no hubiese sinapsis?
- ¿Qué ocurre si no se produce mielina?
- ¿Qué importancia tiene conocer la función de las neuronas en la vida cotidiana?
- ¿Conocen enfermedades neurodegenerativas o personas afectadas?
- ¿Qué efectos tienen las drogas en el tejido nervioso?
- Además, estimula el interés por seguir aprendiendo (“¿les gustaría conocer más sobre este contenido?”).

VALOR PEDAGÓGICO

En esta experiencia, la incorporación de recursos digitales como la proyección de imágenes, el escaneo de un código QR y la visualización de un video educativo aporta claridad a la comprensión de las estructuras y funciones de la neurona. Estas herramientas facilitan el acceso y la organización de la información, complementando el trabajo colaborativo y la construcción de modelos físicos. De esta manera, la tecnología opera como un apoyo que enriquece la dinámica de la clase y favorece el interés por los contenidos científicos.



Como docente de ciencias, generalmente utilizo simuladores en las experiencias de aprendizaje, lo que me permite desarrollar un aprendizaje situado, llevando a las y los estudiantes a contextos reales, que sean significativos, y aplicables a la vida cotidiana, pues me ha ayudado a que ellos y ellas, resuelvan problemas, donde vinculan teoría y práctica. Además, estos simuladores permiten al estudiantado ser partícipes activos de su propio aprendizaje, lo que permite que el docente sea un mediador de los aprendizajes y donde los y las estudiantes no sean escuchas pasivos de la enseñanza y aprendizaje, fomentando el aprendizaje profundo, pues tiene varias ventajas, por ejemplo apoya la inclusión, la metacognición y la contextualización del conocimiento.

Patricia Villalobos Carvajal



12.

ENTRE PUMAS, GUANACOS Y PINGÜINOS: PATRIMONIO NATURAL EN LÍNEA

DATOS GENERALES

- **Docente responsable**

Joaquín Díaz Díaz

- **Asignatura(s)**

Historia, Geografía y Ciencias Sociales; Patrimonio Educativo
(asignatura del plan del propio establecimiento)

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



1ro a 8vo Básico

- **N.º de estudiantes** **40**

- **Herramientas digitales** *Videos*



- **Escenario tecnológico**

Computador con internet en el hogar

12. ENTRE PUMAS, GUANACOS Y PINGÜINOS: PATRIMONIO NATURAL EN LÍNEA

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en la Escuela de Cultura y Difusión Artística José Carocca Laflor, en la asignatura de Patrimonio Educativo, con estudiantes de 1° a 8° básico en dos clases diferenciadas por ciclo. Su propósito es identificar elementos del entorno natural local que constituyen patrimonio para la comuna, la provincia, la región y el país, acercando a los estudiantes a paisajes y ecosistemas que no podían visitar en el contexto de la pandemia por COVID-19. Para ello, se invitó a la administradora del Parque Nacional Llanos de Challe y Reserva Nacional Pingüinos de Humboldt, quien presentó flora, fauna, riesgos antrópicos y la importancia de áreas silvestres protegidas. A través de conexión digital, las y los estudiantes conocieron registros audiovisuales de cámaras trampa y aprendieron sobre fenómenos como el Desierto Florido y la presencia de especies clave como el puma. El uso de computador, internet y proyección de videos permite transformar la clase en una experiencia virtual enriquecida, que integra contenidos de geografía, ecología y patrimonio cultural.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

El siguiente relato corresponde a una actividad realizada durante la pandemia.

CONVOCATORIA

Dado que esta clase sería distinta, se hizo una invitación a todos aquellos que se iban a conectar, separando a las y los estudiantes en primer ciclo y segundo ciclo, en una clase que tuvo como título “Entre pumas, guanacos y pingüinos”. Esta clase, tuvo una invitada especial, la Srta. Gabriela López Acosta, que en ese entonces era la Administradora del Parque Nacional “Llanos de Challe” y hoy es la Encargada Provincial de Áreas Silvestres Protegidas de la Provincia del Huasco”, que se encuentra 35 km al norte desde Huasco.

INICIO

Esta actividad se realizó en dos bloques, pero para distintos niveles de aprendizaje, en los que el profesor entrega unos minutos para que se puedan conectar las personas faltantes y dar inicio a la clase programada. Una vez que han ingresado a la clase, el profesor anfitrión entrega un saludo de bienvenida y se explican las actividades que se realizarán en la clase. A continuación, se presentó a nuestra invitada especial para dar inicio oficial a la clase.

DESARROLLO

La invitada especial inicia su presentación en esta clase que se llama “Entre pumas, guanacos y pingüinos”, en la que muestra paisajes, flora, fauna y los riesgos antrópicos que tienen estas áreas silvestres que por ley están protegidas y se les explica la importancia que tienen estos ecosistemas para la diversidad y también para el Patrimonio Natural de Atacama. También se hace mención del fenómeno del Desierto Florido, señalando que es un fenómeno único en el que existen especies de flores que solo se dan en esta zona del planeta y que están en peligro de extinción debido a que las personas pisan y arrancan las flores cuando estas florecen después de años sin lluvias.

Luego, para complementar con lo presentado, se muestran registros de cámaras trampa, instaladas por el equipo de guardaparques de CONAF, en las que se evidencia, en palabras de la especialista, como un ecosistema sano, donde tenemos la presencia del depredador tope en la zona, como es el caso del puma.

Para el adecuado desarrollo de esta actividad se requiere una buena conexión de Internet para la reproducción de videos.

VALOR PEDAGÓGICO

El uso de recursos digitales en esta experiencia posibilita acercar el patrimonio natural local al aula en un contexto de confinamiento, permitiendo a las y los estudiantes observar y reflexionar sobre paisajes y especies que no podían visitar directamente. La tecnología apoya la construcción de un aprendizaje orientado a fortalecer la conciencia ambiental y potencia habilidades del siglo XXI como la observación crítica y la comunicación. Además, la colaboración entre docente e invitada especialista enriquece la experiencia, mostrando cómo las TIC pueden abrir el aula hacia el territorio y la comunidad.

13.

HISTORIA EN JUEGO: APRENDER DEL PASADO CON EDUCAPLAY

DATOS GENERALES

- **Docente responsable**
Francisca Hidalgo Contreras
- **Asignatura(s)**
Historia Geografía y Cs. Sociales

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



7mo Básico

- **N.º de estudiantes** **25**
- **Herramientas digitales** *Plataforma Educaplay y MS Excel*



- **Escenario tecnológico**
Sala de clases con computador, wifi y proyector para las docentes;
Laboratorio de computación

13. HISTORIA EN JUEGO: APRENDER DEL PASADO CON EDUCAPLAY

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se implementa en la Escuela Luis Cruz Martínez con estudiantes de 7° básico, en tres clases de Historia, Geografía y Ciencias Sociales. El propósito es avanzar en los OA6 y OA7 mediante actividades que resulten atractivas para evaluar formativamente los aprendizajes y contar con resultados inmediatos para retroalimentar. En el laboratorio de computación, la docente entrega el código de acceso a Educaplay y guía el desarrollo de juegos de selección múltiple basados en el análisis de fuentes escritas, visuales y audiovisuales. Los estudiantes responden, revisan la corrección automática y reflexionan sobre sus errores. Luego, en la sala de clases, se analizan los resultados consolidados en Excel, lo que permite identificar avances y dificultades tanto individuales como del curso. Se utilizan computador, wifi, Educaplay, Excel y proyector, integrando gamificación, retroalimentación inmediata y reflexión crítica como estrategias pedagógicas.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Esta experiencia se realizó durante cuatro clases de la unidad “La Antigüedad y el canon cultural clásico” (OA6 y OA7).

En estas actividades la docente:

- Explica la actividad al grupo curso sobre el uso de Educaplay.
- Entrega el código de entrada, posteriormente monitorea el desarrollo de la actividad.
- Hace hincapié en la importancia de leer y reflexionar en torno a la corrección de las respuestas incorrectas.
- Una vez terminada la actividad pasa a Excel los resultados y los muestra al curso para luego hacer un análisis de ello.

En estas actividades las y los estudiantes:

- Responden preguntas de alternativas o selección múltiple por medio del análisis de fuentes escritas, visuales y audiovisuales.
- En caso de que se equivoquen, deben leer las correcciones dadas.
- Una vez finalizada la actividad junto con la docente revisan los resultados y reflexionan sobre ellos.

Para desarrollar la actividad con Educaplay se utiliza el laboratorio de computación. Para el análisis de resultados, la actividad se realiza en la sala de clases. El objetivo de integrar el uso de Educaplay es evaluar de manera formativa los avances en los objetivos adquiridos en la unidad.

VALOR PEDAGÓGICO

En el caso de esta experiencia, la incorporación de Educaplay en la evaluación formativa facilita que las y los estudiantes participen activamente en el análisis de fuentes, conectando sus intereses por lo digital con los objetivos de la asignatura. La retroalimentación inmediata permite reflexionar sobre errores y logros, promoviendo autorregulación y autocrítica. Por su parte, el análisis colectivo en Excel contribuye a generar conciencia de los avances del curso y fomenta la reflexión. En este marco, la tecnología se constituyó en un apoyo para motivar, evaluar y retroalimentar.

14.

LENGUAJE CRÍTICO: ANALIZAR TEXTOS MEDIÁTICOS CON APOYO DIGITAL

DATOS GENERALES

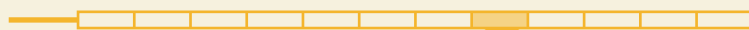
• **Docente responsable**
Madelyn Vergara Seura

• **Asignatura(s)**
Lengua y Literatura

• **Docentes involucrados**



• **Nivel educativo**



8vo Básico

• **N.º de estudiantes** 40

• **Herramientas digitales** Padlet, Wordwall, Plataforma Tabula Test, Kahoot!

Padlet



Wordwall



• **Escenario tecnológico**

Sala de clases con computador con acceso a internet y proyector para la docente, tablet o celulares con internet para el estudiantado

14. LENGUAJE CRÍTICO: ANALIZAR TEXTOS MEDIÁTICOS CON APOYO DIGITAL

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se implementa en la Escuela Arturo Pérez Canto con estudiantes de 8° básico, en tres clases de Lengua y Literatura. El propósito es analizar y evaluar textos de los medios de comunicación, distinguiendo hechos de opiniones y reconociendo propósitos, estereotipos y prejuicios (OA10). La propuesta se organiza en distintas etapas: en el inicio, los estudiantes activan conocimientos previos con una lluvia de ideas en Padlet; en el desarrollo, leen un texto breve y responden preguntas de análisis en Kahoot!, recibiendo retroalimentación inmediata; en paralelo, quienes requieren apoyo trabajan en Wordwall con actividades de vocabulario, ideas principales y asociaciones. Finalmente, el curso construye un resumen colectivo en Padlet con ideas clave o conclusiones. Para ello se utilizan computador, proyector, internet, celulares y tablets.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

INICIO

La profesora presenta los objetivos de la clase en la sala, activando conocimientos previos con una lluvia de ideas en Padlet. El grupo curso escribe de manera colaborativa sus respuestas y visualizan las ideas de sus compañeros en tiempo real.



**10
Minutos**

DESARROLLO

Se trabaja comprensión lectora. La docente guía la lectura de un texto breve y plantea preguntas de análisis. Las y los estudiantes responden a través de Kahoot!, lo que permite retroalimentación inmediata y mantener la motivación.



**25
Minutos**

APOYO PERSONALIZADO PARALELO AL DESARROLLO

Como profesora de integración, se realizan actividades adaptadas en Wordwall, enfocadas en vocabulario, identificación de ideas principales y asociación de conceptos, atendiendo a estudiantes que requieren un trabajo más individualizado.



**20
Minutos**

CIERRE

Las y los estudiantes comparten reflexiones finales en torno a lo aprendido. Se construye un resumen colectivo con el apoyo de Padlet, donde cada alumno escribe una idea clave o conclusión.



**10
Minutos**

VALOR PEDAGÓGICO

La integración de Padlet, Kahoot y Wordwall permite diversificar las estrategias de enseñanza, ajustándolas a los distintos ritmos y necesidades del grupo. Estas herramientas aportan motivación, organización visual de ideas, retroalimentación inmediata y actividades personalizadas, facilitando la participación de las y los estudiantes y con ello un aprendizaje más activo. Además, la experiencia contribuye al fortalecimiento de habilidades del siglo XXI como la comunicación y el pensamiento crítico, al mismo tiempo que consolidan el uso pedagógico de la tecnología como medio para reflexionar sobre los textos mediáticos y sus implicancias en la vida cotidiana.

15.

USO GUIADO DE INTERNET PARA APRENDER A BUSCAR INFORMACIÓN

DATOS GENERALES

- **Docente responsable**

Ximena Ortiz Ortiz

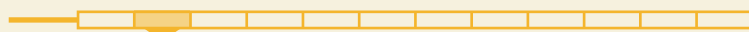
- **Asignatura(s)**

Lenguaje y comunicación

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



2do Básico

- **N.º de estudiantes** **39**

- **Herramientas digitales** *Navegador*



- **Escenario tecnológico**

Sala de clases con computador con acceso a internet y proyector
Laboratorio de computación (1 computador por cada 2 niños, con internet)

15. USO GUIADO DE INTERNET PARA APRENDER A BUSCAR INFORMACIÓN

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se implementa en la Escuela Ignacio Carrera Pinto con estudiantes de 2° básico, en una clase de Lenguaje y Comunicación. El propósito es buscar información en fuentes digitales seguras, entregadas por la docente, para desarrollar habilidades de alfabetización digital y de investigación inicial. La clase se organiza en tres momentos: en el inicio, la profesora modela cómo realizar una búsqueda ordenada y cómo identificar páginas confiables, apoyándose en proyector y computador. En el desarrollo, las y los estudiantes trabajan en parejas en la sala de computación, ingresan a enlaces seleccionados, leen, observan y registran información relevante en fichas de trabajo, usando frases breves o dibujos. Finalmente, en el cierre, cada pareja expone oralmente sus hallazgos y participa en una reflexión sobre la dificultad y facilidad de la búsqueda y el reconocimiento de fuentes seguras. Se emplean computador, proyector, internet y fichas de registro, combinando tecnología y trabajo colaborativo.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

INICIO

En esta etapa la docente:

- Da la bienvenida, presenta el objetivo de la clase y explica que hoy aprenderán a buscar información en internet de manera segura y ordenada.
- Muestra cómo seleccionar páginas confiables (ejemplo: sitios educativos, páginas infantiles, enciclopedias digitales). Utiliza el proyector para mostrar en pantalla un ejemplo de búsqueda guiada, destacando cómo escribir palabras clave simples en el buscador.
- Formula preguntas para activar conocimientos previos: “¿Qué cosas han buscado ustedes en internet en sus casas?”
- Entrega instrucciones claras sobre el trabajo en parejas y reparte una ficha de registro para guiar la actividad.



**20
Minutos**

En esta etapa las y los estudiantes:

- Escuchan la explicación y observan atentamente el ejemplo proyectado.
- Responden preguntas iniciales, compartiendo experiencias propias del uso de internet.
- Identifican junto a la profesora qué información sirve para un trabajo escolar y cuál no.
- Se organizan en parejas según las indicaciones de la profesora.

DESARROLLO



40
Minutos

En esta etapa la docente:

- Asigna a cada pareja un tema específico para investigar.
- Entrega enlaces seguros previamente seleccionados para acotar la búsqueda.
- Acompaña el trabajo circulando por la sala, apoyando a quienes presentan dificultades de lectura o manejo tecnológico.
- Refuerza constantemente el cuidado en la búsqueda (no ingresar a páginas desconocidas, no compartir datos personales).
- Motiva al estudiantado a registrar en su ficha solamente la información más importante, usando frases cortas o dibujos cuando sea necesario.

En esta etapa los estudiantes:

- Usan computadores en parejas para ingresar a los enlaces entregados por la docente.
- Leen y observan el contenido de las páginas.
- Seleccionan la información más relevante para responder a la consigna del tema.
- Registran sus hallazgos en la ficha de trabajo, utilizando escritura breve, palabras claves y dibujos de apoyo.
- Colaboran entre sí: se reparten tareas.
- Preguntan cuando tienen dudas sobre la comprensión o uso de las herramientas digitales.

CIERRE



30
Minutos

En esta etapa la docente:

- Invita a cada pareja a exponer de manera breve lo que encontraron en su búsqueda.
- Proyecta en la pantalla algunos ejemplos de páginas utilizadas, reforzando la idea de “fuentes seguras”.
- Realiza una retroalimentación colectiva, destacando los logros observados y corrigiendo posibles errores de registro o selección de información.
- Promueve una reflexión final con preguntas como: “¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil al buscar información?”, “¿Cómo nos aseguramos de que una página es confiable?”.
- Cierra la clase recordando la importancia del respeto, la colaboración y el uso responsable de internet.

En esta etapa las y los estudiantes:

- Exponen oralmente lo que encontraron, mostrando su ficha de trabajo.
- Escuchan a sus compañeros, hacen preguntas y valoran los hallazgos de otros grupos.
- Participan de la reflexión colectiva, compartiendo aprendizajes y dificultades.
- Refuerzan la idea de que investigar con tecnología requiere responsabilidad.

VALOR PEDAGÓGICO

La experiencia se propone iniciar a las y los estudiantes en la búsqueda guiada de información, favorecer el aprendizaje activo y potenciar el desarrollo de habilidades del siglo XXI como la comunicación, la colaboración y la alfabetización digital, al tiempo que desarrolla la autorregulación y el uso responsable de las tecnologías. La guía permanente de la docente y el trabajo en parejas aseguran apoyos diferenciados y promueven un clima de aula inclusivo, mostrando cómo recursos digitales simples pueden enriquecer la enseñanza en los primeros niveles escolares.

16.

ESTRATEGIAS DIGITALES PARA APRENDER MULTIPLICACIÓN

DATOS GENERALES

- **Docente responsable**
Camila Argandoña González

- **Asignatura(s)**
Matemática

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



5to Básico

- **N.º de estudiantes** 40

- **Herramientas digitales** PowerPoint, Wordwall, videos de Youtube



- **Escenario tecnológico**

Sala de clases con computador y proyector para la docente.
Tablet con acceso a internet para el estudiantado

16. ESTRATEGIAS DIGITALES PARA APRENDER MULTIPLICACIÓN

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en la Escuela Pedro León Gallo con estudiantes de 5° básico, en tres clases de Matemática. El propósito es aplicar estrategias de cálculo mental y comprender la multiplicación de dos cifras por dos cifras, en línea con los OA2 y OA3. La docente inicia con una presentación en PowerPoint para explicar las partes de la multiplicación, familiarizando al grupo con términos como factores y producto. Luego, se incorporan videos animados con canciones, que los estudiantes siguen con movimientos y repeticiones para automatizar las tablas. En el desarrollo, trabajan con tablets en Wordwall, resolviendo juegos interactivos de asociación y desafíos cronometrados, lo que refuerza el cálculo mental en un entorno lúdico. La docente orienta, observa y retroalimenta, consolidando la experiencia con una revisión colectiva. La integración de recursos visuales, auditivos y cinestésicos genera motivación, confianza y participación activa en un curso diverso y numeroso.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

INICIO

Exploración de conceptos básicos de la multiplicación. Esta actividad tiene como propósito activar conocimientos previos, introducir conceptos clave y generar un marco común de referencia.

En esta etapa se hace uso de una presentación en PowerPoint para explicar las partes de la multiplicación (factores, producto, signo) y lograr la familiarización con el lenguaje matemático.

DESARROLLO

Para reforzar las tablas de multiplicar de forma activa y significativa, se utilizan canciones y movimientos. Se realizan actividades interactivas con Wordwall.net. En esta etapa las y los estudiantes visualizan los videos animados con canciones educativas. Cantan, aplauden o realizan movimientos rítmicos.

Para reforzar el cálculo mental y la comprensión de la multiplicación de manera lúdica y personalizada, los estudiantes hacen uso de tablets, para acceder a juegos interactivos tales como unir operaciones con sus resultados, competir por puntaje, etc.

El rol de la docente en esta actividad es, por un lado, facilitar el acceso y uso de tablets para trabajar en la plataforma Wordwall.net con actividades interactivas; por otro, observar, apoyar y motivar al estudiantado, promoviendo un entorno participativo y significativo.

CIERRE

Se realiza una revisión y retroalimentación grupal. Aunque no se menciona directamente, se puede asumir que al final de las actividades hay una instancia de revisión de lo aprendido, resolución de dudas o evaluación informal.

VALOR PEDAGÓGICO

En esta experiencia, las tecnologías contribuyen a diversificar las estrategias de enseñanza de la multiplicación, atendiendo distintos estilos de aprendizaje y generando mayor motivación en un área donde existía baja comprensión y confianza. Las tecnologías enriquecen el aprendizaje al ofrecer apoyos visuales, auditivos y lúdicos, promoviendo la automatización del cálculo y la comprensión de conceptos clave. De este modo, se favorece la participación de las y los estudiantes.


17.


DISEÑAR IDENTIDAD: LA ETIQUETA DEL ACEITE DE LA ESCUELA SAN PEDRO

DATOS GENERALES

• **Docente responsable**
Karla Rodríguez Cortés

• **Asignatura(s)**
Artes visuales, Tecnología y Taller de huerto escolar

• **Docentes involucrados**


• **Nivel educativo**

1ra infancia, 1er y 2do ciclo

• **N.º de estudiantes** **Todos los estudiantes del establecimiento**

• **Herramientas digitales** *Paint, Canva e IA generativa*



• **Escenario tecnológico**
laboratorio de computación

17. DISEÑAR IDENTIDAD: LA ETIQUETA DEL ACEITE DE LA ESCUELA SAN PEDRO

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en la Escuela San Pedro con estudiantes desde primeras infancias hasta segundo ciclo, en cuatro clases. El propósito es crear una etiqueta para el primer aceite de oliva producido en el huerto escolar, integrando Artes Visuales, Tecnología y Taller de Huerto. En primeras infancias, las niñas y niños realizan dibujos relacionados con la cosecha de aceitunas, que luego son transformados con apoyo de inteligencia artificial. En el primer ciclo, las y los estudiantes elaboran dibujos en Paint inspirados en el proceso agrícola y en símbolos identitarios del establecimiento. Finalmente, en segundo ciclo, los equipos diseñan en Canva la etiqueta definitiva, incorporando los dibujos seleccionados, datos nutricionales y elementos de la comunidad educativa. La propuesta articula creatividad, patrimonio y tecnología en un proyecto nuclearizado que conecta el trabajo del huerto con la expresión artística y digital.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

SÍNTESIS DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS POR CICLO

Primeras infancias

Las y los estudiantes crean de un dibujo del trabajo que realizan en el taller de huerto escolar relacionado con la cosecha de aceitunas, en la colaboración en la creación del primer aceite de oliva de octavo año básico. Los dibujos son seleccionados con una pauta de evaluación donde los dos dibujos ganadores serán parte de la etiqueta.

Primer ciclo

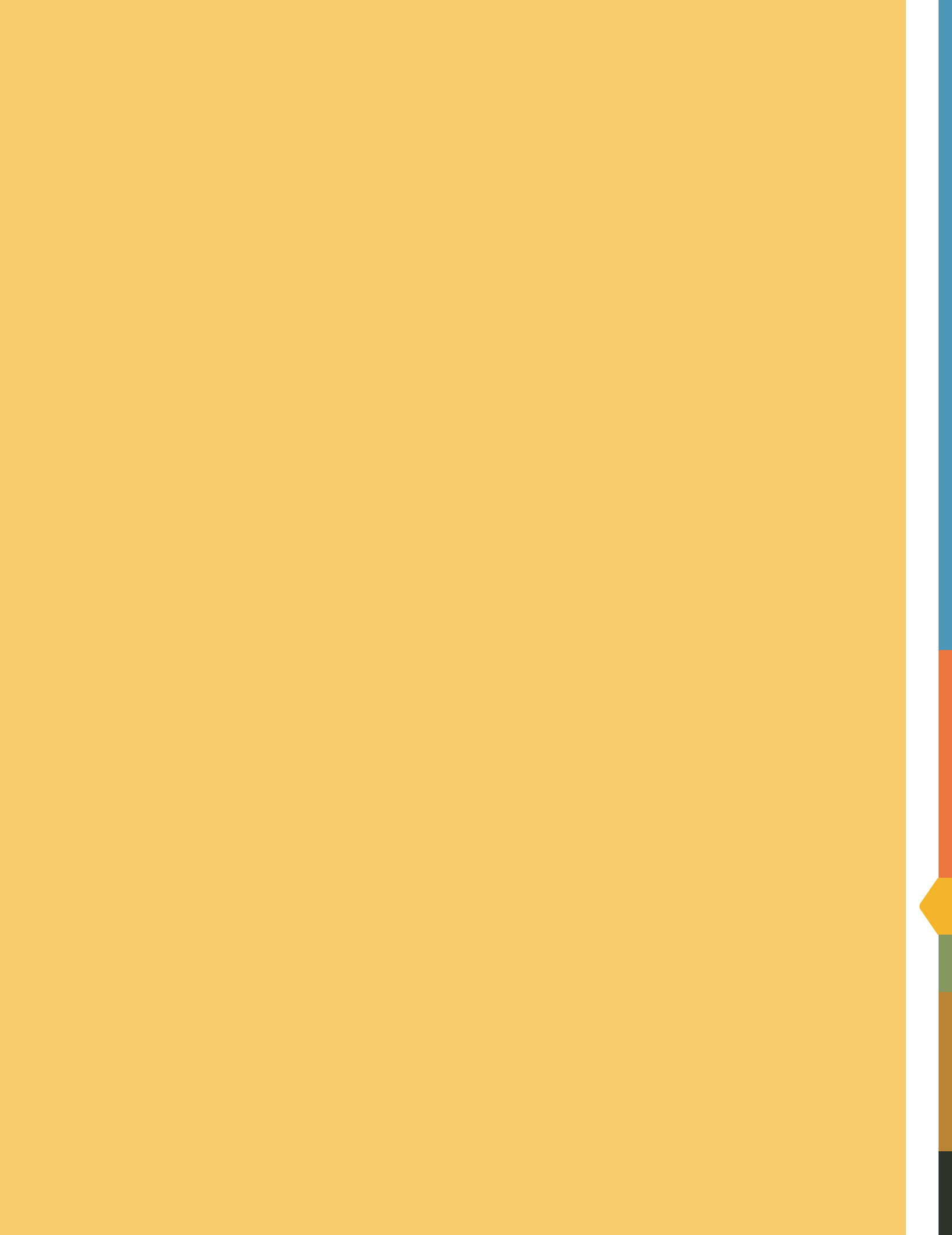
Las y los estudiantes trabajan en la creación de un dibujo en Paint relacionado con el proceso de la cosecha de la aceituna en el taller de huerto escolar y símbolos propios del sello agrícola del establecimiento, que puedan ser utilizados en la etiqueta del primer aceite de oliva de la Escuela San Pedro.

Segundo ciclo

Los y las estudiantes elaboran una etiqueta para el primer aceite de oliva de la Escuela San Pedro con los dibujos seleccionados de las y los estudiantes de Primeras Infancias y Primer ciclo. La etiqueta incluye el aporte nutricional, gramaje y dibujo representativo de la Comunidad Educativa.

VALOR PEDAGÓGICO

La experiencia favorece el desarrollo de la creatividad y la expresión artística al ponerlas en función de un producto real: la etiqueta del primer aceite de oliva escolar. El uso de herramientas digitales permite elaborar diseños que integran saberes de Artes, Tecnología y Taller de Huerto, vinculando la identidad local y el sello agrícola de la escuela. El aprendizaje se sitúa en una experiencia auténtica, con participación diferenciada según ciclo: desde los dibujos en primeras infancias hasta el diseño digital en segundo ciclo. Así, el proyecto articula distintos niveles educativos y promueve la colaboración entre docentes y estudiantes, consolidando una propuesta pedagógica innovadora que involucra a estudiantes de diferentes niveles educativos.



B. TECNOLOGÍAS PARA TRANSFORMAR LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Las experiencias que conforman esta sección muestran cómo la tecnología puede dar nuevos sentidos a la enseñanza y al aprendizaje, ampliando las posibilidades de acción tanto para docentes como para estudiantes. Estas experiencias representan una evolución posible del trabajo pedagógico con tecnologías, donde las herramientas digitales abren caminos distintos para aprender, crear y comunicar. En ellas, la tecnología se integra desde el diseño mismo de la experiencia, permitiendo desarrollar proyectos colaborativos, investigaciones científicas, simulaciones, creaciones artísticas y soluciones con inteligencia artificial o programación. Estas prácticas promueven aprendizajes activos, contextualizados y conectados con la vida real, fortaleciendo la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico.

1.

APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGLÉS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

DATOS GENERALES

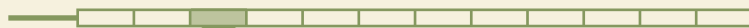
• **Docente responsable**
Catherine Ibáñez Rojas

• **Asignatura(s)**
Inglés

• **Docentes involucrados**



• **Nivel educativo**



3ro Básico

• **N.º de estudiantes** 40

• **Herramientas digitales** *Liveworksheets, Wordwall, Gemini y Grammarly*



Wordwall



Gemini



• **Escenario tecnológico**

Sala de clases con computador y proyector; Laboratorio de computación

1. APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGLÉS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en el Colegio Buen Pastor con estudiantes de 3° básico, en cuatro clases de Inglés. El propósito es reforzar y ampliar el vocabulario de animales y el uso de *can/can't* mediante actividades interactivas que combinan comprensión auditiva y expresión escrita. En la primera clase, los estudiantes trabajan de forma individual con audios y guías digitales en Liveworksheets; en la segunda, participan de juegos en Wordwall, apoyados con música y dinámicas grupales. La tercera clase introduce la inteligencia artificial generativa (Gemini), en la que deben escribir oraciones en inglés a partir de dictados y verificar la correspondencia con imágenes generadas artificialmente. Finalmente, en la cuarta clase utilizan Grammarly para crear y corregir oraciones de manera autónoma. Se emplean computadores, proyector y plataformas digitales, con un enfoque lúdico que promueve motivación, autonomía y aprendizajes significativos en lengua extranjera.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

CLASE 1

En esta primera clase, se realizan guías interactivas en Liveworksheets, las que presentan diversos audios acerca de animales. Las y los estudiantes trabajan de manera individual escuchando los audios e identificando los animales con el fin de incorporar vocabulario nuevo.

CLASE 2

En la segunda sesión, los estudiantes usan la página Wordwall para activar conocimiento previo del uso del verbo **can**. El estudiantado debe identificar diferentes oraciones relacionadas con animales y el uso del verbo **can / can't**. A modo de motivación adicional, se usa un globo que se mueve por la sala, mientras se escucha una melodía. Al parar la música, el/la estudiante que haya recibido el globo debe responder. Pueden pedir a un par que lo ayude si no sabe la respuesta.

CLASE 3

En la tercera clase, se les dicta una oración en español utilizando vocabulario de animales y verbos. El estudiantado escribe la oración en inglés en la página de la IA Gemini (prompt dibujo + oración) para confirmar si la ha escrito adecuadamente. Si la imagen generada es la correcta, se da por bien escrita la oración. En una segunda actividad, se les dicta las oraciones en inglés, debiendo discriminar entre oraciones con **can y can't**.

CLASE 4

En la cuarta y última sesión, el estudiantado crea oraciones con apoyo del vocabulario aprendido. Estas oraciones tienen un patrón (Ejemplo: **The cat can climb but it can't fly**).

El estudiantado escribe 10 de estas oraciones en la IA Grammarly e identifica los errores que la IA detecta para corregirlos posteriormente.

VALOR PEDAGÓGICO

La integración de IA como Gemini y Grammarly junto a recursos interactivos modifica la dinámica de la enseñanza tradicional, permitiendo que las y los estudiantes comprueben en tiempo real la validez de sus producciones y ejerciten la corrección autónoma. Estas herramientas amplían las oportunidades de práctica, promueven un aprendizaje activo y fortalecen habilidades del siglo XXI como la comunicación, la creatividad y la autorregulación. Además, la experiencia abre posibilidades de reflexión crítica sobre el uso responsable de la inteligencia artificial, redefiniendo el rol de la tecnología como apoyo en la construcción de aprendizajes de inglés.

2.

EFECTOS DEL CAMBIO CLIMÁTICO EN EL CONTEXTO LOCAL

DATOS GENERALES

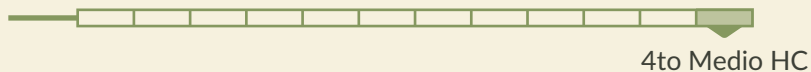
• Docente responsable
Ruth Díaz Rojas

• Asignatura(s)
Ciencias para la Ciudadanía

• Docentes involucrados



• Nivel educativo



• N.º de estudiantes **22**

• Herramientas digitales *Internet, ofimática, software diseño (Canva)*



• Escenario tecnológico

Laboratorio de computación, Sala de clases con computador y proyector

2. EFECTOS DEL CAMBIO CLIMÁTICO EN EL CONTEXTO LOCAL

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en el Liceo Manuel Blanco Encalada con estudiantes de 4° medio HC, en tres clases como cierre de la unidad “Ambiente y Sostenibilidad”. Su propósito es analizar la relevancia del fenómeno del cambio climático en el contexto local, a través de la investigación y la creación de un póster científico. Bajo la metodología de Aprendizaje Basado en Indagación, los equipos formulan preguntas de investigación e hipótesis, diseñan modelos o experimentos, recolectan y analizan datos y, finalmente, comunican sus conclusiones en un formato académico. Para ello, emplean navegadores web y bases de datos, procesadores de texto y planillas para organizar y graficar resultados, además de Canva o Genially para la maquetación del póster. La docente guía, modela y retroalimenta durante el proceso, mientras los estudiantes integran ciencias naturales y sociales en un trabajo que vincula fenómenos globales y problemáticas ambientales locales.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Esta actividad corresponde a la fase de cierre de la unidad “Ambiente y Sostenibilidad”, implementada como una evaluación sumativa. Se estructura como un Proyecto de Aprendizaje Basado en Indagación, en el que los estudiantes desarrollan una investigación completa que culmina con la creación y presentación de un producto final.

ETAPAS Y DURACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto se desarrolla a lo largo de 3 clases (3 semanas), con una sesión semanal por curso. Las etapas del proyecto siguen la estructura del método científico, reflejada en los criterios de la rúbrica:

- **Etapas 1. Problemática e Hipótesis:** Definición de la pregunta de investigación y formulación de la hipótesis de trabajo.
- **Etapas 2. Diseño Metodológico y Ejecución:** Diseño del modelo o experimento, selección de materiales y métodos, y comienzo de la recolección de datos/observaciones.
- **Etapas 3. Análisis y Discusión:** Organización y análisis de resultados. Discusión contrastando los hallazgos con la hipótesis y la bibliografía consultada. Se entrega retroalimentación formativa en esta fase.
- **Etapas 4. Síntesis y Comunicación:** Elaboración de las conclusiones, la lista de referencias en formato APA 7, y el diseño final del póster científico.
- **Etapas 5. Entrega Final:** Presentación y entrega del póster en las fechas estipuladas para cada curso.

DESCRIPCIÓN DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD

¿Qué hacen los docentes en la actividad?

El rol del docente es de facilitador y guía del proceso de indagación. Sus acciones principales son:

- **Presentación del desafío:** introduce el proyecto, el objetivo de aprendizaje y explica la rúbrica de evaluación, asegurando que los criterios sean comprendidos por todos.
- **Modelamiento y andamiaje:** explica la estructura de un póster científico y el uso correcto del formato de citación APA 7, proporcionando ejemplos claros y demostrando con casos reales.
- **Monitoreo y retroalimentación:** circula entre los equipos de trabajo en cada clase, resolviendo dudas y ofreciendo retroalimentación formativa para que puedan mejorar su investigación antes de la entrega final. Este proceso es evaluado en el criterio "Progresión".
- **Evaluación:** realiza la evaluación sumativa del póster final de cada equipo utilizando la rúbrica como instrumento objetivo

¿Qué hacen los estudiantes en la actividad?

Los estudiantes asumen un rol activo y protagónico en la construcción de su aprendizaje. En equipos de hasta 4 integrantes, ellos deben:

- **Investigar:** definir una pregunta de investigación clara y relevante sobre el cambio climático en su entorno local (Caldera, Atacama) y formular una hipótesis que intenten responder a partir de un diseño experimental o modelo.
- **Diseñar y ejecutar:** crear un modelo o experimento, detallando los materiales y métodos utilizados de forma que pueda ser replicado.
- **Analizar:** recolectar y organizar sus resultados en formatos claros como tablas o gráficos, y discutirlos contrastándolos con su hipótesis inicial y con fundamentos teóricos de fuentes fiables.
- **Sintetizar y crear:** redactan las conclusiones que den respuesta a su pregunta inicial y elaboran un póster científico que comunique todo su proceso de investigación de manera concisa y visualmente atractiva.
- **Citar y referenciar:** aplican correctamente la norma APA 7 para todas las citas en el texto y en la lista de referencias final.

¿Dónde ocurren las actividades?

La naturaleza del proyecto requiere de múltiples ambientes de aprendizaje:

- **Sala de clases:** para la organización de los equipos, las instrucciones iniciales, la investigación bibliográfica, el trabajo de redacción y el diseño del póster.
- **Laboratorio de ciencias:** para la fase de ejecución de experimentos o la construcción de modelos que requieran equipamiento específico.
- **Espacios exteriores (patio, entorno local):** potencialmente, para la fase de recolección de datos y observaciones, si los estudiantes eligen investigar un fenómeno directamente observable en su comunidad (p. ej. biodiversidad costera, aridez del suelo).

TECNOLOGÍAS DIGITALES UTILIZADAS

- **Computadores con acceso a WIFI:** Para la búsqueda de información científica, consulta de bases de datos y acceso a fuentes académicas.
- **Software de ofimática (p. ej. Google Docs, Microsoft Word):** para la redacción colaborativa de los textos y la correcta aplicación del formato APA 7.
- **Software de hojas de cálculo (p. ej. Google Sheets, Microsoft Excel):** para organizar datos y crear los gráficos y tablas de la sección de resultados.
- **Software de diseño (p. ej. Canva, Genially, PowerPoint):** Para el diseño y maquetación del póster científico final, permitiendo la integración de elementos visuales.
- **Proyector:** Para la presentación de los pósteres al resto del curso durante la fase de comunicación final.

OTROS MATERIALES

- Rúbrica de evaluación impresa o digital.
- Materiales de laboratorio específicos, según el diseño experimental de cada equipo.
- Papelógrafos, cartulinas y marcadores en caso de optar por un formato de póster físico.

VALOR PEDAGÓGICO

La experiencia fortalece el pensamiento crítico, la investigación y el análisis de datos, integrando el uso de buscadores, planillas y plataformas digitales que permiten diseñar un póster científico con normas académicas. El enfoque de indagación sitúa el aprendizaje en un problema auténtico y cercano, como el cambio climático en el contexto local, favoreciendo el vínculo con el territorio y la transferencia de conocimientos a un producto concreto y significativo. El trabajo en equipos promueve la discusión y la comunicación de resultados, simulando las prácticas de la comunidad científica y potenciando habilidades del siglo XXI como la colaboración, la gestión de información y la comunicación científica.



Mi experiencia se enmarca directamente en el aprendizaje activo y situado. Supera la teoría al conectar un fenómeno global, como el cambio climático, con el contexto local y significativo de los estudiantes en Atacama. Mediante la indagación y proyectos, los alumnos asumen un rol protagónico: investigan, analizan evidencia real y crean soluciones. Así, no solo aprenden ciencia, sino que desarrollan habilidades del siglo XXI para actuar en su propio entorno.

Ruth Díaz Rojas



3.

CONSTRUYENDO CON ENERGÍA: EXPLORANDO CIRCUITOS ELÉCTRICOS EN LÍNEA

DATOS GENERALES

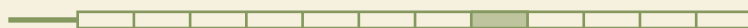
- **Docente responsable**
Dubert Alfaro Trigo

- **Asignatura(s)**
Ciencias Naturales

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



8vo Básico

- **N.º de estudiantes** 36

- **Herramientas digitales** *Plataforma kit de construcción de circuitos*



- **Escenario tecnológico**

Sala de clases con computador y proyector; tablets, celulares y WiFi para el estudiantado

3. CONSTRUYENDO CON ENERGÍA: EXPLORANDO CIRCUITOS ELÉCTRICOS EN LÍNEA

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en la Escuela Gualberto Kong Fernández, con estudiantes de 8° básico, en seis clases de Ciencias Naturales. Su propósito es analizar circuitos eléctricos domiciliarios y comparar circuitos en serie y paralelo en relación con energía, voltaje, corriente, potencia, resistencia y eficiencia energética (OA10). Para superar las limitaciones de trabajar con instalaciones reales, el docente organiza la actividad: “Construyendo con Energía: explorando circuitos eléctricos en línea”, en la que las y los estudiantes emplean un simulador digital para construir, medir y comparar circuitos. Con apoyo de computadores, tablets o celulares, registran datos, calculan consumo y diseñan un circuito más eficiente. El trabajo se desarrolla en grupos, con discusiones y presentaciones de resultados, guiados por el docente, quien plantea preguntas, orienta cálculos y retroalimenta la reflexión sobre el uso responsable de la energía.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

INICIO

En el inicio de la clase, el docente presenta los elementos básicos de un circuito domiciliario, diferenciando entre serie y paralelo, y problematiza con preguntas sobre eficiencia energética y consumo en la vida cotidiana. Posteriormente, explica cómo ingresar al simulador en línea, muestra las herramientas principales y ejemplifica la construcción de un circuito sencillo para asegurar que todos comprendan su funcionamiento.

DESARROLLO

En el desarrollo, las y los estudiantes, en grupos, utilizan computadores, tablets o celulares para construir circuitos eléctricos en un simulador en línea. Comparan circuitos en serie y paralelo, miden voltaje, corriente y resistencia, y observan cómo varía la eficiencia según la configuración. A continuación, cada grupo anota los resultados obtenidos en tablas, calcula potencia y consumo y analiza qué configuraciones permiten un uso más eficiente de la energía.

Con base en los cálculos y la reflexión colectiva, los grupos diseñan un circuito domiciliario alternativo que considere eficiencia y seguridad, representándolo en el simulador. Finalmente, las y los estudiantes exponen sus circuitos diseñados, argumentan por qué son más eficientes y responden a las preguntas del docente y sus compañeros. Por su parte, el docente retroalimenta, destacando la importancia del uso responsable de la energía.

CIERRE

En el cierre de la sesión, el curso en conjunto discute sobre cómo la eficiencia energética se conecta con la vida diaria, reconociendo el valor del simulador como recurso para experimentar de forma segura y crítica con los circuitos eléctricos.

VALOR PEDAGÓGICO

El uso del simulador digital permite modificar el aprendizaje de los circuitos eléctricos, pasando de la teoría abstracta a la experimentación segura y práctica. Las tecnologías posibilitan la construcción y comparación de circuitos, medición de variables eléctricas y el diseño de soluciones más eficientes, experiencias que serían difíciles de realizar solo con materiales físicos. De esta manera, se fortalece el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la conciencia ambiental, además de habilidades del siglo XXI como la colaboración, la comunicación y la gestión de información. La experiencia integra ciencia y vida cotidiana, situando el aprendizaje en el uso responsable de la energía.

4.

ESCULTURA DIGITAL EN 3D CON TINKERCAD

DATOS GENERALES

- **Docente responsable**
Iván Iribarren Poyanco

- **Asignatura(s)**
Artes Visuales

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



6to Básico

- **N.º de estudiantes** 36

- **Herramientas digitales** Tinkercad



- **Escenario tecnológico**
Laboratorio de computación, sala de arte con computador y proyector

4. ESCULTURA DIGITAL EN 3D CON TINKERCAD

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se implementa en la Escuela Gregorio Castillo Marín con estudiantes de 6° básico, en cuatro clases de Artes Visuales. Su propósito es crear trabajos de arte a partir de la observación de obras escultóricas contemporáneas y aplicar elementos del lenguaje visual vinculados al volumen, lleno y vacío. Para ello, las y los estudiantes reproducen digitalmente la escultura Erupción de Sergio Castillo, utilizando cuerpos geométricos básicos en la plataforma Tinkercad. La secuencia comienza en la sala de artes con retroalimentación grupal y explicación de nuevas herramientas, para luego trabajar individualmente en el laboratorio de computación, donde cada estudiante construye su modelo con apoyo y corrección docente. En el cierre, se proyectan los trabajos, se analizan colectivamente y se promueve el uso de vocabulario técnico. El uso de Tinkercad permitió explorar a ensayo y error sin la presión de materiales físicos, favoreciendo la motivación, la observación crítica y la autoexpresión artística.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

INICIO

Luego del saludo, se conversa con los alumnos y se comienza la clase con activación de conocimientos previos y retroalimentación de la clase anterior. Como primera actividad, se proyecta en la pantalla la sala virtual de Tinkercad, en la que se revisa los avances y se corrigen detalles. Además, se recuerda el uso de herramientas, mostrando los trabajos de las y los alumnos y se explican nuevas herramientas y funciones de la plataforma. También se les recuerda el correcto uso y normas de la sala de computación.

DESARROLLO

El grupo curso, de forma individual, ingresa a la plataforma Tinkercad con su usuario y contraseña. Tras ello, comienzan a trabajar en sus creaciones de reproducción de la obra escultórica “Erupción” del artista chileno Sergio Castillo. Para ello, utilizan cuerpos geométricos básicos aplicando rotación, traslación, modificación de tamaños. Simultáneamente, el docente va guiando de forma grupal e individual a las y los alumnos, reforzando el uso de las herramientas de la aplicación, corrigiendo la construcción volumétrica, haciendo observaciones de detalles en la construcción, posición, tamaño y forma. Al finalizar, se pide al estudiantado que deje ordenada la sala de computación y vuelva a la sala de artes visuales, en la que se hace un análisis de los avances y brechas individuales.

CIERRE

En el cierre, se revisa mediante exposición proyectada en la pantalla algunos trabajos con preguntas abiertas al curso sobre la experiencia del modelado 3D. A su vez, se les pide que utilicen lenguaje técnico de la aplicación y de la asignatura al momento de hacer algún comentario, pregunta o al responder. Para terminar, se realiza una breve retroalimentación y se hacen sugerencias de mejoras.

VALOR PEDAGÓGICO

En esta experiencia, el uso de Tinkercad redefine la práctica en Artes Visuales al trasladar el proceso escultórico a un entorno digital, donde las y los estudiantes experimentan, corrigen y crean sin limitaciones materiales ni riesgos de frustración. La tecnología facilita la comprensión de conceptos de volumen, lleno y vacío, apoyando un aprendizaje activo en torno a la obra de un escultor chileno. Al mismo tiempo, favorece habilidades del siglo XXI como la creatividad, la colaboración y la comunicación técnica, contribuyendo a un proceso artístico inclusivo y motivador que vincula lo tradicional con las posibilidades del modelado digital.



En el ámbito de las habilidades para el siglo XXI resulta fundamental que los alumnos aprendan y comprendan el uso de software y aplicaciones de diversa índole. En el caso de mi experiencia, los alumnos aprenden mayoritariamente explorando el programa. Utilizado de forma autónoma e intuitiva, logran aplicar y darse cuenta de lo que significa la alfabetización digital, utilizando comandos que usan en otros programas, entre varias cosas, y han logrado profundizar e internalizar la importancia del uso de tecnologías de forma responsable.

Iván Iribarren Poyanco





5.

REVISTA DIGITAL TALLER DE INGLÉS 2025
“ENGLISH CREATORS”

DATOS GENERALES

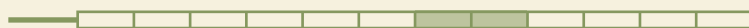
- **Docente responsable**
María Margarita Adaros Izeta

- **Asignatura(s)**
Inglés

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



7mo y 8vo Básico

- **N.º de estudiantes** 10
- **Herramientas digitales** Microsoft Word, Canva, Internet



- **Escenario tecnológico**
Sala de clases con computador y proyector para el docente. Celulares y computadores para el estudiantado

5. REVISTA DIGITAL TALLER DE INGLÉS 2025 "ENGLISH CREATORS"

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en la Escuela Víctor Sánchez Cabañas con estudiantes de 7° y 8° básico en el taller de inglés, implementada tres veces al mes. Su propósito es fortalecer la escritura en inglés (OA06), reforzar la comprensión lectora (OA09) y la expresión oral (OA16) a través de la creación de una revista digital elaborada por y para los estudiantes. La docente presenta el proyecto y entrega apoyos de vocabulario y frases útiles, además de enseñar a usar plataformas digitales. Las y los estudiantes seleccionan temas, escriben textos, realizan entrevistas orales, que luego transcriben. Graban y editan videos y diseñan páginas en Canva, combinando imágenes, audios y textos. El trabajo se realiza en sala de clases y espacios del colegio, usando computadores, celulares, micrófonos y wifi. La revista se comparte en PDF y redes sociales del establecimiento, integrando escritura, lectura, oralidad, diseño y difusión en un producto real con impacto en la comunidad escolar.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

EL PROYECTO SE DESARROLLÓ EN 3 ETAPAS

Etapas

Etapas 1
La profesora presenta la idea del proyecto de la revista a los y las estudiantes del taller de inglés, con el fin de motivar, guiar la escritura en inglés. Además, entrega material de apoyo (vocabulario, frases útiles) y les enseña a utilizar plataformas digitales.

Etapas

Etapas 2
En esta etapa, los estudiantes elaboran en inglés los borradores de sus textos, aplicando vocabulario y estructuras previamente trabajadas. Posteriormente, con apoyo de la docente, mejoran la ortografía, gramática y coherencia de sus escritos. Tras esta revisión y corrección, preparan y graban entrevistas o videos breves que complementan la información escrita.

Etapas

Etapas 3
En esta etapa, en Canva, cada grupo diseña páginas de la revista, integrando textos, imágenes y recursos audiovisuales. A continuación, los trabajos se reúnen en un solo número digital, con apoyo docente en la organización del producto final.

Etapas

Etapas 4
En la última etapa, la revista es compartida en formato PDF y difundida en redes sociales del establecimiento. El curso, a modo de cierre reflexivo, analiza los aprendizajes, la experiencia de trabajar con tecnologías y la importancia de publicar para una audiencia real.

Las tecnologías se usan para diseñar, grabar, editar y difundir la revista. También para mostrar avances en simultáneo (canal de Canva y grupo de WhatsApp), dando así retroalimentación en conjunto.

VALOR PEDAGÓGICO

La revista digital convierte la escritura, lectura y oralidad en la asignatura en un proyecto auténtico y colaborativo con difusión real. Las tecnologías son clave en todas las etapas: creación de textos, diseño, edición y publicación, ampliando el aprendizaje más allá del aula. Esta integración favorece un aprendizaje activo, vinculando el idioma con los intereses del estudiantado y su contexto escolar. Además, potencia habilidades del siglo XXI como la creatividad, la comunicación, la colaboración y la responsabilidad digital, consolidando la idea de que el inglés puede ser una herramienta para expresarse y generar impacto en la comunidad.

6.

CREAR Y DIGITALIZAR PERSONAJES: UNA EXPERIENCIA INTERDISCIPLINARIA

DATOS GENERALES

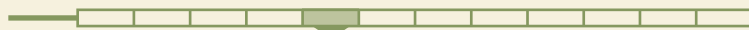
- **Docente responsable**
Camille Bórquez Tapia

- **Asignatura(s)**
Tecnología, Inglés, Lenguaje y Comunicación

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



5to Básico

- **N.º de estudiantes** 45

- **Herramientas digitales** Word, PowerPoint, Sora, Illustrator, DaFont



- **Escenario tecnológico**

Sala de clases con computador y proyector; Laboratorio de computación

6. CREAR Y DIGITALIZAR PERSONAJES: UNA EXPERIENCIA INTERDISCIPLINARIA

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se implementa en la Escuela Básica Angelina Salas Olivares con estudiantes de 5° básico en dos paralelos, durante 6 a 8 clases. Se desarrolla bajo la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, integrando las asignaturas de Lenguaje, Inglés y Tecnología para potenciar la creatividad, la redacción y la narración. El proyecto consiste en la creación de un personaje propio y su historia, a partir de la investigación de referentes y la descripción de características físicas y psicológicas. En Lenguaje se trabaja la estructura narrativa, la ortografía y la coherencia del relato; en Inglés, la redacción y el vocabulario de una versión paralela del texto; y en Tecnología, se incorpora el OA5, que orienta al uso de software para organizar y comunicar los resultados de la investigación y el proceso creativo, mediante presentaciones digitales, tablas y gráficos. Este objetivo funciona como eje articulador, ya que permite integrar y presentar en formato digital los productos generados en cada asignatura. Para ello se emplean herramientas como Word, Illustrator, Sora y DaFont, que facilitan la escritura, el diseño y la comunicación de resultados. El trabajo incluye instancias de corrección y presentaciones colectivas, reforzando la colaboración y la construcción de aprendizajes en un enfoque interdisciplinario.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

PROYECTO

Las y los estudiantes a través de la investigación de referentes crean sus propios personajes. Los describen psicológicamente, destacando cada aspecto de su personalidad, si tienen poderes sobrenaturales, si son fantasmas, etc. Los describen físicamente, como se ven desde el color de pelo, color de piel, si son humanos o no, si tienen alas, entre otros ejemplos.

Además, crean la historia de su personaje, incentivando a la imaginación, redacción y creatividad, con una estructura de introducción, desarrollo y conclusión. Se corrige en clase de lenguaje, ortografía, redacción y estructura de descripciones y narración. Se integra a asignatura de inglés donde crean la misma estructura de narración y descripción pero en este idioma.

ETAPA 1. INICIO DEL PROYECTO

Las y los estudiantes Inician el proyecto buscando referentes de personajes de videojuegos, libros y animación. Crean características escritas y bocetos de los personajes en sus croqueras, con diferentes vistas del cuerpo completo, rostro y detalle de los personajes.

- Materiales: croqueras.

ETAPA 2. DESARROLLO DEL PROYECTO

En esta etapa las y los estudiantes realizan lluvia de ideas y las plasman en cartulinas y papelógrafos, creando su historia en ellos y narrándola. Además, exponen al curso las características de sus personajes. Posteriormente, crean un papelógrafo con la información, imágenes referenciales y dibujos propios.

Las actividades se realizan en sala de clases y laboratorio de computación, donde trasladan historias a digital en la herramienta Microsoft Word.

- Materiales: Cartulina, Plumones, Tijera, Pegamento.
- Recursos digitales: Word.

ETAPA 3. CIERRE DEL PROYECTO

Las y los estudiantes digitalizan sus personajes, utilizando Inteligencia Artificial Generativa, creando prompts basados en características de sus personajes, historias, etc. Por otro lado, exploran posibles tipografías para el título de su infografía (nombre de su personaje), en DaFont para imprimirla e incorporar a su papelógrafo.

- Recursos digitales: Illustrator, Sora y DaFont.

VALOR PEDAGÓGICO



En mi experiencia, las tecnologías son integradas principalmente para hacer las clases más dinámicas, interactivas y salir de una clase catedrática usual. Además, se puede utilizar para el trabajo colaborativo, e integrar diferentes TICS y herramientas digitales en diferentes contenidos y asignaturas.

Sirve para generar más variación en el contenido, y cómo plasmarlo, además de articulación entre asignaturas.

Al ser utilizadas para trabajos colaborativos, puede integrar de dos hasta 4 asignaturas en aprendizaje basado en proyectos que vayan desde el uso mismo de la herramienta tecnológica, hasta el contenido y la articulación y percepción de este contenido en otra asignatura. Por ejemplo, el desarrollo de una biografía puede ir desde historia, hasta lenguaje y pasar la información en una infografía o documento digital en tecnología y del mismo contenido hay tres asignaturas y objetivos cubiertos y articulados.

Camille Bórquez Tapia





7.

MUSICALIZACIÓN DE POEMAS: LITERATURA ACTIVA, CREATIVA E INTERDISCIPLINARIA

DATOS GENERALES

- **Docente responsable**
Cecilia Pizarro Espinoza

- **Asignatura(s)**
Artes Visuales; Lenguaje y Comunicación; Tecnología; Música

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



5to Básico

- **N.º de estudiantes** **42**

- **Herramientas digitales** Canva, Plickers, Wordwall, Suno, Chat GPT, MagicSchool



plickers



Wordwall

SUNO



MAGIC
SCHOOL

- **Escenario tecnológico**

Sala de clases con computador y proyector; Laboratorio de computación

7. MUSICALIZACIÓN DE POEMAS: LITERATURA ACTIVA, CREATIVA E INTERDISCIPLINARIA

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en la Escuela Gabriela Mistral con estudiantes de 5° básico en 15 clases, integrando Lenguaje, Música, Artes y Tecnología bajo una metodología ABP con enfoque interdisciplinario. El proyecto busca acercar al estudiantado a la poesía mediante su musicalización y expresión artística, fomentando la lectura comprensiva, la creatividad y la colaboración. La propuesta se organiza en etapas: primero la lectura e interpretación de poemas, luego la creación de afiches y póster en Canva, posteriormente la musicalización grupal utilizando aplicaciones como Suno y ensayos en la sala de música, y finalmente la decoración de espacios y la presentación en un acto escolar. A lo largo del proceso se incorporan recursos como computador, proyector y aplicaciones digitales, que permiten diseñar materiales gráficos, evaluar comprensión y experimentar con composición musical asistida por inteligencia artificial generativa. El enfoque metodológico combina aprendizaje colaborativo, indagación y expresión multisensorial, otorgando a las y los estudiantes un rol protagónico y creativo en la construcción de productos significativos.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

El proyecto realizado se desarrolla con base en la premisa que la musicalización de poemas es una excelente estrategia pedagógica para integrar diversas habilidades en forma articulada con variadas asignaturas. Para ello se organiza un trabajo en 3 etapas: inicio, desarrollo y cierre.

¿Qué hacen las y los docentes?

Transversalmente, motivan al estudiantado a leer y comprender los poemas variados desde una perspectiva didáctica.

Rol de las y los docentes por etapa del proyecto:

- **Inicio:** dar a conocer el objetivo propuesto para la clase, orientar al estudiantado al conocimiento de tecnologías y herramientas que nos pueden facilitar en el trabajo y la realización de nuevas creaciones.
- **Desarrollo:** Orientar en el uso de nuevas herramientas y aplicaciones, estar llanos a incorporar herramientas conocidas por el grupo curso, apoyando y orientando en la elección de ellas.
- **Cierre:** evaluar en conjunto con las y los estudiantes las aplicaciones utilizadas, considerando la pertinencia en su utilización.

¿Qué hacen las y los estudiantes?

Actividades realizadas de acuerdo con los objetivos de cada asignatura:

- **Tecnología:** elaboración de afiches, póster y dípticos (sala de computación).
- **Música:** incorporación de música a poema de Gabriela Mistral, ensayo de la canción (sala de música).
- **Lenguaje:** Lectura, interpretación y comprensión de poema asignado (biblioteca).
- **Artes:** Creación de guirnalda con motivos relacionados con el poema (sala de clases, sala de computación).

RESPECTO DE LAS TECNOLOGÍAS

- Conocen y utilizan aplicaciones a utilizar durante el período de las actividades.
- Se apropian de las tecnologías y aplicaciones utilizadas.
- Dan a conocer aplicaciones conocidas o utilizadas por ellos.
- Intercambian conocimientos sobre aplicaciones conocidas por ellos y las adecuan al trabajo que deben desarrollar.

¿Cómo se implementa el proyecto?

La experiencia se desarrolla durante el mes de la poesía, en cuyas instancias el grupo curso lee variados poemas de Gabriela Mistral y otros autores nacionales e internacionales.:

- **Semana 1:** Lectura, interpretación y comprensión de poemas, lectura en coro, en voz alta y al azar. Declamación de poemas, según la elección del estudiantado.
- **Semana 2:** Creación de póster, dípticos y afiches del poema seleccionado.
- **Semana 3:** Musicalización del poema elegido, escoger ritmo e interpretarlos en grupos o individualmente.
- **Semana 4:** Decoración de la sala, el frontis y pasillo con elementos alusivos al poema leído.
- **Semana 5:** Presentación del poema musicalizado en un acto escolar.

¿Cómo se usaron las tecnologías?

Se utilizan los computadores para crear los afiches, póster, dípticos y musicalizar los poemas, conjuntamente para el uso de aplicaciones en las que desarrollarán sus actividades: Canva, ChatGPT, Suno.

Para analizar y evaluar la comprensión de poemas, se utilizan las aplicaciones Plickers y Wordwall.

VALOR PEDAGÓGICO



El valor es crucial en cuanto a optimización del tiempo, ya que nos permite gestionar tareas en forma eficiente, realizar diferentes tipos evaluaciones en forma pertinente y secuencial, acorde a la actividad diseñada, conjuntamente con moldear la forma en que las y los estudiantes se comunican, crean y resuelven problemas o tareas educativas.

La combinación de diferentes apps para generar la música de un poema y para diseñar, les permite ser productores de contenido multimedia original, incorporando calidad en sus creaciones, pasando de ser consumidores a ser creadores digitales.

Cecilia Pizarro Espinoza



8.

AUDIOVISUAL Y PATRIMONIO: NARRANDO FREIRINA Y SUS ALREDEDORES

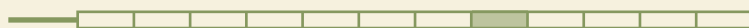
DATOS GENERALES

- **Docente responsable**
Marcelo Funes Mena
- **Asignatura(s)**
Tecnología; Lengua y Literatura

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



8vo Básico

- **N.º de estudiantes** 34
- **Herramientas digitales** Word, Prezi, PowerPoint, editor de video



- **Escenario tecnológico**

Sala de clases con computador y proyector para el docente, celulares y computadores para el estudiantado

8. AUDIOVISUAL Y PATRIMONIO: NARRANDO FREIRA Y SUS ALREDEDORES

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en la Escuela Básica Alejandro Noemí Huerta, con estudiantes de octavo básico, en un total de 15 clases que integran Lengua y literatura, Historia y Tecnología. Dos docentes guían el proceso investigativo y creativo con el fin de acercar al estudiantado a aspectos culturales, folclóricos y arquitectónicos de la comuna de Freirina. El trabajo inicia con la investigación de referentes mediante entrevistas y consultas en bibliotecas y fuentes digitales, seguido de la elaboración de textos informativos que profundizan en los elementos seleccionados. Luego, las y los estudiantes escriben versiones exacerbadas de esos contenidos para dar forma a guiones de falsos documentales, que son finalmente grabados y editados con teléfonos, cámaras digitales y programas de edición como Movie Maker. El proyecto fomenta la valoración del patrimonio local, el desarrollo de habilidades comunicativas y el uso del lenguaje audiovisual, mientras la tecnología apoya la producción y difusión de contenidos culturales desde una perspectiva creativa y crítica.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

ETAPA 1. FUNDAMENTACIÓN

Las y los estudiantes investigan sobre los aspectos culturales, folclóricos o arquitectónicos de la comuna de Freirina o alrededores. Los docentes de Lenguaje e Historia guían este proceso para asegurar un enfoque claro de indagación. Para ello se destinan 2 clases de Lenguaje y 2 de Historia (180 minutos). Como producto de esta etapa, el estudiantado elabora un breve texto respecto de los elementos más reseñables (3 por grupo).

- Recursos tecnológicos: Teléfono inteligente (cámara de video), Computador portátil, Editor de texto (Word), Aplicación para presentaciones (Prezi).

ETAPA 2. ELABORACIÓN DE TEXTOS INFORMATIVOS

En una clase de la asignatura de Historia, las y los estudiantes elaboran un texto de 1000 palabras para cada uno de los elementos que han seleccionado, procurando dar la mayor información posible y las ideas equivocadas al respecto.

- Recursos y materiales: cuadernos, lápices, computadores, editor de texto Word.

ETAPA 3. ELABORACIÓN DE UN FALSO DOCUMENTAL

Con base en la información producida, las y los estudiantes escriben un texto que exagere o tergiverse las características de al menos uno de los elementos seleccionados. Para ello se trabaja en una clase de Lenguaje y dos de Tecnología.

- Recursos y materiales: cuadernos, lápices, computador, editor de texto, aplicación para presentaciones (Prezi, PPT u otra a elección).

ETAPA 4. ELABORACIÓN DE FALSO DOCUMENTAL

Las y los estudiantes realizan un falso documental, tomando como punto de partida sus investigaciones y los textos previamente escritos. Esta etapa se desarrolla en 4 clases de las diferentes asignaturas que articula el proyecto.

- Recursos: teléfono (cámara), cámara digital, memoria SD, computadores, editor de video (se sugiere Movie Maker, pero el estudiantado puede elegir otro de acuerdo con su interés).

VALOR PEDAGÓGICO



Con relación a la colaboración profesional, tiene mucho mérito que cada uno luzca competencias en diferentes plataformas, de manera tal, que es posible ampliar la variedad de recursos a producir, volverlos más atractivos ante diferentes públicos.

Esto ha logrado que los y las estudiantes se sientan motivados a explotar sus capacidades al máximo en los medios que estimen más adecuados a sus gustos e intereses y, por lo tanto, den rienda suelta a su creatividad, con la elaboración de afiches, lapbook, libro álbum, presentaciones de PowerPoint, Prezi, pequeños videos grabados y editados por ellos y ellas mismos/as, con aplicaciones de teléfono o con Stick-figure.

Así mismo, el enfoque multidisciplinar permite evaluar las cosas desde diferentes criterios, obteniendo una visión más completa sobre los resultados obtenidos.

La profesora se centra en la recopilación de información y su condensación, el profesor de lenguaje con su enfoque en la redacción de ideas. El profesor de música en la ambientación y referencias culturales de la música. El profesor de tecnología con su atención a los diferentes métodos para una correcta distribución de la información.

Sobre las habilidades del siglo XXI, es importante entender que, en la sociedad del internet, el acceso a grandes cantidades de información, la habilidad de discernir entre fuentes de información útiles y fuentes de información poco útiles, así como sitios de mayor y/o menor fiabilidad. Además de esto, también es importante que adquieran la habilidad de no solo seleccionar información, sino también hacerla propia y desarrollar sus propias ideas respecto a ellas y comunicarlas de manera afectiva y efectiva, considerando las diferencias que puede adoptar la información a múltiples contextos.

Es importante entender que todas las interrelaciones entre estos dos puntos permiten que el aprendizaje sea más auténtico y que compartirlo entre diferentes personas y puntos de vista hace que este mismo sea más completo, pues tiene implícito en su estructura el intercambio de ideas entre individuos.

Esto a su vez permite generar una mentalidad más abierta, dispuesta a debatir ideas mediante argumentos, cuestionar las ideas propias y ajenas con base en sustentaciones teóricas, más allá del “yo creo que” y guiarse más por fundamentos con bases concretas y menos subjetivas.

Por último y no menos por ello, el respeto por las ideas ajenas, con la base de que cada uno tiene diferentes fuentes de información, afinidades, modos de trabajo y enfoques en el abordaje de ideas.

En conclusión, las habilidades de búsqueda de información y discriminación de información se ven potenciadas.

Marcelo Funes Mena



9.

AGENCIA “AURA”: PENSAMIENTO DE DISEÑO Y TIC PARA LA DIVERSIDAD

DATOS GENERALES

- **Docente responsable**
Paulina Elgueta Ossandón
- **Asignatura(s)**
Tecnología; Orientación; Lengua y Literatura
- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



7mo y 8vo Básico

- **N.º de estudiantes** 9
- **Herramientas digitales** PowerPoint o Canva



- **Escenario tecnológico**
Sala de clases con computador y proyector. Laboratorio de computación

9. AGENCIA “AURA”: PENSAMIENTO DE DISEÑO Y TIC PARA LA DIVERSIDAD

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en la Escuela Fortunato Soza Rodríguez con estudiantes de 7° y 8° básico, en un proyecto de 8 clases implementado bajo la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). El propósito es diseñar y crear un producto tecnológico que responda a la necesidad de mobiliario y recursos inclusivos para estudiantes con diagnóstico TEA, aplicando criterios de eficiencia y sustentabilidad. A través de la narrativa de la “Agencia AURA”, los equipos de trabajo recorren las etapas del design thinking: empatizar, definir, idear, prototipar, probar. Se emplean computadores, internet, proyector y aplicaciones como PowerPoint y Canva para investigar, diseñar y comunicar sus propuestas, integrando las asignaturas de Tecnología, Orientación y Lenguaje. La docente guía con pistas y misiones, fomenta la reflexión inclusiva y apoya el uso de TIC, mientras las y los estudiantes colaboran, construyen prototipos con materiales reciclados y defienden sus soluciones, desarrollando empatía, creatividad y compromiso con su entorno escolar.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

ETAPAS DEL PROYECTO (ABP):

1. Descubrimiento del desafío (Clase 1) – pistas y problematización.
2. Investigación y análisis de necesidades (Clase 2).
3. Generación de ideas y selección de la mejor solución (Clase 3).
4. Diseño y prototipado de la solución tecnológica (Clases 4, 5 y 6).
5. Presentación y evaluación de las propuestas (Clases 7 y 8).

Tiempo y unidad de tiempo: 8 clases de 45 minutos cada una (2 meses de trabajo aproximado).

¿Qué hace la docente en el desarrollo de la experiencia?

La docente guía la experiencia desde un rol de facilitadora, plantea desafíos a través de pistas y misiones, orienta la investigación, apoya en el uso de herramientas digitales y fomenta la reflexión inclusiva.

¿Qué hacen las y los estudiantes?

El grupo curso se convierte en agentes de la “Agencia AURA”, investigan, analizan pistas, diseñan ideas, prototipan soluciones y presentan propuestas tecnológicas que respondan a la necesidad detectada.

¿Dónde ocurren las actividades?

Principalmente en la sala de clases, con momentos puntuales en otros espacios de la escuela para observar entornos y detectar oportunidades de mejora.

¿Cómo se utilizan las tecnologías en las actividades?

Las TIC se emplean en la búsqueda de información sobre ideas de prototipos, la comunicación de ideas y la presentación final de las soluciones, siempre al servicio del proceso creativo y colaborativo.

RECURSOS UTILIZADOS

- **Computador / notebook:** búsqueda de información, diseño digital de prototipos, redacción de informes.
- **Proyector:** presentación de pistas, recursos visuales y exposiciones de los equipos.
- **WIFI:** conexión a internet para investigación y acceso a herramientas colaborativas.

Aplicaciones específicas:

PowerPoint o Canva: diseño de afiches y presentaciones.

Otros materiales:

- Papelógrafos y marcadores para esquematizar ideas.
- Post-it de colores para lluvia de ideas y selección de soluciones.
- Regla, tijeras, pegamento, agujas, telas, hilos, semillas y cartón para prototipos manuales.
- Material reciclado (cajas, botellas plásticas, tubos, etc.) para prototipado físico.
- Bitácora de trabajo para cada equipo (seguimiento del proyecto).

VALOR PEDAGÓGICO



En mi experiencia pedagógica, la tecnología tiene el valor de convertirse en un medio para el aprendizaje activo de mis estudiantes, además de contextualizado, ya que se enfrentan al indagar en internet, comparar soluciones inclusivas y diseñar prototipos digitales, a un desafío real de su comunidad escolar. Lo anterior, les permite desarrollar habilidades del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la empatía, creatividad y trabajo colaborativo, entendiendo que la tecnología puede resolver no sólo problemas técnicos, sino que también sociales y humanos.

Paulina Elgueta Ossandón





10.

VOCES LOCALES: EXPRESIÓN Y APRENDIZAJE EN PÓDCAST

DATOS GENERALES

- **Docente responsable**
Valery Aguilar Ángel
- **Asignatura(s)**
Lenguaje y Comunicación, Historia, Geografía y Ciencias Sociales; Tecnología

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



5to - 6to - 7mo - 8vo Básico

- **N.º de estudiantes** 30
- **Herramientas digitales** Word, CapCut, Audacity



- **Escenario tecnológico**

Sala de clases con computador y proyector para la docente, celulares, tablet y computadores para el grupo curso

10. VOCES LOCALES: EXPRESIÓN Y APRENDIZAJE EN PÓDCAST

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en la Escuela E. Samuel Castillo López con estudiantes de 5° a 8° básico, en un total de 16 clases distribuidas en distintas etapas. Su propósito es fortalecer la motivación por la lectura, la autoestima y el desarrollo del vocabulario a través de la producción de pódcast con entrevistas a personas de la provincia, vinculando los aprendizajes con la realidad local. Se emplean recursos tecnológicos como computadores, tablets, celulares, micrófonos, conexión a internet y aplicaciones de edición de audio y video, que permiten investigar, grabar y difundir los productos. El trabajo se organiza bajo la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), con investigación guiada, roles colaborativos y prácticas de comunicación oral. La experiencia involucra a dos docentes de las asignaturas de Lenguaje y comunicación, Historia y Tecnología, integrando tanto la búsqueda de información en internet y el desarrollo de guiones como el análisis de efemérides relevantes. Finalmente, las y los estudiantes editan y difunden sus pódcast en redes sociales del establecimiento, reflexionando colectivamente sobre sus aprendizajes y avances.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

En esta experiencia se emplean estrategias metodológicas basadas en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la investigación guiada y el trabajo colaborativo, con un enfoque de aprendizaje activo y significativo. Se consideran los intereses del grupo curso, aprovechando su afinidad con el uso de tecnología y redes sociales, y se adaptan actividades para estudiantes con distintas necesidades educativas, proporcionando apoyo individual y oportunidades de práctica extra. La evaluación es formativa, con autoevaluación y coevaluación en cada etapa, y sumativa al presentar el producto final. Se fomenta la participación mediante roles definidos dentro de cada grupo, la colaboración en la investigación y la reflexión crítica en la instancia de cierre. El componente socioemocional está presente en la mejora de la autoestima y en el desarrollo de habilidades para expresarse con seguridad frente a otros.

INICIO (1 CLASE)

Las docentes presentan el propósito del proyecto, explicando que se elaborarán pódcast con entrevistas a personas de la provincia para fomentar el gusto por la lectura, la motivación escolar, la autoestima y el desarrollo del vocabulario. Se revisan las efemérides destacadas del mes para elegir temáticas y posibles entrevistados. El estudiantado, organizado en grupos, seleccionan un tema y comienzan a buscar información inicial en internet y libros de la biblioteca escolar.



90
Minutos

- Recursos: Computador, proyector, conexión a internet (WIFI), pizarra, cuadernos, lápices.

DESARROLLO – ETAPA DE INVESTIGACIÓN (2 A 3 CLASES)

Las docentes guían la búsqueda de información en línea y en otras fuentes, enseñando a seleccionar, organizar y validar la información. Los grupos investigan sobre su tema, elaboran guiones y preparan preguntas para las entrevistas. Se fomenta la práctica oral para fortalecer seguridad y fluidez. Se abordan habilidades de Tecnología (uso de buscadores y aplicaciones) e Historia (contextualización a partir de efemérides).

- Recursos: *Computadores o tablets, conexión a internet, procesador de texto (Word), cuadernos y celular.*



90
Minutos

DESARROLLO – PRODUCCIÓN DEL PÓDCAST (4 CLASES)

El docente acompaña la planificación y ejecución de las entrevistas, apoyando en la organización y uso de equipos de grabación. Las y los estudiantes realizan las entrevistas en terreno o en el establecimiento, aplicando lo aprendido en comunicación oral y trabajo colaborativo. Posteriormente, editan el audio para elaborar el podcast final y subirlo a las redes sociales del establecimiento.

- Recursos: *Celulares, micrófonos, computadores, celulares y tablet con CapCut Pro, conexión a internet.*



90
Minutos

CIERRE – PRESENTACIÓN Y REFLEXIÓN (1 A 2 CLASES)

Las docentes organizan una sesión de escucha de los podcasts y lideran una instancia de retroalimentación grupal, valorando los logros y reflexionando sobre el proceso. Cada grupo presenta sus productos finales, comparten sus aprendizajes y evalúan su propio desempeño.

- Recursos: *Proyector, parlantes, computador, conexión a internet.*



90
Minutos

¿CÓMO SE UTILIZAN LAS TECNOLOGÍAS EN LAS ACTIVIDADES?

Se utilizan herramientas digitales como grabadoras de audio (aplicaciones móviles o dispositivos externos), software de edición (Audacity u otro), buscadores de internet para la investigación y procesadores de texto para la elaboración de guiones. El uso de estas tecnologías está directamente vinculado con los objetivos de aprendizaje, ya que facilitan la búsqueda de información, la producción del podcast y la difusión del trabajo. El nivel de dominio tecnológico del grupo curso es heterogéneo, por lo que se proporciona una inducción inicial y apoyo técnico durante el proceso. La tecnología permite transformar la experiencia de aprendizaje, pasando de una tarea tradicional de expresión oral a la creación de un producto digital con proyección más allá del aula, en línea con el modelo SAMR (nivel de modificación y redefinición). Se consideran aspectos éticos y de seguridad digital, como el consentimiento informado para las entrevistas y el cuidado en la publicación de datos personales, así como medidas de accesibilidad para estudiantes con dificultades auditivas o de comprensión lectora.

VALOR PEDAGÓGICO

La tecnología permite transformar una práctica de expresión oral tradicional en la creación de un producto digital con impacto comunitario. En este caso, los pódcast favorecen un aprendizaje activo y situado, fortaleciendo habilidades del siglo XXI como la comunicación, el pensamiento crítico y la colaboración. Además, se potencia la autoestima y la motivación escolar, al conectar a las y los estudiantes con su entorno y dar proyección real a sus voces más allá del aula.

11.

AULA INVERTIDA PARA APRENDER SEGURIDAD ELÉCTRICA Y USO DE ELEMENTOS DE PROTECCIÓN PERSONAL

DATOS GENERALES

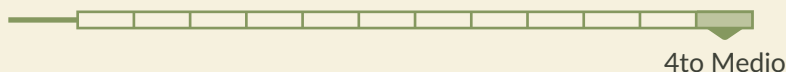
- **Docente responsable**
Carolina Henríquez Ibacache

- **Asignatura(s)**
Inglés

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



- **N.º de estudiantes** 30

- **Herramientas digitales** Classroom, Padlet, Google Forms



Padlet



- **Escenario tecnológico**

Sala de clases con computador, proyector y uso de celulares

11. AULA INVERTIDA PARA APRENDER SEGURIDAD ELÉCTRICA Y USO DE ELEMENTOS DE PROTECCIÓN PERSONAL

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se implementa en el establecimiento José Miguel Carrera con estudiantes de 4° medio de la especialidad de Electricidad, en una clase organizada bajo el modelo de aula invertida. Su propósito es contribuir desde los objetivos de la asignatura de Inglés en colaboración con el encargado de mantenimiento de la especialidad a que las y los estudiantes identifiquen correctamente los Elementos de Protección Personal (EPP) necesarios para trabajar de manera segura en electricidad, fomentando además el autocuidado y la toma de decisiones responsables en contextos de riesgo. Previamente, las y los estudiantes revisan en Google Classroom cápsulas de video y lecturas digitales, lo que permite un acercamiento visual y flexible a los contenidos. En la sala de clases, trabajan en grupos clasificando EPP según su función, analizan videos de accidentes eléctricos y discuten las consecuencias del uso inadecuado de la protección. El cierre incluye una reflexión metacognitiva sobre la importancia de los EPP y una mini-encuesta en Google Forms para evaluar la comprensión. Se utilizan recursos como computador, celular, proyector, Google Classroom, Padlet y Google Forms, que facilitan el aprendizaje colaborativo, la retroalimentación inmediata y la sistematización de conclusiones.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Esta experiencia integra los principios pedagógicos de la clase invertida. De este modo, las y los estudiantes revisan previamente vídeos y materiales digitales que presentan los EPP y en la sala, realizan actividades prácticas y trabajo en grupos para analizar situaciones de riesgo y proponer soluciones.

¿Qué hacen los docentes?

- Seleccionan cápsulas de video y presentaciones interactivas con la explicación de los distintos Elementos de Protección Personal (EPP) y su función.
- Publican el material en Google Classroom para que las y los estudiantes lo revisen antes de la clase.
- En clases presenciales: facilitan el trabajo con guías y actividades prácticas de clasificación y uso de EPP, monitorean el trabajo colaborativo, aclaran dudas y retroalimentan.

¿Qué hacen las y los estudiantes?

- En casa: revisan los videos y lecturas digitales, respondiendo preguntas
- En la sala de clases: el grupo curso participa en dinámicas grupales como:
 - Clasificar imágenes y objetos reales de EPP según su función.
 - Analizar situaciones de riesgo eléctrico y decidir qué EPP corresponde usar.
 - Contestan ticket de salida usando Padlet.

¿Dónde ocurre la experiencia?

- En casa o en algún lugar con conexión a internet: las y los estudiantes revisan los videos y materiales previos (fase invertida).
- En la sala de clases: realizan actividades prácticas, responden guías escritas.

¿Cómo se utilizan las tecnologías?

- Google Classroom: para acceder al material, responder preguntas y realizar debates.
- Padlet: para el trabajo colaborativo y sistematización de conclusiones.

Además, se proyectan videos cortos de simulaciones de accidentes eléctricos para reforzar la importancia del uso correcto de los EPP.

EJEMPLO DE PLAN DE CLASE EN EL AULA**INICIO**

Activación de conocimientos previos: se proyectan imágenes de distintos EPP y de trabajadores sin protección. La docente plantea preguntas motivadoras:

- ¿Qué podría pasar si un trabajador no usa casco o guantes aislantes?
- ¿Conoces algún accidente por no usar EPP?

Revisión rápida del material visto en casa, se realiza un quiz breve con preguntas de los videos vistos en Google Classroom y se comenta de manera grupal las respuestas correctas e incorrectas.

**15
Minutos****DESARROLLO****Actividad 1 – Clasificación de EPP**

En grupos, el estudiantado recibe imágenes impresas de EPP (casco, guantes, botas dieléctricas, gafas, chaleco reflectante) y deben clasificarlas según su función (protección de cabeza, manos, pies, visión, cuerpo). Cada grupo comparte sus resultados y el docente los retroalimenta.

Actividad 2 – Análisis de casos

Se proyectan 3 videos breves de situaciones de riesgo eléctrico. Cada grupo responde:

- ¿Qué EPP debió usarse?
- ¿Qué consecuencias podría tener no usarlo?

**60
Minutos**

CIERRE



15
Minutos

Síntesis colectiva: se construye entre todos un esquema en la pizarra con los principales EPP y su función.

Reflexión metacognitiva: cada estudiante responde:

- ¿Qué EPP considero más importante y por qué?
- ¿Cómo aplicaré este conocimiento en mi futura práctica laboral?

Evaluación rápida: se aplica una mini-encuesta en Google Forms para verificar comprensión y recoger percepciones de la clase.

VALOR PEDAGÓGICO

El uso de tecnologías digitales permite diversificar estrategias de enseñanza y enriquecer la comprensión de los Elementos de Protección Personal. Google Classroom facilita el acceso anticipado al contenido, Padlet promueve la construcción colectiva de conclusiones y Google Forms entrega retroalimentación inmediata. Más que sustituir recursos tradicionales, estas herramientas ampliaron la participación, favorecieron el aprendizaje activo y colaborativo y fortalecieron la reflexión crítica, contribuyendo al desarrollo de habilidades del siglo XXI en un contexto técnico-profesional y situado en la formación laboral.

12.

COMPRENDER EL SONIDO CON TECNOLOGÍA EN EL AULA DE FÍSICA

DATOS GENERALES

- **Docente responsable**
Fresia Araya Olmos

- **Asignatura(s)**
Física

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



1ro Medio

- **N.º de estudiantes** **35**

- **Herramientas digitales** *Audacity, Osciloscopio virtual*



- **Escenario tecnológico**
Laboratorio de computación

12. COMPRENDER EL SONIDO CON TECNOLOGÍA EN EL AULA DE FÍSICA

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en el Liceo Japón con estudiantes de 1° medio, en una clase de 90 minutos de Física. Su objetivo es comprender fenómenos sonoros como tono, intensidad y timbre mediante el uso de tecnologías digitales que permitan visualizar y analizar ondas. La propuesta se implementa bajo un enfoque práctico y experimental, en el que las y los estudiantes producen sonidos con la voz, objetos o instrumentos simples, los graban en Audacity y observan en tiempo real su representación gráfica con un osciloscopio virtual. Con apoyo de la docente, identifican frecuencia, amplitud y forma de onda, y luego comparan sus registros con audios pregrabados. El proceso culmina con presentaciones grupales y reflexiones sobre la utilidad de estas herramientas para relacionar la teoría del modelo ondulatorio con situaciones de la vida cotidiana. Se utilizan computadores con Audacity y osciloscopio virtual, integrando observación, análisis científico y trabajo colaborativo.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

INICIO

Rol de la docente:

- Introduce la temática explicando los conceptos de tono, intensidad y timbre.
- Utiliza ejemplos cotidianos (voz, instrumentos, ruidos del entorno) para despertar interés.
- Presenta el uso de Audacity y un osciloscopio virtual como herramientas para visualizar los sonidos.

Rol de las y los estudiantes:

- Escuchan y observan los ejemplos, comentan qué diferencias perciben en los sonidos.
- Responden preguntas iniciales que conectan con sus experiencias previas.

Integración tecnológica:

- Se muestran en pantalla gráficos de ondas sonoras reales en Audacity/osciloscopio mientras suenan los audios.
- Las y los estudiantes pueden comparar lo que escuchan con lo que ven (frecuencia, amplitud, forma de onda).

DESARROLLO

Momento 1. Producción de sonidos propios

- Docente: entrega orientaciones, distribuye equipos (micrófonos, computadores con Audacity/osciloscopio).
- Estudiantes: en grupos producen sonidos con la voz, palmas, objetos cercanos o instrumentos simples.

Tecnología: cada grupo graba en Audacity y observa la representación gráfica del sonido en tiempo real.

Momento 2. Análisis de ondas

- Docente: guía a los grupos para identificar frecuencia (tono), amplitud (intensidad) y forma de onda (timbre).
- Estudiantes: comparan sus sonidos grabados con sonidos pregrabados (ej. instrumentos musicales, voces).

Tecnología: con el osciloscopio virtual se visualizan patrones claros para contrastar diferencias.

Momento 3. Aplicación del modelo ondulatorio

- Docente: plantea preguntas que conectan la teoría del modelo ondulatorio con lo observado en la práctica.
- Estudiantes: responden, discuten y elaboran breves conclusiones grupales.

CIERRE

- Presentación grupal: cada grupo presenta brevemente sus sonidos, los análisis obtenidos y las comparaciones realizadas. Se fomenta el diálogo y la retroalimentación entre pares.
- Reflexión final: la docente conduce una discusión sobre la utilidad de la tecnología para comprender fenómenos sonoros y su relación con la vida cotidiana. Por su parte, las y los estudiantes expresan qué les llamó más la atención y cómo la experiencia les ayudó a entender los conceptos.

VALOR PEDAGÓGICO

En esta experiencia, el uso de Audacity y el osciloscopio virtual permiten representar de manera concreta los conceptos de tono, intensidad y timbre, facilitando la conexión entre teoría y experiencia. La tecnología actúa como un recurso que enriquece la experimentación y el análisis colaborativo, favoreciendo el aprendizaje activo y la comprensión de fenómenos abstractos. Además, se potencian habilidades del siglo XXI como la comunicación, la colaboración y el pensamiento crítico, junto con un aprendizaje situado que vincula la física del sonido con experiencias cotidianas.



13.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA APRENDER: DISEÑANDO PROMPTS EFECTIVOS

DATOS GENERALES

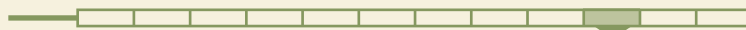
- **Docente responsable**
Luis Funes Ojeda

- **Asignatura(s)**
Tecnología

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



2do Medio

- **N.º de estudiantes** 40

- **Herramientas digitales** ChatGPT, PowerPoint



- **Escenario tecnológico**

Sala de clases con proyector y computador para el profesor. Celulares de los propios estudiantes con acceso a internet

13. INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA APRENDER: DISEÑANDO PROMPTS EFECTIVOS

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se lleva a cabo en el Liceo José Antonio Carvajal con estudiantes de segundo medio, en una clase de la asignatura de Tecnología, y busca vincular el interés del curso por la Inteligencia Artificial con un uso educativo y consciente. Se trabaja el OA1, orientado a identificar necesidades vinculadas a la sustentabilidad en el uso de recursos, fortaleciendo a la vez habilidades como el pensamiento crítico y la formulación de preguntas. Para ello se emplean recursos como notebook, proyector, presentaciones en PowerPoint, pizarra y teléfonos personales con la aplicación ChatGPT, lo que permite diseñar, probar y mejorar prompts en parejas o tríos. La dinámica de la sesión combina análisis colectivo de ejemplos, elaboración y perfeccionamiento colaborativo de preguntas y discusión sobre buenas prácticas.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

INICIO

Se inicia la clase comunicando el objetivo y explicando que se aprenderá a interactuar con Inteligencia Artificial, con foco en la formulación de prompts claros y efectivos. Se utiliza un PowerPoint preparado con ejemplos concretos: incluye prompts mal redactados y versiones mejoradas, las cuales se analizan en conjunto para evaluar por qué algunos generan mejores respuestas que otros. Estos ejemplos son la base para el trabajo posterior. Después se debe guiar una breve lluvia de ideas en la pizarra registrando los conocimientos previos de IA del grupo curso.



**20
Minutos**

DESARROLLO

Parte 1

Se presenta una estructura básica para construir buenos prompts, y se entregan algunos ejemplos en la pizarra. Después se da la indicación de que trabajen en parejas o tríos para diseñar un primer prompt. Quienes cuenten con acceso a internet móvil descargan o abren la aplicación de ChatGPT en sus celulares y prueban sus prompts. En paralelo, el docente va orientando a cada grupo, respondiendo dudas y reforzando los elementos clave para mejorar sus preguntas.



**25
Minutos**

Parte 2

Una vez probados los primeros prompts, se pide a las y los estudiantes que intenten mejorarlos incorporando más detalles, contexto o una instrucción más precisa. Luego los grupos comparan los resultados con los anteriores. Durante esta actividad, el docente circula por la sala observando el trabajo de los grupos, preguntándoles por qué han hecho ciertos cambios y ayudándolos a reflexionar sobre las respuestas obtenidas de la IA.

**25
Minutos****CIERRE**

Para cerrar, se invita a algunos grupos a escribir sus prompts iniciales y mejorados en la pizarra. De forma colectiva se analizan las diferencias y se discuten los factores que influyen para obtener una mejor respuesta. Se finaliza la clase compartiendo algunas buenas prácticas y consejos para usar la IA de forma ética, reflexiva y efectiva, siempre desde una mirada crítica y responsable.

**20
Minutos**

VALOR PEDAGÓGICO

La integración de la Inteligencia Artificial en esta experiencia convierte la formulación de preguntas en un ejercicio de exploración activa donde el estudiantado experimenta, corrige y compara resultados en tiempo real. El trabajo con prompts fomenta un aprendizaje que potencia un uso formativo de la AI por parte del estudiantado. De este modo, la experiencia contribuye al desarrollo de habilidades del siglo XXI como la alfabetización digital, la comunicación y el pensamiento crítico. Además, la reflexión conjunta sobre usos éticos y responsables fortalece la autonomía y la capacidad de discernimiento frente a tecnologías emergentes.



14.

ESTACIONES INTERACTIVAS PARA POTENCIAR LA EXPRESIÓN Y REDUCIR BARRERAS PARA EL APRENDIZAJE

DATOS GENERALES

- **Docente responsable**

Amanda Ibacache Maureira

- **Asignatura(s)**

Lengua y Literatura; Matemática

- **Docentes involucrados**



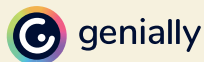
- **Nivel educativo**



8vo Básico

- **N.º de estudiantes** **1**

- **Herramientas digitales** *Google Forms, Genially, PDF, PowerPoint*



- **Escenario tecnológico**

Sala de clases PIE con notebook, wifi y auriculares. También se utiliza el Rincón tranquilo dentro del aula

14. ESTACIONES INTERACTIVAS PARA POTENCIAR LA EXPRESIÓN Y REDUCIR BARRERAS PARA EL APRENDIZAJE

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en la Escuela Básica Diego Portales Palazuelos con un estudiante de octavo básico, en una clase de 90 minutos, y responde a la necesidad de remover barreras de acceso a la escritura por dificultades grafomotoras, vinculando Lenguaje y Literatura y Matemática. El propósito es que el estudiante comunique ideas y resuelva problemas con claridad utilizando apoyos digitales y visuales, evitando sobrecarga emocional y potenciando sus altas capacidades. Para ello se utiliza la herramienta digital Genially para organizar estaciones de escritura con estímulos visuales e instrucciones breves, y Google Forms para registrar producciones, autoevaluaciones y retroalimentación. La psicopedagoga guía mediante modelado, andamiajes con conectores y pictogramas, además de gestionar apoyos sensoriales con auriculares y un rincón tranquilo. La dinámica favorece la planificación, producción y revisión de textos breves y explicaciones matemáticas, asegurando un ambiente inclusivo y regulado que potencia la autonomía y el aprendizaje.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

ROL DE LA PSICOPEDAGOGA EN ESTA ETAPA

- Diseña y prepara una secuencia en Genially con 3–4 “estaciones” de escritura espontánea (espacios con imágenes/íconos, instrucciones breves y anticipadores visuales).
- Configura un Google Forms con 2–3 preguntas abiertas (respuestas cortas), preguntas de opción múltiple, etc.
- Modela un ejemplo de respuesta breve (3–5 líneas), verbalizando el proceso (planificar → escribir → revisar).
- Acompaña y modera: circula, ofrece andamiajes (banco de conectores, lista de palabras clave, pictogramas), resuelve dudas técnicas.
- Gestiona lo sensorial: habilita auriculares, rincón tranquilo y acuerdos de ruido; anticipa tiempos y transiciones con señales visuales.
- Evalúa y retroalimenta con una lista de cotejo simple (idea principal, coherencia, vocabulario pertinente y cierre).

ROL DE LAS Y LOS ESTUDIANTES EN ESTA ETAPA

- Ingresa a Genially mediante link y lee instrucciones con apoyos visuales.
- Escribe espontáneamente en cada estación (3–6 líneas) tecleando en el notebook/.
- Opciones de respuesta: texto escrito, viñetas, o dictado por voz (si está disponible y acordado).
- Envía sus respuestas en Google Forms (copiar/pegar o escribir directamente).

En esta experiencia, la plataforma Genially estructura la ruta de aprendizaje (estaciones, estímulos visuales, botones de avance); contiene instrucciones breves y ejemplos. Google Forms se utiliza para recoger evidencias de escritura (respuestas abiertas), autoevaluación y metarreflexión; también se utiliza la opción de generar hoja de cálculo para análisis.

VALOR PEDAGÓGICO

En este caso, la tecnología permite transformar la experiencia de aprendizaje en un entorno inclusivo que elimina barreras grafomotoras y abre nuevas formas de expresión, posibilitando que un estudiante con diagnóstico TEA y altas capacidades exprese su potencial. En esta experiencia, las herramientas como Genially y Forms permiten organizar y recoger evidencias, pero sobre todo contribuyen a redefinir la escritura como un proceso accesible, interactivo y motivador. Esto favorece habilidades del siglo XXI como la comunicación, la creatividad y la autorregulación, y promueve un aprendizaje significativo que integra lo digital como medio indispensable para la equidad y la participación.

15.

CABRI Y GEOMETRÍA: APRENDER ROTACIONES, TRASLACIONES Y REFLEXIONES

DATOS GENERALES

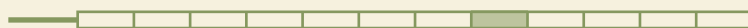
- **Docente responsable**
Néstor Álvarez Marchant

- **Asignatura(s)**
Matemática

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



8vo Básico

- **N.º de estudiantes** 37

- **Herramientas digitales** Cabri



CABRILOG
Para tener éxito en matemáticas y ciencias

- **Escenario tecnológico**

Sala de clases con computador, proyector y pendrive para el docente, computadores del estudiantado entregados por la JUNAEB

15. CABRI Y GEOMETRÍA: APRENDER ROTACIONES, TRASLACIONES Y REFLEXIONES

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en la Escuela Gaspar Cabrales, Artística y Deportiva, con estudiantes de octavo básico, en un total de 8 clases de 90 minutos, y tiene como propósito que los y las estudiantes comprendan y apliquen el OA13, relacionado con la descripción de traslaciones, reflexiones y rotaciones de figuras en el plano cartesiano. Para ello se emplea la aplicación CABRI, integrando progresivamente el aprendizaje formal de conceptos con el uso práctico de herramientas digitales. Las clases se organizan en tres momentos: introducción del contenido matemático, demostración del uso del software y aplicación guiada e independiente de las transformaciones isométricas. La metodología combina instrucción directa y trabajo autónomo con tecnología, permitiendo que los estudiantes modelen, representen y resuelvan actividades de forma ordenada y lúdica. La evaluación final considera un trabajo grupal realizado en la plataforma y enviado por correo, revisado con rúbrica analítica.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

La experiencia que se expone a continuación tuvo una duración aproximada de 8 clases de 90 minutos cada una. Corresponde a un conjunto de actividades instruccionales y de aplicación guiada para finalmente realizar una evaluación realizando un trabajo en la plataforma CABRI.

Por una parte, el docente cumple el rol de enseñar el uso de la plataforma y cómo llevar a cabo las actividades solicitadas: representación de puntos en el plano cartesiano y aplicación de traslaciones, reflexiones y rotaciones.

Por otra parte, las y los estudiantes cumplen el rol de aplicar las instrucciones entregadas en la plataforma CABRI y aprender a utilizar las herramientas de punto, recta, ángulo, compás y regla para realizar las transformaciones isométricas solicitadas en figuras representadas en el plano cartesiano.

Todas estas actividades se realizaban en sala de clases o biblioteca, trabajando con notebooks del estudiantado o proporcionados en el establecimiento.

En estas actividades la tecnología cumple un rol muy importante, pues todo gira en torno al buen uso de una plataforma a la vez que se conocen los fundamentos de las transformaciones isométricas en el plano cartesiano.

Esta actividad dura aproximadamente 8 clases de 90 minutos cada una:

- **Clase 1:** Fundamentos del plano cartesiano, ubicación e identificación de puntos y cuadrantes.
- **Clase 2:** Representación de figuras en el plano cartesiano.
- **Clase 3:** Representación de reflexión en el plano cartesiano.
- **Clase 4 y 5:** Representación de la traslación en el plano cartesiano.
- **Clase 6 y 7:** Representación de la rotación en el plano cartesiano.
- **Clase 8:** Trabajo de transformaciones isométricas.



90
Minutos

Cada clase se divide en tres partes:

Parte 1: La parte formal del conocimiento matemático que se aborda en la clase: plano cartesiano, figuras geométricas, reflexión, traslación y rotación.

Parte 2: En esta se explica paso a paso el uso de la plataforma con el proyector a la par que las y los estudiantes repiten la ruta.

Parte 3: Aplicación guiada e independiente del conocimiento tratado en la clase, usando la plataforma CABRI.

Al final de todas las clases se evalúa con una serie de actividades que el estudiantado debe realizar en grupos y enviar por correo para ser revisadas cumpliendo una rúbrica analítica.

VALOR PEDAGÓGICO

La incorporación de CABRI redefine el aprendizaje de las transformaciones geométricas al ofrecer un entorno dinámico donde los conceptos se visualizan y manipulan de manera interactiva. La tecnología convierte procedimientos abstractos en experiencias concretas, fomentando el aprendizaje activo y la comprensión profunda de las relaciones espaciales. Además, potencia habilidades del siglo XXI como la alfabetización digital, la resolución colaborativa de problemas y el pensamiento crítico, consolidando la matemática como un espacio exploratorio y motivador conectado con los intereses del estudiantado.



16.

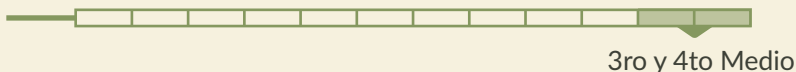
CREAR, PROTOTIPAR Y PRESENTAR APPS: ESTUDIANTES EN MODO SHARK TANK

DATOS GENERALES

- **Docente responsable**
Manuel Alarcón Moya
- **Asignatura(s)**
Pensamiento Computacional y Programación (Plan Electivo)
- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



- **N.º de estudiantes** **34**
- **Herramientas digitales** *Canva, Tinkercad y plataforma Code.org*



- **Escenario tecnológico**
Laboratorio de computación y Smartphone de las y los estudiantes

16. CREAR, PROTOTIPAR Y PRESENTAR APPS: ESTUDIANTES EN MODO SHARK TANK

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en el Liceo Mercedes Fritis Mackenney con estudiantes de 3° y 4° medio en el plan electivo de Pensamiento Computacional y Programación, en un total de 14 clases durante siete semanas. El propósito fue desarrollar competencias técnicas, creativas y comunicacionales a través del diseño y prototipado de aplicaciones móviles, integrando investigación, innovación y emprendimiento. Se emplearon diversas tecnologías como Tinkercad para avatares 3D, Canva y Figma para interfaces y brochures, Classroom para la gestión del trabajo, Studio Code de Code.org para programación básica y Gamma para presentaciones finales, junto con IA generativa como asistente de apoyo. La metodología se organizó en etapas: análisis personal, generación y depuración de ideas, selección y prototipado, diseño de estrategia de lanzamiento y simulación de un Shark Tank, donde los grupos expusieron sus apps ante un jurado docente.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

ETAPA 1: LEVANTAMIENTO INDIVIDUAL DE NECESIDADES (6 CLASES)

Cada estudiante realiza un mini análisis FODA personal para identificar necesidades propias que pueden resolverse mediante una aplicación móvil. El enfoque inicial es introspectivo, incentivando la reflexión sobre su vida cotidiana como adolescentes y estudiantes.

- **Actividad 1:** Cada estudiante realiza un mini análisis FODA personal para identificar necesidades propias que pueden resolverse mediante una aplicación móvil.
- **Actividad 2:** A partir del FODA, se solicita diseñar un avatar en 3D con Tinkercad que refleje las características personales de cada estudiante.
- **Actividad 3:** Posteriormente, preparan una presentación en Canva, donde describen los aspectos más relevantes de su avatar.
- **Actividad 4:** Finalmente, realizan una exposición individual (en vivo o grabada), reforzando habilidades de comunicación oral y de presentación personal.

Duración total: 2 clases (FODA) + 2 clases (avatar 3D) + 1 clase (Canva) + 1 clase (presentación).

ETAPA 2: PUESTA EN COMÚN Y GENERACIÓN DE IDEAS (3 CLASES)

En grupos formados por afinidad, las y los estudiantes comparten sus necesidades y elaboran 10 ideas iniciales por grupo. La consigna es pensar de forma creativa, sin limitaciones técnicas en esta primera fase.

- **Clase 1:** Mediante preguntas guías como ¿Qué hago en un día normal de estudiante?, cada estudiante elabora un listado de necesidades cotidianas susceptibles de resolverse mediante una aplicación.
- **Clase 2:** En grupos, ordenan y sistematizan estas ideas, para darles formato de requerimiento a resolver. El producto se entrega en la plataforma Classroom haciendo uso de una guía estructurada.
- **Clase 3:** Cada grupo aplica un filtro colectivo con escala de Likert, valorando y priorizando las ideas hasta llegar a una lista de 10 ideas depuradas para la siguiente etapa.

ETAPA 3: DEPURACIÓN Y SELECCIÓN DE LA MEJOR IDEA (2 CLASES)

Los grupos recopilan todas sus propuestas y aplican una rúbrica de evaluación que considera viabilidad, aplicabilidad, originalidad, impacto y posibilidades de monetización. De este proceso de selección se filtra una idea principal y una alternativa de respaldo para cada grupo.

ETAPA 4: DISEÑO Y MAQUETADO (4 CLASES)

Con la idea definida, se utiliza software de diseño (Canva, Figma) y modelado 3D (Tinkercad) para crear: pantallas de inicio y navegación; paleta de colores, tipografía e iconografía; Avatar 3D representativo del grupo y de su propuesta.

- **Clases de diseño (3):** Creación de maquetas gráficas no funcionales (flow diagram y esquemas de funcionamiento); Uso de software de diseño (Canva, Figma) para pantallas de inicio, paleta de colores, tipografía e iconografía; Modelado de un avatar 3D representativo del grupo; División de roles: parte del grupo elabora el brochure; otros trabajan en prototipado en papel digitalizado y testeo simulado.
- **Clase de presentación (1):** Exposición final en formato Shark Tank, con jurado docente e inversión simbólica en “manu dólares”.

Duración total: 3 clases de diseño + 1 clase de presentación.

ETAPA 5: PROTOTIPADO Y TESTEO

Se elabora un prototipo funcional básico y se realiza programación en parejas para depuración. Se realizan pruebas internas y se ajustan las funcionalidades según la retroalimentación.

En esta etapa se utiliza la Plataforma Studio Code (de Code.org) de la Fundación Kodea, donde pueden seguir un tutorial paso a paso.

ETAPA 6: ESTRATEGIA DE LANZAMIENTO

Los grupos diseñan los siguientes materiales:

- Brochure impreso en papel hilado con imagen corporativa, descripción y funcionalidades.
- Plan de financiamiento simple para la sustentabilidad de la aplicación.
- Elevator pitch para presentación ante el jurado.

Para esta etapa se utilizan varias aplicaciones, pero la principal fue Canva, en su versión Pro (a través de la licencia de la institución educativa). También se usan generadores de imágenes básicos para el logo, incluyendo la inteligencia artificial gratuita de Adobe, que en 2024 fue una alternativa sin costo.

Para la presentación, se utiliza Gamma, aprovechando su sistema de créditos por recomendación.

El diseño final se exporta en formato PDF y se imprime en papel hilado o de diploma para mejorar la calidad estética.

ETAPA 7: PRESENTACIÓN FINAL “SHARK TANK”

Cada grupo presenta su aplicación ante un jurado de cuatro docentes de distintas áreas, que actúan como potenciales inversionistas, asignando “manu dólares” según la calidad de la propuesta. Se evalúa con rúbricas de presentación formal y brochure. Se utiliza la rúbrica para realizar la evaluación.

VALOR PEDAGÓGICO

La experiencia transforma el aula en un espacio de creación tecnológica donde la programación, el diseño digital y la simulación de entornos reales convergen para un aprendizaje situado y motivador. El uso de herramientas como IA, Canva, Figma y Tinkercad potencia la creatividad y la innovación, mientras que la dinámica de Shark Tank refuerza habilidades del siglo XXI como comunicación efectiva, emprendimiento, colaboración y pensamiento crítico. Así, la tecnología deja de ser un recurso accesorio para convertirse en el medio que redefine las prácticas pedagógicas y amplía las posibilidades de aprendizaje auténtico.

17.

EL GRAN ESTANDARTE: PERIODISMO ESCOLAR CON TECNOLOGÍA Y COLABORACIÓN

DATOS GENERALES

- **Docente responsable**
Esteban Álvarez Herras
- **Asignatura(s)**
Lenguaje y Comunicación
- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



6to Básico

- **N.º de estudiantes** 35
- **Herramientas digitales** Google Docs, navegador, PowerPoint y presentaciones de Google



- **Escenario tecnológico**
Laboratorio de Computación, Sala de clases con computador con internet y proyector para el profesor. Salida a terreno: grabadora, cámara fotográfica/video. Fotocopiadora del colegio (ubicada en UTP)

17. EL GRAN ESTANDARTE: PERIODISMO ESCOLAR CON TECNOLOGÍA Y COLABORACIÓN

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se implementa en la Escuela Los Estandartes con estudiantes de 6° básico, en 20 clases entre septiembre y noviembre de 2022, y tiene como propósito trabajar los OA 17 y 18 de Lenguaje y Comunicación, centrados en la planificación, redacción, revisión y edición de textos. Frente a la desmotivación del curso tras dos años de pandemia, se optó por un proyecto de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) que consistió en la creación de un periódico escolar digital con enfoque bloguero, cercano a las lecturas habituales del estudiantado. Se emplearon recursos como computadores, proyector, wifi, procesadores de texto y presentaciones de Google, grabadoras de voz, cámaras y multicopiadora. El trabajo se organizó en etapas que incluyeron investigación, entrevistas, redacción, revisión colaborativa y diseño digital, hasta la impresión y distribución final del periódico “El Gran Estandarte”. La metodología fomentó la participación democrática, la coevaluación y la autoevaluación, integrando instancias de reflexión crítica y resolución de conflictos mediante el diálogo.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

ETAPA 1: ESTRUCTURACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL PROCESO



Clase 1: Socializar las bases del periodismo y qué es ser un periodista.

- Se realiza una lluvia de ideas sobre qué es el periodismo y sobre qué es ser un periodista, socializando los preconceptos.
- Se presenta a las y los estudiantes el proyecto y su objetivo, buscando dar una idea general de lo que se busca conseguir.
- Se exponen definiciones sobre periodismo y en cuáles bases se sustenta.
- Se concluye con un diálogo reflexivo, repasando los preconceptos y cómo estos se vieron modificados tras la clase.

Clase 2: Definir la noticia y comprender su estructura.

- Se realiza una lluvia de ideas sobre qué utilidad creen que tiene una noticia.
- Se define la noticia, en cuanto a su función. Luego, se muestra la estructura de una noticia, indicando la función de cada parte y el porqué de cada una, utilizando ejemplos para ello.
- Las y los estudiantes inventan una noticia breve sobre cualquier tema que les guste, de forma que puedan tener una primera experiencia de redacción de noticias.
- Se concluye con la lectura voluntaria de algunas de dichas noticias.

Clase 3: Caracterizar la noticia a través de las “6 W”.

- Se realiza una lluvia de ideas sobre qué cosas cree el estudiantado que debe contener una noticia.
- Se exponen la estructura de una noticia y las 6 preguntas básicas (“6 W”) que deben responder, utilizando ejemplos para ello.
- Las y los estudiantes inventan una noticia breve sobre cualquier tema que les guste, preocupándose de responder las 6 preguntas básicas
- Se concluye con la lectura voluntaria de algunas de dichas noticias.

Clase 4: Conocer nociones sobre la redacción de artículos informativos.

- Se inicia la clase con un ejemplo de artículo informativo sobre fútbol (deporte más popular en el grupo curso), para atraer su atención.
- Se explican las nociones básicas sobre la redacción de artículos informativos, indicando pasos a seguir, estructura y enfoque.
- Las y los estudiantes escriben un mini artículo informativo sobre cualquier tema que les guste, de forma que puedan tener una primera experiencia de redacción.
- Se concluye con la lectura voluntaria de algunos de dichos mini artículos.

Clase 5: Identificar temáticas relevantes e intereses para incluirlos en el periódico.

- Se presenta en profundidad el proyecto y se explica cómo se trabajará.
- El curso decidió hacer un periódico con alcance local.
- Luego, a través de una lluvia de ideas, se seleccionan temáticas relevantes para el estudiantado dentro del contexto escolar.
- De estas ideas, se establecen un total de 10 para incluirlas en el periódico escolar (emanaciones de gases, daños en la escuela, deporte escolar, convivencia escolar, memes, prevención de accidentes, manejo de la violencia escolar, talleres extracurriculares, actos y presentaciones, y comportamiento post pandemia).

Clase 6: Elegir “líderes” en el grupo curso para entregar apoyo a los equipos de trabajo.

- Se inicia recapitulando lo realizado en la sesión anterior, hablando la importancia del trabajo autónomo por parte de los y las estudiantes, sin constante supervisión.
- Con base en eso, se plantea la elección de “líderes” dentro del curso, quienes obrarán como un contacto directo entre los diferentes grupos y el docente, para darle fluidez al proceso de trabajo; pero, principalmente, serán un apoyo estratégico en su desempeño, solucionando problemas y manteniendo un clima de convivencia adecuado en los grupos que se les asignen. Mientras algunos estudiantes lo ven como una facilidad en cuanto a no tener que organizar y repartir tareas (situación que en estos cursos ocurre seguido), otros lo ven como una imposición, ya que alguien siempre los va a “estar mandando”.
- Los y las estudiantes eligen, democráticamente, un total de 10 líderes, los cuales ayudarán a 2 equipos cada uno(a).

ETAPA 2: INVESTIGACIÓN Y REDACCIÓN



Clase 7: Conformar equipos de trabajo, roles y tareas específicas a realizar.

- Se hace una recapitulación de lo trabajado hasta la clase anterior.
- Se organiza al curso en grupos de trabajo, asignándoles un rol dentro del mismo.
- Es en esta fase en la cual, a partir de las ideas del curso, es que se decide tomar un enfoque “bloggero” para el periódico. Esta decisión puede abordarse desde 2 perspectivas principales: la realidad académica del grupo curso, y su cercanía con la lectura. En cuanto a la primera, es importante recordar que estos sextos básicos tuvieron 4 meses sin clases en el 2019 (paro docente), todo el año 2020 solo con material asincrónico (pandemia) y el año 2021 con clases telemáticas; situación que afectó en gran manera su avance y aprehensión de las habilidades y los contenidos de la asignatura, por lo que la estructura tan normada de un periódico los abrumó. Sin embargo, al darle este nuevo enfoque, se le dotaba de más flexibilidad para trabajar. Con respecto a la segunda, la lectura recreativa, o al menos la más común para ellos, son solo publicaciones de redes sociales, rara vez acercándose a periódicos tradicionales u artículos informativos. Con el nuevo enfoque, se generaría más cercanía con la lectura diaria a la que están expuestos.
- Se finaliza con un compromiso de trabajo en equipo, donde se acuerde que lo más importante es la colaboración y compromiso con el proyecto, por sobre cualquier interés personal, y que cualquier conflicto será resuelto con diálogo.

Clase 8: Buscar información e investigar sobre los intereses detectados.

- Se organiza el curso en los grupos ya establecidos, y se les dan las indicaciones correspondientes.
- Cada uno de los 10 grupos inicia un proceso de búsqueda de información, ya sea realizando una breve entrevista registrada con una grabadora(improvisada), sacando fotografías, o buscando información en internet, con respecto a una de las 10 temáticas mencionadas anteriormente.
- Se regresa a la sala y se dialoga sobre la información recabada, pensando y reflexionando sobre lo encontrado.

Clase 9: Buscar información e investigar sobre los intereses detectados.

- Se organiza el curso en los grupos ya establecidos, y se les dan las indicaciones correspondientes.
- Cada grupo inicia un proceso de búsqueda de información, ya sea realizando una breve entrevista (con preguntas preparadas), sacando fotografías, o buscando información en internet.
- Se regresa a la sala y se dialoga sobre la información recabada, pensando y reflexionando sobre lo encontrado. A diferencia de la ocasión anterior, al llevar preparadas las preguntas, obtuvieron información mucho más detallada y útil.

Clase 10: Redactar el primer borrador de los textos del periódico.

- Los equipos se organizan, y a partir de un formato entregado por el docente, comienzan su proceso de redacción del primer borrador de su artículo o noticia.
- Se retroalimenta a medida que van realizando sus avances, permitiendo una sensación de progreso y apoyo real. Los equipos progresivamente van empoderándose y creyéndose capaces de lograr el objetivo que se han propuesto.
- Se concluye la sesión con la entrega del borrador realizado.

Clase 11: Revisar y editar el borrador de los textos del periódico.

- Los equipos se organizan, y a partir del borrador realizado la clase anterior, inician el proceso de revisión y edición de este.
- Se retroalimenta a medida que van realizando sus avances, permitiendo una sensación de progreso y apoyo real.
- Se concluye la sesión con la entrega de borrador editado y mejorado.

Clase 12: Revisar y editar el borrador de los textos del periódico.

- Los equipos se organizan, y a partir del borrador mejorado la clase anterior, inician el proceso de revisión y edición de este.
- Se retroalimenta a medida que van realizando sus avances, permitiendo una sensación de progreso y apoyo real.
- Se concluye la sesión con la tercera entrega de su borrador editado y mejorado. Llegados a esta etapa, las y los estudiantes se sintieron bastante satisfechos(as) con su trabajo, ya que construyeron algo partiendo de cero, desafío que siempre les es complejo.

ETAPA 3: EDICIÓN Y PRODUCCIÓN**Clase 13: Dar los detalles finales a los artículos y noticias redactadas.**

- Los equipos se organizan, y a partir del borrador revisado de la clase pasada, afinan los detalles finales a este, como detalles de gramática o puntuación.
- Se retroalimenta a medida que van realizando sus avances, permitiendo una sensación de progreso y apoyo real.
- Se concluye la sesión con la entrega de la versión final de su artículo/noticia.

**Clase 14: Organizar los textos digitales para darle forma al periódico.**

- Se realiza un pleno en el que se decide, de acuerdo con criterios de relevancia, localidad e interés general, el orden que tendrán en el periódico. Si bien esta decisión la podría haber tomado yo como docente, fue el esfuerzo de cada estudiante lo que le dio forma al periódico, por lo que era menester que el estudiantado, a través de sus opiniones y argumentos, tomaran la decisión.
- Una vez definido un orden preliminar, se discute sobre el mismo y se decide si se está de acuerdo, o la necesidad de modificarlo.
- Luego de la discusión, se acuerda colectiva y democráticamente si el orden preliminar y modificado se acepta y pasa a ser definitivo.

Clase 15: Definir la tipografía para el periódico, y redactarlo de forma digital.

- Se dialoga y se llega al consenso de cuál será la tipografía digital para utilizar para el periódico.
- Los equipos se organizan, y transcriben en digital (en el procesador de texto de Google.) su artículo/noticia.
- Utilizan la herramienta de revisión de ortografía y gramática para corregir cualquier problema de redacción.
- Se retroalimenta a medida que van realizando sus avances, permitiendo una sensación de progreso y apoyo real.
- Se concluye la sesión con la entrega de la versión digital de su artículo/noticia.

Clase 16: Definir el nombre, eslogan y logo del periódico, además de sus elementos estéticos.

- Se realiza un pleno en que se dan ideas para la definición del nombre y eslogan del periódico. De entre todas las demás opciones, la que se eligió fue “El Gran Estandarte”.
- En concordancia con lo electo en la primera mitad, se define el logo y los colores a utilizar para la estética del periódico, decidiendo utilizar los
- colores con los que está pintada la escuela: azul, verde y amarillo.
- Un grupo de estudiantes, utilizando Presentaciones de Google, diseñan el logo a partir de las decisiones previas.

ETAPA 4: DIFUSIÓN Y REFLEXIÓN

Clase 17: Darle formato de color y diseño al periódico. Última revisión antes de imprimirlo.



- Con todo ya definido, con la ayuda del docente, se ensambla todo digitalmente.
- Un grupo de estudiantes toman el periódico digital y le dan el forma de color y diseño pensado, utilizando el Procesador de texto de Google.
- Una vez listo, lo muestran al resto del curso, se da el visto bueno y se puede dar inicio al proceso de impresión.

Clase 18: Imprimir y preparar los ejemplares.

- Con la ayuda de la Unidad Técnica Pedagógica, se imprimieron los ejemplares del periódico.
- Los y las estudiantes organizan las copias para preparar los ejemplares, corcheteándolas o uniéndolas con acoclips para crear el conjunto del periódico. La sala se constituyó casi como una cadena de montaje, en la que todos(as) querían tener una labor en el armado de cada ejemplar, porque todos habían puesto su grano de arena en ello.

Clase 19: Distribuir los ejemplares en la comunidad escolar.

- Los equipos, organizados, recorren la escuela repartiendo números del periódico a toda la comunidad educativa, incluyendo directivos, docentes, asistentes y, por sobre todo, estudiantes.
- Se colocan copias de los textos en los murales del establecimiento para que estén de forma permanente a la vista del estudiantado.

Clase 20: Reflexionar y dialogar en torno al proceso de construcción del periódico.

- Se realiza una lluvia de ideas sobre cómo se sintieron con el proceso de construcción del periódico escolar. Todas las ideas se registran en el pizarrón. Entre las que más se repitieron, fue “Estoy contento(a)” y “Creo que puedo lograr más cosas”. Igualmente, en más de una ocasión se dijo “Siento que no aporte tanto”.
- Se dialoga sobre las fortalezas y obstáculos presentes durante el proceso, permitiendo a los estudiantes expresarse de manera libre. La mayoría abordó esta parte desde su dificultad para redactar textos periodísticos, ya que no estaban acostumbrados a este tipo de experiencia. No obstante, lo contrastaron con su capacidad de trabajar en equipo para resolverlo.
- Concluyen las sesiones completando una rúbrica de coevaluación y de autoevaluación del proceso.

VALOR PEDAGÓGICO



El valor de la tecnología en mi experiencia pedagógica fue su capacidad de transformar el aprendizaje de un proceso pasivo a uno activo y colaborativo. Al usar herramientas digitales, los estudiantes pudieron investigar, redactar y editar de manera más dinámica. Esto no solo les permitió crear un periódico escolar, sino que también reforzó habilidades como el trabajo en equipo, la autoevaluación y la resolución de problemas, conectando el aprendizaje con su realidad digital y motivándolos a participar de forma significativa.

Esteban Álvarez Herras



18.

CIENCIA ESCOLAR CON IA: EXPLORANDO EL UNIVERSO DESDE VALLENAR.

DATOS GENERALES

- **Docente responsable**
Juan Córdova Jiménez

- **Asignatura(s)**
Academia Científica del Liceo - Equipo Astronomía

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



2do Medio

- **N.º de estudiantes** 2

- **Herramientas digitales** Gemini (Deep Research), Google Docs, repositorios PubMed y SciELO. Plataforma Teachable Machine, bancos de imágenes y Google Slides



- **Escenario tecnológico**
Laboratorio computación, internet

18. CIENCIA ESCOLAR CON IA: EXPLORANDO EL UNIVERSO DESDE VALLENAR.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se lleva a cabo en el Liceo Bicentenario de Vallenar con dos estudiantes de segundo medio B, en 5 clases, dentro de la Academia Científica en el equipo de Astronomía. El propósito es desarrollar una investigación escolar mediante ABP que permita vivir el proceso científico completo, desde la formulación de preguntas hasta la comunicación de resultados. Para ello se emplean computadores con conexión a internet, repositorios como PubMed y SciELO, Gemini con su función Deep Research para la búsqueda avanzada de información, y Teachable Machine para entrenar modelos de clasificación de imágenes astronómicas. El proyecto avanza desde la investigación bibliográfica, pasando por la recolección y preparación de datos, hasta la construcción de un modelo de IA que clasifica galaxias y nebulosas. Finalmente, los resultados se presentan ante la comunidad educativa, integrando reflexión crítica sobre el uso ético de la IA y reforzando habilidades científicas y digitales de alta complejidad.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

ETAPA 1: PLANTEAMIENTO E INVESTIGACIÓN (3 CLASES)

Tipo de actividad: Inicio del Proyecto (ABP)

¿Qué hace el docente en la actividad?

Guía a las y los estudiantes en la formulación de una pregunta de investigación científica relacionada con la astronomía. Se presentan repositorios científicos como PubMed y SciELO, y modela el uso de herramientas de IA para la búsqueda avanzada de información, específicamente Deep Research de Gemini, para optimizar la recolección de artículos pertinentes.

¿Qué hace el estudiantado en la actividad?

Definen su pregunta de investigación. Utilizan Deep Research de Gemini para realizar búsquedas semánticas en la web y encontrar artículos clave en los repositorios indicados. Analizan y seleccionan la información para construir el marco teórico de su proyecto.

¿Cómo se utilizan las tecnologías en las actividades?

La tecnología es la base de la investigación. Gemini actúa como un asistente de investigación para acceder a información de alta calidad, mientras que los computadores y el WIFI son el soporte para navegar en las bases de datos científicas.

ETAPA 2: MODELADO CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL (5 CLASES)

Tipo de actividad: Desarrollo del Proyecto (ABP)

¿Qué hace el docente en la actividad?

Introducir los conceptos fundamentales de Machine Learning de una forma sencilla y aplicada. Explicar el funcionamiento de Teachable Machine y guiar el proceso para que el grupo curso pueda entrenar su propio modelo de clasificación de imágenes, conectando la teoría astronómica con una aplicación práctica de IA.

¿Qué hace el estudiantado en la actividad?

Recolectan y preparan sets de datos (imágenes de galaxias, nebulosas, etc.). Usan Teachable Machine para entrenar, probar y refinar un modelo de IA que pueda clasificar objetos astronómicos. Analizan los resultados, la precisión del modelo y discuten sus posibles aplicaciones.

¿Cómo se utilizan las tecnologías en las actividades?

Teachable Machine es la herramienta central que permite a las y los estudiantes “experimentar” con IA sin necesidad de programar, haciendo tangible el concepto de aprendizaje automático. Los computadores son esenciales para buscar imágenes y para utilizar la plataforma web.

ETAPA 3: COMUNICACIÓN DE RESULTADOS (2 CLASES)

Tipo de actividad: Cierre del Proyecto (ABP)

¿Qué hace el docente en la actividad?

Establecer la pauta de evaluación y ofrecer retroalimentación para la preparación de la presentación final. Organizar una sesión de cierre para que las y los estudiantes puedan compartir su trabajo.

¿Qué hace el estudiantado en la actividad?

Sintetizan todo su proceso de investigación y los resultados de su modelo de IA en una presentación digital. Comunican sus hallazgos, conclusiones y reflexiones sobre el uso de la IA en la ciencia.

¿Cómo se utilizan las tecnologías en las actividades?

Se utilizan aplicaciones de presentación para organizar y exponer de forma clara y visualmente atractiva todo el proyecto. El proyector es el medio principal para compartir el trabajo con sus pares.

VALOR PEDAGÓGICO

La integración de herramientas como Gemini y Teachable Machine transforma la investigación escolar en una experiencia científica real, acercando a los estudiantes al modo en que hoy se produce conocimiento. La tecnología amplía las posibilidades de indagación y experimentación, permite analizar datos con rigurosidad y favorece la construcción de modelos propios. Al mismo tiempo, impulsa habilidades del siglo XXI como el pensamiento crítico, la autonomía y la comunicación efectiva, asegurando que el aprendizaje sea profundo, motivador y conectado con la práctica científica contemporánea.

19.

ACADEMIA DE RADIO ESCOLAR ONLINE

DATOS GENERALES

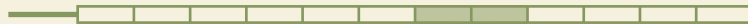
- **Docente responsable**
Néstor Álvarez Marchant

- **Asignatura(s)**
Música, Lenguaje y Literatura y Orientación

- **Docentes involucrados**



- **Nivel educativo**



7mo y 8vo Básico

- **N.º de estudiantes** **45**

- **Herramientas digitales** *AudioStreamVolt (plataforma de transmisión de radio online), Adobe Audition, Studio One, Spotify, Listen2MyRadio*



- **Escenario tecnológico**

Sala de radio con computador, mesa de sonido, mesa de sonido portátil 3 micrófonos condensadores, trípodes, cables XLR, conexión a internet por BAM. Sala de biblioteca para grabaciones

19. ACADEMIA DE RADIO ESCOLAR ONLINE

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de aprendizaje se desarrolla en la Escuela Gaspar Cabrales, Artística y Deportiva, con estudiantes de séptimo y octavo básico como una academia extracurricular. El proyecto tiene como propósito diseñar, producir y emitir una radio escolar online, integrando música, cápsulas informativas y programas creados por estudiantes y funcionarios del establecimiento.

La iniciativa busca fomentar la expresión oral, la creatividad, la colaboración y el uso responsable de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), mediante un proyecto transversal para diversas asignaturas.

Cada sesión combina aprendizajes comunicativos (guión radial, locución y trabajo en equipo) y actitudinales (respeto, responsabilidad, pensamiento crítico y participación).

El proceso culmina con la grabación de un podcast o cápsulas radiales que salen en una programación semanal o mensual a través de la radio online que funciona las 24 horas del día, 7 días de la semana.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

La Academia de Radio Escolar Online funciona como un espacio extracurricular de carácter práctico y creativo, en el que estudiantes de séptimo y octavo básico se reúnen una vez por semana durante 90 minutos para planificar, producir y grabar contenidos radiales que luego forman parte de la programación oficial de la radio escolar del establecimiento.

Las sesiones se desarrollan en un ambiente colaborativo, donde el protagonismo recae en el estudiantado. En cada encuentro, los participantes eligen entre dos principales formatos de creación:

- Cápsulas radiales breves, centradas en noticias escolares, efemérides, entrevistas o mensajes de reflexión.
- Pódcast temáticos, de mayor duración, que abordan temas de interés juvenil, cultural o social.

El trabajo comienza con una breve instancia de planificación, donde los grupos definen el tema, redactan guiones. Luego se pasa a la etapa de grabación, utilizando el computador, micrófonos disponibles en la escuela y una mesa de sonido portátil para grabar audio. Durante este proceso, el docente orienta y apoya tanto la producción técnica como el desarrollo expresivo y comunicativo de las y los estudiantes.

Una vez registradas las voces, el docente realiza la edición y montaje de los audios utilizando el software Adobe Audition o Studio One, incorporando música, efectos y ajustes de sonido. Las producciones terminadas son integradas a la programación semanal de la Radio Escolar Online, que se transmite a través de Internet, y en algunos casos, publicadas también en Spotify, ampliando su difusión y visibilidad.

A lo largo del año, las actividades se adaptan a las ideas, intereses y talentos de los y las participantes, lo que convierte la academia en un espacio dinámico, participativo y motivador, donde la tecnología y la comunicación se unen para fortalecer la expresión oral, el pensamiento crítico y el sentido de pertenencia con la comunidad educativa.

VALOR PEDAGÓGICO



El proyecto de radio escolar online transforma el aula en un espacio de comunicación auténtica, donde el aprendizaje se vive desde la práctica y la colaboración. La tecnología deja de ser un recurso accesorio para convertirse en un medio de expresión y creación colectiva, donde las voces de los y las estudiantes adquieren protagonismo.

Este tipo de experiencia potencia la competencia digital, la expresión oral, la escucha activa y la ciudadanía digital, además de fortalecer la autoestima y la participación escolar.


Asimismo, la radio actúa como un proyecto transversal, que articula saberes de distintas áreas, promoviendo un aprendizaje significativo y contextualizado.









Néstor Álvarez Marchant
























HERRAMIENTAS DIGITALES Y APLICACIONES

CATEGORIA	NOMBRE DE LA APLICACIÓN/ RECURSO	ENLACE WEB
PRESENTACIONES Y DOCUMENTOS	PowerPoint 	https://www.microsoft.com/microsoft-365/powerpoint
	Google Slides 	https://www.google.com/slides/about/
	Google Docs 	https://docs.google.com/
	Word (Microsoft Word) 	https://www.microsoft.com/microsoft-365/word
	PDF (formato) 	-
DISEÑO Y EDICIÓN GRÁFICA O DE SONIDO	Canva 	https://www.canva.com/
	AudioStreamVolt  AudioStreamVolt Soluciones de Streaming	https://www.clientes.audiostreamvolt.com/index.php?rp=/store/streaming-radio
	Adobe Illustrator 	https://www.adobe.com/cl/products/illustrator.html?promoid=JCNCWFM3&mv=other
	Adobe Photoshop 	https://www.adobe.com/cl/products/photoshop.html?promoid=HZG8WST6&mv=other

CATEGORIA	NOMBRE DE LA APLICACIÓN/ RECURSO	ENLACE WEB
DISEÑO Y EDICIÓN GRÁFICA O DE SONIDO	Microsoft Paint 	-
	Adobe Audition 	https://www.adobe.com/cl/products/audition.html?promoid=JVLHVXNY&mv=other
	Studio One 	https://intl.presonus.com/pages/studio-one-pro
	Spotify 	https://open.spotify.com/intl-es
	Listen2MyRadio 	https://www.listen2myradio.com/
	Dafont (fuentes tipográficas) 	https://www.dafont.com/
HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE INTERACTIVO	Kahoot! 	https://kahoot.com/
	Wordwall 	https://wordwall.net/
	Plickers 	https://www.plickers.com/
	LIM (Libro Interactivo Multimedia) 	Descargable, sin web oficial actualizada

CATEGORIA	NOMBRE DE LA APLICACIÓN/ RECURSO	ENLACE WEB
HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE INTERACTIVO	Liveworksheets 	https://www.liveworksheets.com/es
	Padlet 	https://padlet.com/
INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA (IA GEN)	ChatGPT 	https://chat.openai.com/
	Gemini (Deep Research, Google) 	https://gemini.google.com/
	Teachable Machine 	https://teachablemachine.withgoogle.com/
	Suno (IA para música) 	https://suno.ai/
	MagicSchool 	https://www.magicschool.ai/
SIMULACIÓN Y PROGRAMACIÓN	Tinkercad 	https://www.tinkercad.com/
	Code.org 	https://code.org/
	Cabri (software matemático) 	https://www.cabri.com/

CATEGORIA	NOMBRE DE LA APLICACIÓN/ RECURSO	ENLACE WEB
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	CapCut Pro  CAPCUT PRO	https://www.capcut.com/
	MovieMaker 	-
CONECTIVIDAD Y REDES	WhatsApp 	-
	Código QR (lector/ generador) 	-
	Tik Tok 	-
OFIMÁTICA GENERAL	Word 	-
	Excel 	-
	PowerPoint 	-
PRODUCCIÓN DE INFORMACIÓN	Google Forms 	https://forms.google.com/

CATEGORIA	NOMBRE DE LA APLICACIÓN/ RECURSO	ENLACE WEB
PLATAFORMAS DE GESTIÓN DEL APRENDIZAJE (LMS / ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE)	Classroom 	https://classroom.google.com/
	Educaplay 	https://www.educaplay.com/
	Tabulatest 	https://www.tabulatest.com/
REPOSITORIOS Y RECURSOS ACADÉMICOS	PubMed 	https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/
	SciELO 	https://scielo.org/



CIERRE

Hacia la construcción de una cultura de innovación pedagógica con tecnologías.

La revisión y sistematización de las experiencias docentes reunidas en esta compilación permiten avanzar hacia una comprensión más precisa y situada de lo que podemos entender por innovación pedagógica con tecnologías en las aulas de los establecimientos públicos de la región de Atacama, así como del territorio nacional.

Si bien no es sencillo atribuir el surgimiento del concepto de innovación educativa a un momento o contexto específico, sí es posible comprender su sentido en un escenario social donde se han agudizado las tensiones y expectativas sobre el papel de la educación formal y su capacidad para promover aprendizajes profundos que contribuyan al ejercicio de una ciudadanía crítica y activa frente a los desafíos contemporáneos. En este marco, la innovación se instala como una alternativa política y pedagógica que reconoce la necesidad de transformar el sistema escolar y sus procesos ante la evidencia de que las prácticas tradicionales ya no responden a las demandas sociales actuales.

Es así como en el contexto del Plan de Reactivación Educativa postpandémico, el Ministerio de Educación de Chile, a través de la Red de Innovación para la Transformación Educativa, define la innovación como un proceso *“sistemático, creativo y colaborativo que busca fortalecer aprendizajes integrales y significativos, a partir del reconocimiento de desafíos y necesidades de una comunidad educativa. Se basa en la participación protagónica de niñas, niños y jóvenes, y el profesionalismo docente, para lograr una articulación pertinente del aprendizaje con el contexto”*⁶. A pesar de que esta definición de innovación educativa busca ofrecer un marco operativo amplio, en su afán de abarcar la diversidad del sistema educativo tiende a diluir la incidencia de los distintos actores (ministerio, sostenedores y equipos intermedios) en este proceso, concentrando la responsabilidad de la transformación casi exclusivamente en docentes y directivos. Asimismo, tiende a dejar implícito el rol y lugar que tienen las tecnologías en este proceso.

Si bien es importante reconocer que es posible desarrollar experiencias de aprendizaje transformadoras sin la mediación tecnológica, las experiencias reunidas en esta compilación muestran que, cuando los docentes y estudiantes cuentan con condiciones tecnológicas y recursos digitales más diversos que acompañan un diseño pedagógico intencionado, las tecnologías pueden potenciar significativamente la transformación de las prácticas. En estos casos, actúan como amplificadoras de la interacción, la creatividad, la colaboración y la reflexión, expandiendo los límites tradicionales del aula y abriendo nuevas oportunidades para el aprendizaje activo y situado. De este modo la innovación pedagógica con tecnologías es un aspecto que debemos considerar y atender, tanto por los desafíos que supone la sociedad actual como por la relevancia de ofrecer a las y los estudiantes una formación pertinente para fortalecer sus oportunidades de participación en la sociedad. En este marco, podemos definir

⁶ Red Innovación Educativa, *Guía Morada de Innovación Educativa: Qué entendemos por Innovación Educativa* (2025).

la innovación pedagógica con tecnologías como un proceso de transformación intencionada de las prácticas de enseñanza y aprendizaje, mediado por el uso reflexivo de recursos digitales que se aleja de una mirada tecnosolucionista, pues la tecnología por sí sola no resuelve los desafíos educativos ni garantiza mejores aprendizajes. Su valor emerge cuando se integra de manera crítica, ética y contextualizada en el proceso pedagógico, articulándose con las decisiones didácticas y con propósitos formativos como el desarrollo de habilidades para el siglo XXI. Tal como señala la Agencia de Calidad de la Educación ⁷, el sistema escolar chileno enfrenta importantes retos en esta materia, pues aún persisten brechas en los aprendizajes fundamentales, en el pensamiento crítico y creativo, así como en la colaboración y el bienestar subjetivo del estudiantado.

Por otro lado, es preciso reconocer que la capacidad de trabajar con tecnología es también una habilidad para el siglo XXI, por lo que los y las docentes se ven enfrentados a fortalecer de manera constante sus competencias para integrar la tecnología a los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, se refuerza la comprensión del fenómeno de integración de tecnologías como un desafío de desarrollo profesional docente, donde muchas veces queda de manifiesto la brecha digital entre el profesorado, pues hay quienes tienen mucho conocimiento y otros que se encuentran más alejados. No obstante, esta brecha es al mismo tiempo una oportunidad para el aprendizaje continuo, ya que los y las docentes más expertos en tecnología son un componente central de cualquier proceso de formación, ya que pueden actuar como mentores de sus propios colegas. Por lo anterior, una de las estrategias que favorece el desarrollo profesional del profesorado es la conformación de comunidades de aprendizaje entre pares.

En síntesis, una innovación pedagógica con tecnologías se materializa cuando las y los docentes, desde su autonomía profesional, integran de manera crítica y situada las herramientas digitales para potenciar la creatividad, la colaboración y la agencia del estudiantado y en sí mismos, contribuyendo a la construcción de comunidades de aprendizaje más justas, inclusivas y sostenibles. Su despliegue efectivo requiere también del compromiso institucional, de condiciones equitativas de acceso y de un liderazgo que reconozca la innovación como un proceso colectivo y continuo de mejora educativa, más que como una mera adopción de dispositivos o plataformas.

De esta manera, esta compilación visibiliza experiencias que invitan a asumir el desafío de construir, de manera colaborativa, una cultura de innovación pedagógica con tecnologías que aporte a que estas experiencias se consoliden como prácticas y que haga de la enseñanza un espacio de transformación permanente al servicio de los aprendizajes y del desarrollo integral de las y los estudiantes.

⁷ Agencia de Calidad de la Educación. *Informe de calidad educativa: Una mirada a las habilidades para el siglo XXI*. Santiago de Chile: Agencia de Calidad de la Educación, 2024.

100
AÑOS



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
VALPARAÍSO

1 9 2 8 - 2 0 2 8

