

Emociona-TE: educación para la vida

Escuela Presidente Balmaceda



1. Oriele Noriega
2. Gladys Romo
3. Olga Planck
4. Juana Carvajal
5. Elsa Rivera
6. Katherine Avalos
7. Sebastián Silva
8. Herminia Mamani

DIAGNÓSTICO

Nuestras necesidades:

- Descendido desarrollo de habilidades socioemocionales.
- Bajos porcentajes en los IDPS, y evaluaciones externas.
- Convivencia Escolar compleja.
- Resolución de conflictos.
- Parentalidad responsable.
- Inteligencia emocional de los profesionales y asistentes.

OBJETIVO

1º Semestre:

- Implementar Proyecto de educación Socioemocional en el currículum escolar, que incluya actividades prácticas y dinámicas.
- Implementar Proyecto de formación en habilidades socioemocionales para todos los estudiantes de la escuela.
- Trabajo con texto para el trabajo en el aula.

OBJETIVO

2º Semestre:

- Realizar charlas y talleres para la comunidad educativa; empatía, comunicación, resolución de conflictos. (Sendas, HPV)
- Realizar actividades prácticas y dinámicas que promuevan el autoconocimiento y autoestima en los estudiantes.
- Aplicar evaluaciones de Diagnóstico, Intermedia y Final.
- Analizar los alcances del Proyecto, y mejoras a considerar

ACCIONES CONCRETAS

- Se incluyen 2 horas en el horario de clases de los estudiantes de 1° a 8° años.
- Se informa al Consejo escolar y Apoderados el inicio del Proyecto.
- Se aplica Diagnóstico DIA e Intermedia en Convivencia escolar.
- Analiza el Diagnóstico e Intermedia y se articulan los resultados con el Proyecto.
- Se ajustan las acciones del proyecto de acuerdo a nuestras necesidades.
- Inicio de actividades para la Comunidad Educativa: Charlas y Talleres.
- Articulación con Programas externos.
- Evaluar impacto en la Comunidad.
- Involucrar a los Padres y Apoderados.
- Mejoras a realizar.
- Analizar el DIA: D-I-F

ACCIONES CONCRETAS

Para el año 2025.

- Considerar mejoras del año anterior
- Implementar sistema de seguimiento
- Redes de apoyo
- Evaluación impacto
- Evaluación del proyecto

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Analice los resultados obtenidos

- 4° = 60.28% a 85,63%%
- 5° = 66,23% a 83,33%
- 6° = 66.97% a 77.55%
- 7° = 64,07% a 79.85%
- 8° = 62,69% a 75.27%

Instrumentos de evaluación:

Diagnostico Integral de Aprendizaje.

Evaluaciones formativas en el texto.

Logros:

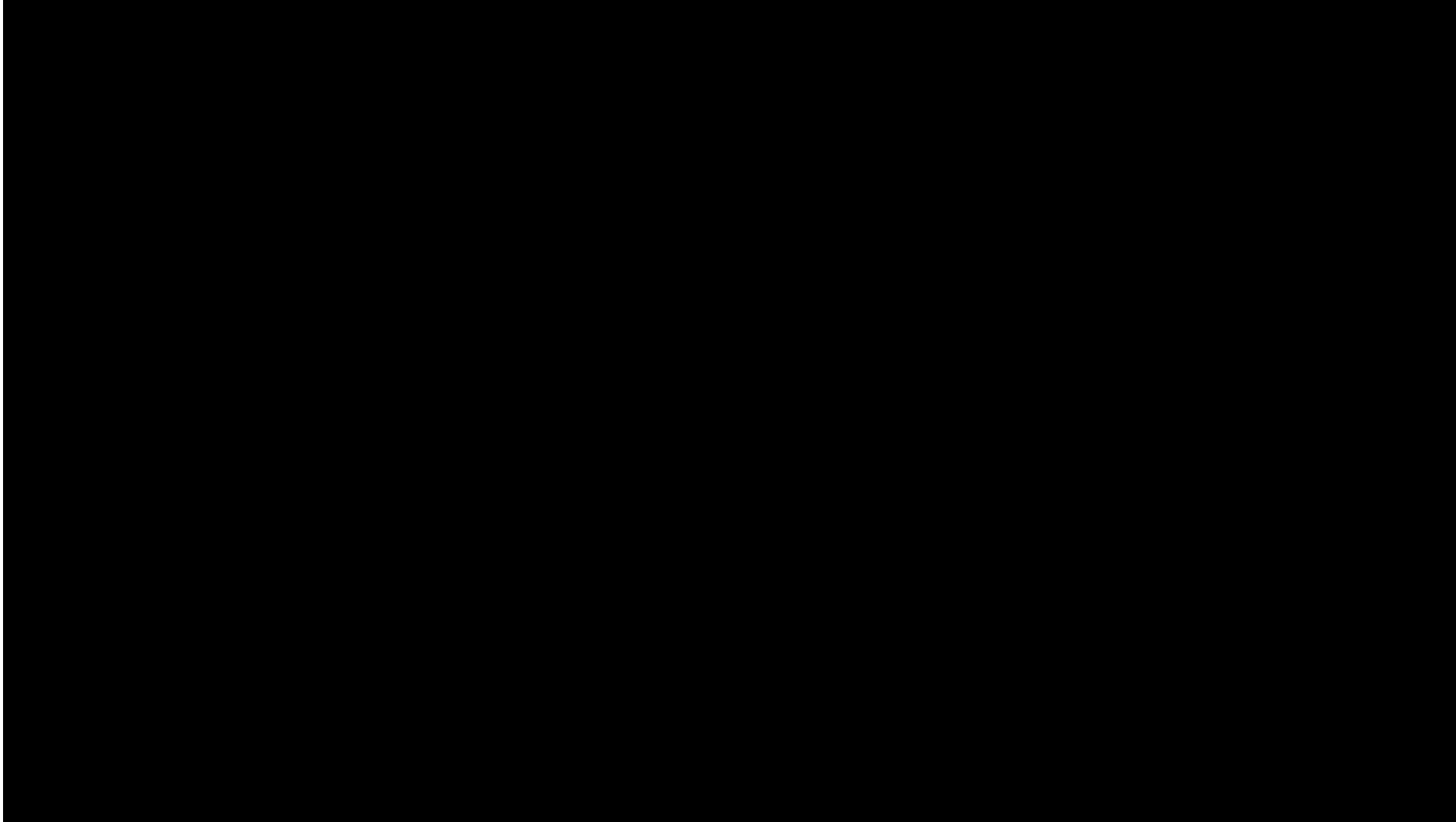
- Reducción de los problemas socioemocionales.
- Mejoramiento sistemático de la Convivencia Escolar
- Entregar herramientas a los estudiantes, Apoderados, Directivas de Curso estudiantes. Ciclos de talleres entre estudiantes.

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Reflexión:

- El aprendizaje de los alumnos: Clima propicio para el aprendizaje, desde la convivencia y participación de los estudiantes.
- El bienestar de los alumnos, profesores y demás personal de la escuela: se ha reducido las denuncias por vulneración de los estudiantes, se aplicaron planes desde el sostenedor en bienestar mental para los docentes y asistentes.
- La cultura de la escuela como institución: mejora sostenida de esta nueva cultura socioemocional y de convivencia.
- La relación con los padres: lideran y participan más de las actividades de la escuela, se ha logrado una buena comunicación.

REGISTRO AUDIOVISUAL



Agrupaciones flexibles; una estrategia de atención a la diversidad



Escuela Valentín Letelier D-131

DIAGNÓSTICO

- Los estudiantes de Cuarto Año Básico evidencian dificultades en la comprensión lectora, detectadas a partir de evaluaciones de lectura, donde los discentes obtuvieron bajos niveles de logro en relación a las habilidades específicas.

OBJETIVOS

1. Identificar áreas de fortalecimiento, mediante aplicación de evaluación diagnóstica de Comprensión Lectora para obtener información precisa sobre el porcentaje de logro en las distintas habilidades lectoras de los estudiantes, orientado a la planificación pedagógica.

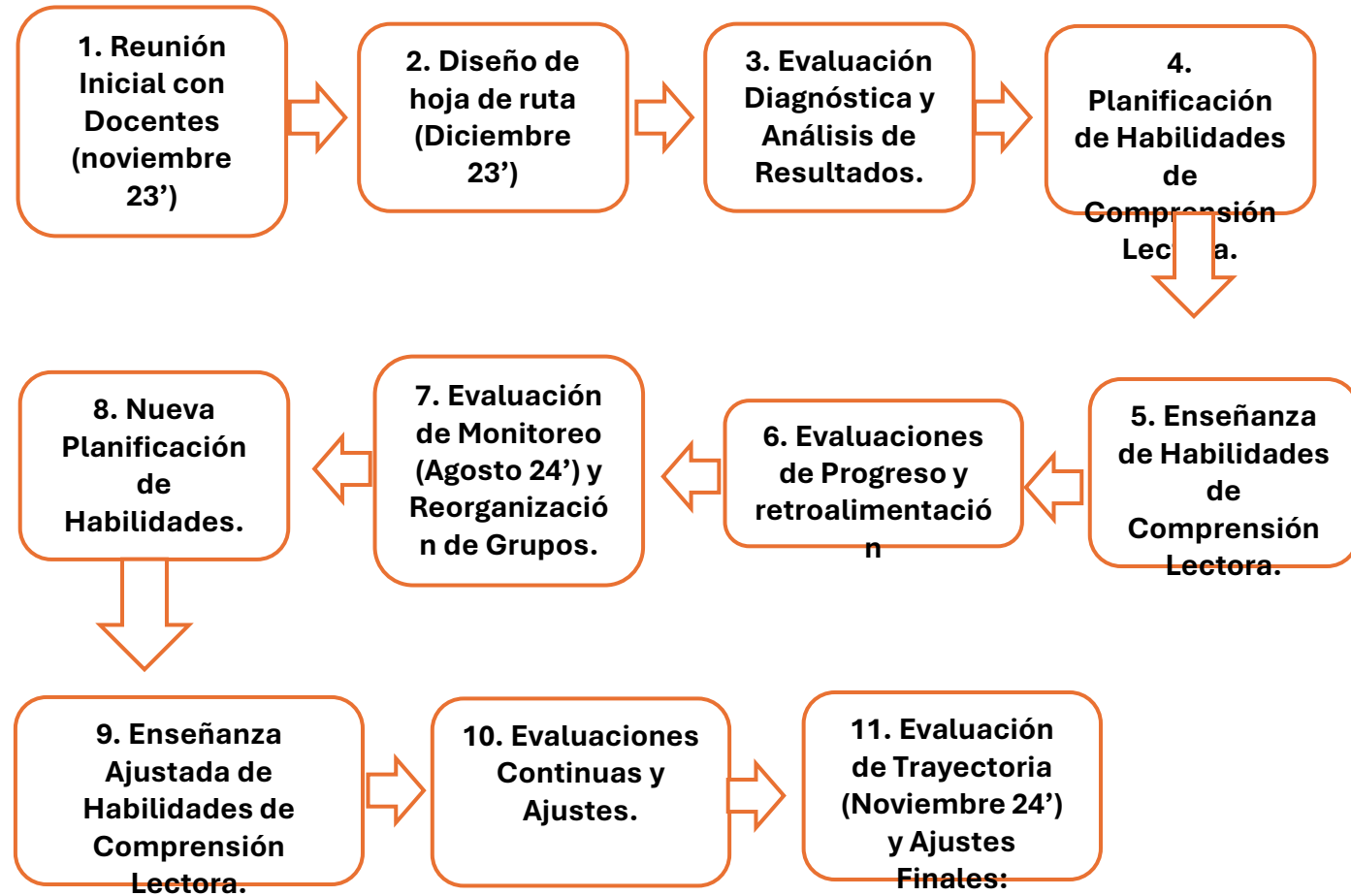
2. Desarrollar en los estudiantes habilidades de comprensión lectora en las áreas más descendidas, utilizando estrategias de comprensión para mejorar el desempeño de los estudiantes y fortalecer su capacidad de interpretar y relacionar, localizar información y

Desarrollar estrategias y técnicas didácticas que promuevan habilidades de lectura en estudiantes de cuarto año básico.

3. Medir el progreso de las habilidades de comprensión lectora con el propósito de determinar la movilidad de los estudiantes, ajustando la intervención pedagógica según sus necesidades.

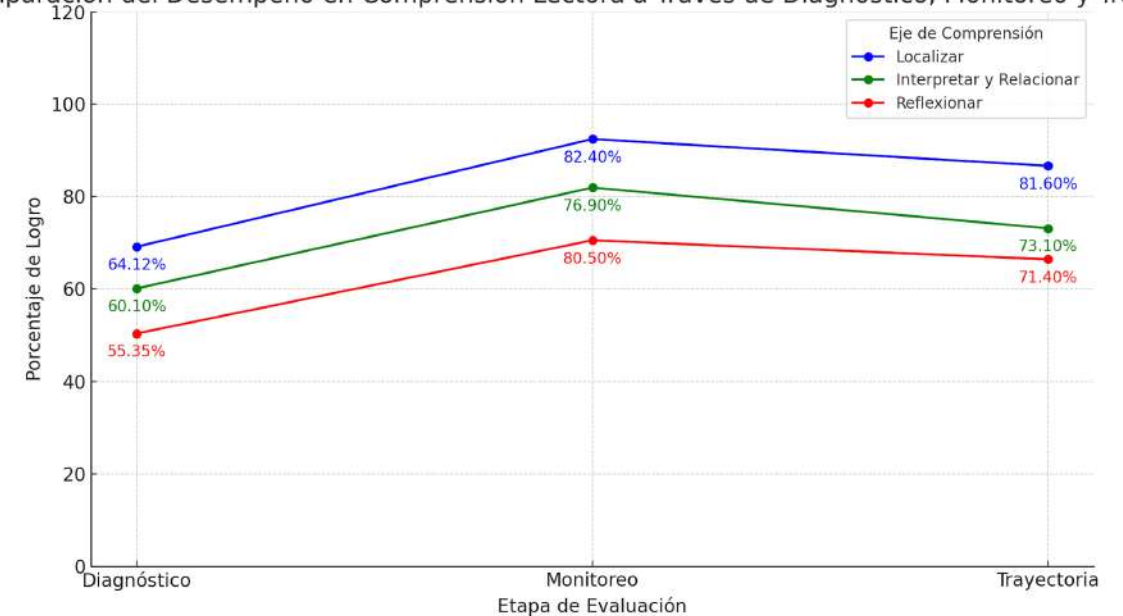
4. Aumentar el porcentaje de logro de las habilidades de comprensión lectora en relación a la evaluación diagnóstica, para lograr la movilidad de estudiantes de los grupos flexibles.

ACCIONES CONCRETAS



EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Comparación del Desempeño en Comprensión Lectora a Través de Diagnóstico, Monitoreo y Trayectoria



EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Bienestar de la Comunidad Educativa.



Relación con los Padres.

Aprendizaje de los y las estudiantes

REFLEXIONES



Motivación y compromiso.



Cultura Escolar.



Desarrollo de habilidades sociales.



Atención a la diversidad.

REGISTRO AUDIOVISUAL



Libertad pedagógica/didáctica dentro de los planes de estudio



Liceo Minero América

- 1.-Elba Guzmán Valdés
- 2.-Paulo Ossandón Sánchez
- 3.-Rosa Véliz Barraza

DIAGNÓSTICO

El pensamiento crítico es una competencia clave para el éxito profesional y personal en un mundo laboral dinámico y desafiante. En el Liceo Minero América, se identificó una necesidad urgente de fortalecer esta habilidad en los estudiantes de especialidades técnico-profesionales, quienes ingresan tempranamente al ámbito laboral. Este desafío radica en que los estudiantes deben enfrentarse a problemas reales que exigen análisis, razonamiento, toma de decisiones y capacidad de adaptación. Actualmente, existe una brecha entre las habilidades que adquieren en el aula y las demandas del entorno laboral.

Este proyecto tiene como propósito desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes mediante la creación de un ambiente de aprendizaje que fomente el cuestionamiento, la reflexión analítica y la resolución creativa de problemas. Utilizando metodologías activas y participativas, se busca conectar el aprendizaje con contextos reales, promoviendo la autonomía, el trabajo colaborativo y la responsabilidad profesional.

OBJETIVOS

General: Desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes técnico-profesionales del Liceo Minero América, fortaleciendo su capacidad para enfrentar problemas cotidianos y laborales mediante estrategias pedagógicas innovadoras y metodologías activo-participativas que los preparen para un entorno laboral dinámico y exigente.

OBJETIVOS

Específicos:

- Replantear el currículum formal para hacerlo más operativo y relevante, asegurando que conecte con las necesidades e intereses de los estudiantes, incrementando en un 30% la aplicación efectiva del pensamiento crítico en situaciones laborales simuladas.
- Promover las habilidades básicas y superiores del pensamiento crítico, como observación, análisis, síntesis y evaluación, mediante retos cognitivos y herramientas didácticas, logrando un aumento del 25% en la participación activa de los estudiantes en actividades reflexivas y colaborativas.
- Implementar metodologías activo-participativas que fomenten el cuestionamiento, la reflexión analítica y la resolución creativa de problemas, logrando que al menos un 35% de los estudiantes mejore su capacidad para tomar decisiones fundamentadas en contextos reales y simulados.

ACCIONES CONCRETAS

1. Replantear el currículum formal para hacerlo más operativo y relevante

Objetivo:

Actualizar y adecuar el currículum para responder a las necesidades actuales de los estudiantes técnico-profesionales, priorizando el desarrollo del pensamiento crítico.

ACCIONES CONCRETAS

Acciones específicas:

1. Capacitación docente interdisciplinaria: Capacitar a los docentes de primero y segundo medio en metodologías innovadoras que integren asignaturas como Lenguaje, Matemática, Historia y Ciencias Naturales, promoviendo el aprendizaje activo y reflexivo.
2. Taller de Pensamiento Crítico: Implementar un curso piloto en primero y segundo medio, donde el Taller de Pensamiento Crítico funcione como asignatura central. Las actividades se enfocarán en casos prácticos, resolución de problemas reales y debates reflexivos.
3. Prácticas aplicadas en cuarto medio: Incorporar actividades gamificadas en los módulos técnico-profesionales de cuarto medio que fomenten el pensamiento crítico a través de simulaciones, juegos de rol y competencias colaborativas.

ACCIONES CONCRETAS

2. Desarrollar el pensamiento crítico mediante metodologías activo-participativas

Objetivo:

Implementar estrategias pedagógicas que promuevan el cuestionamiento, la reflexión y la resolución creativa de problemas adaptadas a cada nivel educativo.

ACCIONES CONCRETAS

Acciones específicas:

1. Metodologías activas en el aula:
Introducir estrategias como aprendizaje basado en proyectos, estudios de caso, debates reflexivos, simulaciones laborales y resolución de problemas complejos en todas las asignaturas.
2. Evaluación del impacto:
Realizar evaluaciones mensuales para medir el progreso en habilidades críticas, utilizando rúbricas, observaciones participativas y análisis de proyectos interdisciplinarios.
3. Consolidación de habilidades:
Diseñar actividades finales que midan mejoras significativas en análisis, toma de decisiones fundamentadas y resolución de problemas críticos.

ACCIONES CONCRETAS

3. Motivar y estimular las habilidades básicas y superiores del pensamiento crítico

Objetivo:

Garantizar el desarrollo progresivo de habilidades críticas, desde las básicas (observación, análisis) hasta las superiores (evaluación, síntesis y toma de decisiones fundamentadas).

ACCIONES CONCRETAS

Acciones específicas:

1. Introducción progresiva de habilidades:
Diseñar actividades específicas en primero y segundo medio que desarrollen habilidades básicas como observación y análisis, para luego avanzar hacia habilidades superiores como síntesis y evaluación en cuarto medio.
2. Retos cognitivos en cursos piloto:
Seleccionar un curso piloto por nivel para implementar actividades que vinculen el pensamiento crítico con problemas reales del contexto laboral y social.
3. Trabajo colaborativo docente:
Realizar reuniones semanales con los docentes para compartir estrategias, ajustar actividades según avances observados y garantizar el intercambio de buenas prácticas.

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Instrumentos de medición:

- Evaluaciones diagnósticas y finales.
- Rúbricas de pensamiento crítico.
- Observaciones participativas.
- Encuestas a estudiantes y docentes.
- Análisis de proyectos interdisciplinarios.

Resultados esperados:

- Incrementos del 30%-35% en promedio general, con mejoras específicas en habilidades críticas.
- Mayor participación activa de los estudiantes en actividades reflexivas y colaborativas.
- Incremento en la aplicación del pensamiento crítico en contextos laborales simulados.

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Evidencias por nivel:

- Primero y Segundo Medio:
Incrementos en el análisis crítico de textos, resolución de problemas y debates reflexivos, con una mejora del 30%-35% en Matemática, Lenguaje, Ciencias Naturales e Historia.
- Cuarto Medio:
Consolidación del pensamiento crítico mediante actividades gamificadas, como juegos de rol, competencias basadas en resolución de problemas técnicos y simulaciones interactivas diseñadas para reflejar desafíos laborales reales.

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Logros

- Incrementos significativos en habilidades críticas, técnicas y reflexivas en un 30%-35% de los estudiantes.
- Mayor motivación estudiantil gracias a la introducción de estrategias gamificadas en cuarto medio.
- Mejora en el trabajo colaborativo entre estudiantes y en la cohesión de la comunidad educativa.
- Sostenibilidad
- Capacitación continua de docentes en estrategias de pensamiento crítico y gamificación.
- Seguimiento trimestral del impacto del proyecto mediante evaluaciones y reuniones de retroalimentación.
- Tutorías personalizadas para estudiantes con mayores desafíos en habilidades críticas.
- Participación de las familias en el apoyo al proceso de aprendizaje.

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Reflexión sobre el impacto

- En el aprendizaje:
Los estudiantes demostraron mayor confianza y capacidad para resolver problemas complejos, especialmente mediante las actividades gamificadas de cuarto medio, que promovieron el aprendizaje colaborativo y reflexivo.
- En el bienestar:
Los docentes reportaron satisfacción al observar mejoras tangibles en los estudiantes, mientras que estos mostraron mayor motivación y confianza en su aprendizaje.
- En la comunidad educativa:
El enfoque en el pensamiento crítico y la gamificación fortaleció el trabajo interdisciplinario y la colaboración entre niveles, promoviendo una cultura de aprendizaje activo, dinámico y reflexivo.

REGISTRO AUDIOVISUAL



LICEO MINERO AMÉRICA

Departamento: Historia – Educación Ciudadana.
Profesor: Roberto Torres Vera.
Correo Institucional: rtorres@liceob10.cl

Rúbrica para Evaluar Actividad de Voluntariado Social (Parejas o Grupos de 4 Alumnos).

Exigencia	60%
Ponderación	100%
Pte Ideal	20
Pte Real	
Pte Obtenido	
Nota	

NIVELES DE LOGRO		
Insuficiente	Elemental	Adecuado
1,0 – 3,9 ☐	4,0 – 5,4 ☐	5,5 – 7,0 ☐

NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES:	
CURSO:	FECHA:

Indicador	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejora (1)
Compromiso y Participación (Usa uniforme Escolar en la Actividad)	Participa activamente en todas las actividades, muestra iniciativa y es un líder positivo. Utiliza su uniforme en la Actividad.	Participa regularmente y contribuye de manera significativa, muestra buena actitud. Utiliza su uniforme en la Actividad.	Participa de manera intermitente, contribuye cuando se le solicita pero muestra poco entusiasmo. NO Utiliza su uniforme en la Actividad.	Participa mínimamente, con poca iniciativa y entusiasmo, contribuye poco. NO Utiliza su uniforme en la Actividad.
Trabajo en Equipo	Colabora eficazmente con otros voluntarios, muestra habilidades de comunicación y resolución de conflictos.	Trabaja bien en equipo, contribuye positivamente y comunica sus ideas de manera clara.	Colabora de manera adecuada pero con algunas dificultades en la comunicación o cooperación.	Tiene dificultades para trabajar en equipo, muestra falta de comunicación y/o conflictos frecuentes.
Impacto y Eficacia en la Comunidad	Su trabajo tiene un impacto notable y positivo en la comunidad o beneficiarios, cumple y supera los objetivos establecidos.	Cumple con los objetivos de manera adecuada y su trabajo tiene un impacto positivo en la comunidad.	Cumple con algunos de los objetivos, pero el impacto es limitado o no claramente visible.	No cumple con los objetivos establecidos y su trabajo tiene poco o ningún impacto positivo.
Evidencia con Imágenes y Video	Siempre cumple con las evidencias entregando fotografías y videos que demuestran alta responsabilidad con la actividad.	Generalmente cumple con las evidencias entregando fotografías y videos que demuestran alta responsabilidad con la actividad.	A veces incumple con las evidencias entregando fotografías y videos que demuestran alta responsabilidad con la actividad.	Frecuentemente incumple con las evidencias entregando fotografías y videos que demuestran alta responsabilidad con la actividad.



REGISTRO AUDIOVISUAL



REGISTRO AUDIOVISUAL

Un **ajedrez de química orgánica** con grupos funcionales fomenta el **pensamiento crítico** al:

1. **Identificar y clasificar información:** Los jugadores analizan los grupos funcionales y sus propiedades antes de mover las piezas.
2. **Tomar decisiones estratégicas:** Planifican movimientos considerando interacciones químicas y posibles reacciones.
3. **Resolver problemas químicos:** Aplican conocimiento de reactividad para formular estrategias.
4. **Evaluar consecuencias:** Analizan los resultados de sus decisiones en tiempo real y ajustan sus tácticas.
5. **Colaborar y argumentar:** Si es en equipos, discuten estrategias y justifican sus movimientos.
6. **Aplicar conocimientos:** Conectan conceptos teóricos con el contexto del juego.
7. **Reflexionar:** Revisan su desempeño, identifican errores y mejoran sus estrategias.

Ajedrez de Química Orgánica



Esta actividad combina aprendizaje dinámico y analítico, promoviendo habilidades clave como análisis, evaluación, resolución de problemas y toma de decisiones fundamentadas.

Enseñando y emocionando la educación vamos transformando

Escuela Básica Andrés Bello



1. Briayan Huidobro Santander
2. Vanusa Toledo Toro
3. Daniela Escobar Robledo
4. Paola Astudillo Álvarez
5. Gloria Álvarez Solís
6. Camila Carvajal López
7. Fabiola Jiménez Tirado
8. Manuel Rojas Pérez
9. Amanda Pardo Seura
10. Antú Álvarez Mendoza

DIAGNÓSTICO

Al iniciar este proyecto educativo, las necesidades detectadas como grupo familia fueron las siguientes:

- Necesidad de fortalecer la autoestima académica.
- Mejorar la motivación escolar para generar aprendizajes significativos
- Educar al estudiantado en la gestión de emociones.

Al iniciar el año escolar, pudimos corroborar que, solo un 64% de los y las estudiantes presentan una autoestima académica que le permite estar motivados para aprender, mientras que un 36% restante no presenta esta característica, lo que dificulta que su proceso de formación integral sea el que necesitan. Dejándonos al descubierto una necesidad a la cual si o si debíamos dar cobertura

OBJETIVOS

Objetivo General:

Fortalecer la autoestima académica de las y los estudiantes para que aprendan a gestionar las emociones y con ello mejorar su disposición para aprender

Objetivos Específicos:

- Propiciar el trabajo interdisciplinario entre docentes para innovar y mejorar las practicas pedagógicas con el fin de realizar clases para potenciar la autoestima académica de las y los estudiantes
- Generar instancias extraprogramáticas para fomentar la autoestima académica de las y los estudiantes
- Implementar estrategias pedagógicas para fortalecer la autoestima académica de las y los estudiantes

ACCIONES CONCRETAS

O. Especifico N°1:

Acción N°1: Generar instancias de trabajo colaborativo de manera periódica.

Acción N°2: Realizar sesiones de intercambio de experiencias exitosas

O. Especifico N°2:

Acción N°1: Generar acciones deportivas para las y los estudiantes

Acción N°2: Ejecutar acciones artísticas y recreativas

O. Especifico N°3:

Acción N°1: Implementar la plataforma EDUTEN como herramienta motivacional para mejorar el aprendizaje en matemática

Acción N°2: Realizar agrupamientos flexibles de aprendizaje en los terceros y cuartos años (se partirá con los cuartos años)

Acción N°3: Implementar una sala de artes y emociones

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Instrumentos utilizados:

- Test de autoestima
- Registro de asistencia a las instancias de trabajo colaborativo
- Progresión evaluaciones DIA

Logro de metas institucionales:

- Instalar articulación entre asignaturas para promover la autoestima y motivación escolar
- Potenció instancias de trabajo colaborativo basado en el intercambio de experiencias exitosas
- Implementaron innovaciones pedagógicas
- Talleres de autoestima escolar
- Diversificación de instancias deportivas y artísticas
- Gamificación de la matemática a través de EDUTEN
- Instalación de AFDA

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Para mantener los resultados a largo plazo creemos que debemos:

- Ampliar las acciones a otros niveles de la escuela en los AFDA y talleres de autoestima
- Ampliar las instancias de trabajo colaborativo
- Potenciar la articulación entre asignaturas
- Continuar con EDUTEN
- Propiciar el uso de innovaciones pedagógicas

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Impactos :

- Notorio cambio de actitud de las y los estudiantes frente a su aprendizaje
- Se evidencio que el 95% mejoraron su autoestima escolar
- El aprendizaje de las y los estudiantes mejoro según resultados del DIA
- La sensación de bienestar de las y los estudiantes mejoro considerablemente
- Los profesores presentan una mayor seguridad debido a las instancias de trabajo colaborativo ya que el 100% de ellos participación de todas las instancias
- Se instala una cultura de colaboración con la tarea educativa
- Los padres y apoderados tienen mayor adherencia en todos los procesos académicos y extraprogramáticos ya que se les incluye en las actividades

REGISTRO AUDIOVISUAL



Actividad artística

Agrupamientos flexibles dinámicos de aprendizaje

Complejo Educativo Caracoles de Sierra Gorda



- 1.- Alejandra Aguilera García
- 2.- Ivette Gutierrez Bugueño
- 3.- Mauricio Rodríguez Bugueño
- 4.- Eva Lefimil Quiñelen

DIAGNÓSTICO

Necesidades:

Observamos que en el Complejo Educativo Caracoles los estudiantes presentaban un estancamiento en la movilidad de los aprendizajes en la asignatura de matemática, esto según los resultados reflejados en las pruebas DIA (Diagnóstico integral de aprendizaje) y en las evaluaciones SIMCE (Sistema de medición de la calidad de la educación).

OBJETIVOS

- 1.-Mejorar progresivamente a través de los años los resultados SIMCE de los cursos de 4to y 6to básico en la prueba de Matemática, en por lo menos 15 puntos en cada aplicación.
- 2.-Lograr movilidad en los aprendizajes de Matemática en la aplicación de las pruebas DIA, en por los menos un 5% en el DIA Intermedio y el en la Evaluación de Cierre.
- 3.- Llegar y mantener el porcentaje de aprobación de la asignatura Matemática en un 95% en los cursos de educación básica.

ACCIONES CONCRETAS

AFDA:

- Trabajo colaborativo con profesionales del PIE, en niveles de NT1, NT2, 4to básico y 5to básico.

Capacitación docente:

- En “Metodologías didácticas e innovadoras de enseñanza”, y en “Técnicas de resolución de conflictos y mediación escolar”.

EduTen:

- Compra de plataforma para la mejora del aprendizaje de las matemáticas.

Educación financiera:

- Aprendizaje basado en juegos (FINANCITY).

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

AFDA:

- Mejoras en la cobertura curricular.
- Mejoras en los resultados de aprobación en los instrumentos internos.
- Padres más comprometidos en el proceso enseñanza- aprendizaje de los estudiantes (asistencia a reuniones de apoderados).
- Mejora en la autoestima académica de los estudiantes. (Encuestas Mejoremos)

Capacitación docente:

Clases más dinámicas y efectivas. (Pautas de medición acompañamiento al aula, parte de la “Gestión Curricular” del “Plan de Mejoramiento educativo”.

Eduten:

Uso de la plataforma EDUTEN. (Informe de uso)

Educación financiera:

- Estudiantes con mejor cálculo mental (evaluaciones internas al inicio de clases).
- Mejor manejo de porcentajes (resultados en evaluaciones en los OA de cada nivel).

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

- Es complicado que se mantengan las acciones en el tiempo, ya que depende de los proyectos del equipo directivo.
- La alta rotación de profesionales.
- Alto porcentaje de licencias médicas.
- Instalación de uso de plataformas (continuidad de profesores)
- Falta de recursos tecnológicos y su mantención (EDUTEN)

EVALUACIÓN DE RESULTADOS



CENTRO DE CAPACITACIÓN MAHUIDA

Cotización Curso de Perfeccionamiento Presencial

Institución : Escuela Caracoles Daem Sierra Gorda
Persona de contacto : Mauricio Rodriguez
Fono : 973344371
Email : escuelaacaracoles@gmail.com
Fecha probable de la actividad: A definir

A continuación, adjuntamos presupuesto de servicio de capacitación, diseñado a la medida de los requerimientos de su institución.

Nombre de la actividad: "Competencias Docentes en Resolución de Conflictos Y Técnicas de Mediación Escolar Resolución Pacífica de Conflictos"

Modalidad : Presencial
Total de Horas : 8 horas
Participantes : 25 personas

Curso Incluye por participante

- Certificación de Aprobación del curso
- Material de apoyo
- Carpeta
- Lápiz
- Croquera

→ Capacitación docente



Institución Ejecutora de Perfeccionamiento Acreditada por el Registro ATE.

SE OTORGA EL PRESENTE CERTIFICADO A DON (a):

MAURICIO RODRÍGUEZ BUGUEÑO

Por su participación en el curso "METODOLOGÍA DIDÁCTICA INNOVADORA DE ENSEÑANZA", Con 22 horas pedagógicas, impartido en modalidad Presencial y cumplimiento del requisito de al menos 75 % de asistencia.

El Curso se realizó durante los días 30 de septiembre y 07, 14 de octubre de 2023.

Sierra Gorda, octubre de 2023.

Alejandra
Sandoval
Tapia
Firmado digitalmente
por Alejandra
Sandoval Tapia
Fecha: 2023.10.17
122.290-0300
Dirección Académica

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

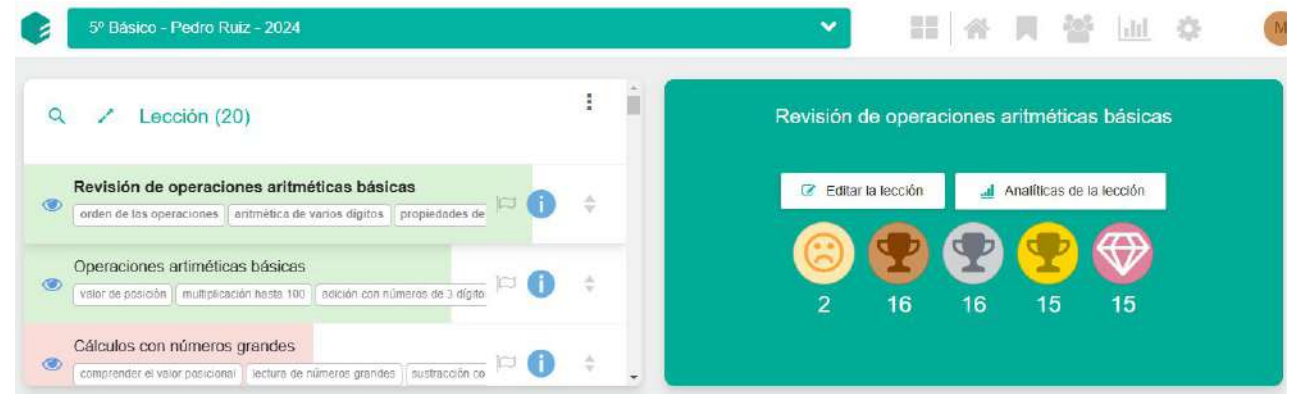
→ EDUTEN

Éxito del curso

 La rutina aún no ha llegado

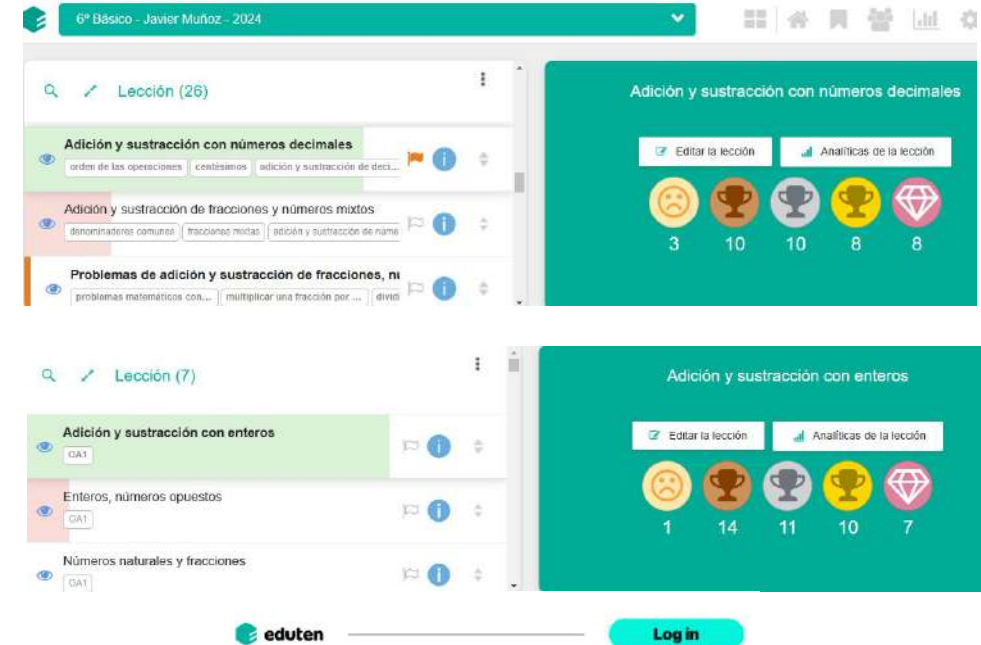
 Recuérdales a estos profesores que estás aquí para apoyarles. Menos del 75 % de los alumnos son activos con regularidad o no han conseguido suficientes trofeos.

4º Básico - Ruth Flores - 2024 (Ruth Flores Salazar)
5º Básico - Pedro Ruiz - 2024 (Mauricio Rodríguez Bugueño)
6º Básico - Javier Muñoz - 2024 (Mauricio Rodríguez Bugueño)
7º Básico - Mauricio Rodríguez - 2024 (Mauricio Rodríguez Bugueño)
8º Básico - Eduardo Ibacache - 2024 (Mauricio Rodríguez Bugueño)
3º Medio 2024 (Eva Lefimil Quiñelen)

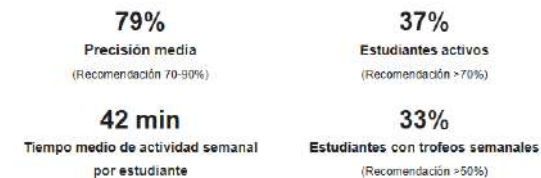


EVALUACIÓN DE RESULTADOS

→ EDUTEN



Complejo Educativo Caracoles Resumen semanal



REGISTRO AUDIOVISUAL



Solucionando para emprender con tecnología



Complejo Educacional Toconao

- 1.- Mabel Codocedo
- 2.- Cristian Álvarez
- 3.- Carol Silva
- 4.- Andrea Rodríguez
- 5.- Edwards Rodríguez
- 6.- Sergio González
- 7.- Eduardo Llanquiman
- 8.- Samuel Paredes

DIAGNÓSTICO

Necesidades:

Necesidades detectadas: 1. optimizar el uso del agua en los patios del colegio, 2. fomentar habilidades emprendedoras y tecnológicas, y 3. promover prácticas sustentables respetando la tradición Lickanantay.

Prioridad: crear un sistema de riego automatizado y capacitar en emprendimiento a estudiantes de II medio, combinando programación, electrónica y gestión de negocios en un enfoque sostenible y culturalmente respetuoso.

OBJETIVOS

Objetivo General:

Diseñar e implementar un proyecto educativo sustentable para que estudiantes de II medio aprendan y apliquen programación, electrónica y emprendimiento, desarrollando un sistema de riego automatizado y comercializándolo en su comunidad.

Objetivos Específicos:

- Capacitar en herramientas de programación como Mblock, Tinkercad y Arduino para diseñar un sistema de riego eficiente.
- Enseñar planificación y marketing con el modelo Canvas, culminando en la creación de un video pitch.
- Promover la sostenibilidad integrando prácticas respetuosas con las tradiciones del pueblo Lickanantay.
- Fomentar trabajo en equipo y colaboración interdisciplinaria entre estudiantes y docentes.

OBJETIVOS

Objetivos Específicos:

1. Capacitar a los estudiantes en herramientas de programación básica como Mblock, Tinkercad y Arduino.
2. Proveer a los estudiantes de conocimientos en emprendimiento, planificación y marketing, utilizando el modelo Canvas.
3. Implementar un proyecto de riego eficiente en los patios interiores del colegio.
4. Combinar las áreas de programación, electrónica y emprendimiento en un proyecto conjunto,
5. Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración, tanto entre los subgrupos de programación y emprendimiento como con la comunidad escolar y local.
6. Desarrollar el trabajo colaborativo interdisciplinario entre docentes de diferentes asignaturas.

ACCIONES CONCRETAS

- Capacitación docente en programación, electrónica y emprendimiento.
- Talleres para estudiantes en emprendimiento, programación y modelado 3D.
- Monitoreo del uso de herramientas digitales como procesadores de texto y almacenamiento compartido.
- Desarrollo, pruebas y ajustes de prototipos.
- Evaluación y coevaluación de los productos finales.
- Presentación final en la Feria STEAM.

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Instrumentos de medición utilizados:

- Bitácoras de registro, carpetas Drive con pautas y evidencias, y pauta de evaluación de proyectos.

Logros:

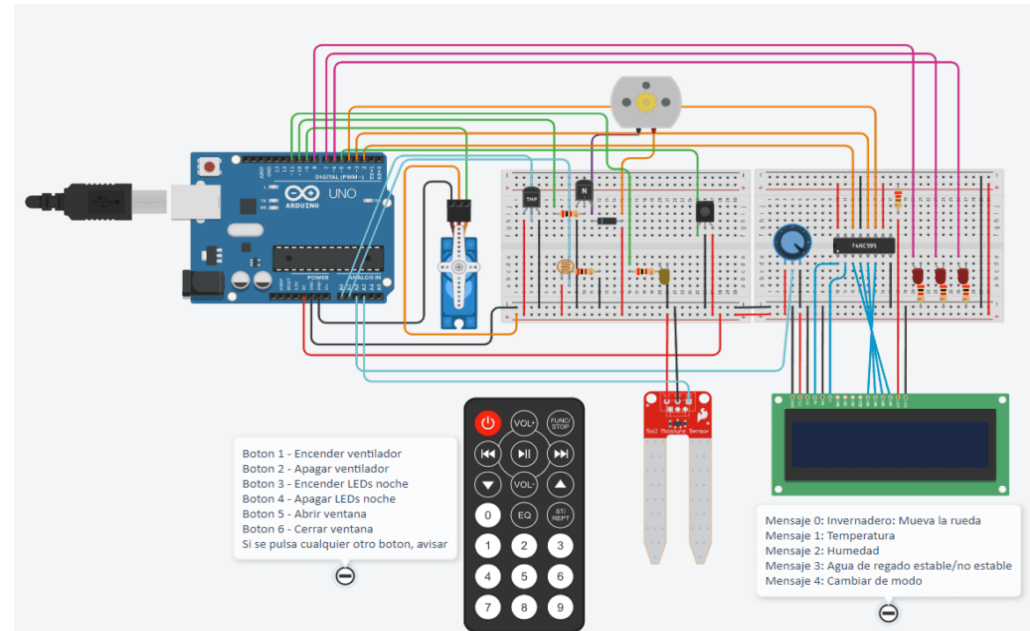
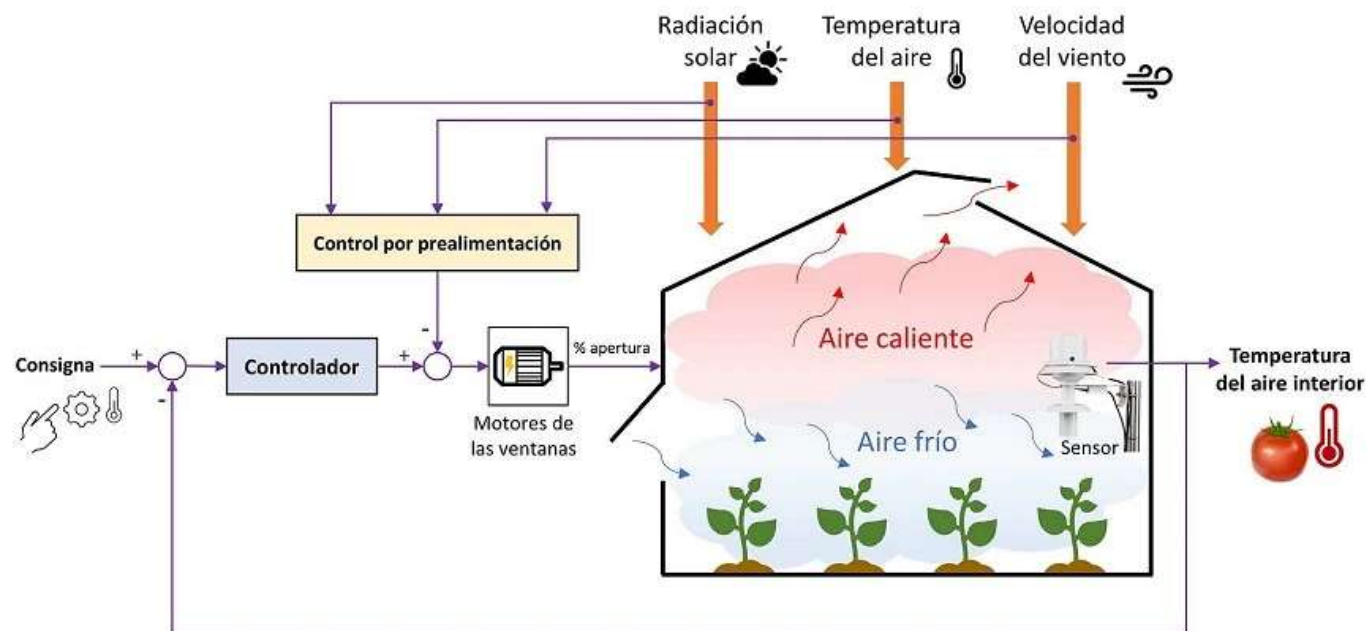
- Programación y desarrollo de un sistema funcional.
- Creación de un video pitch y un producto tangible.
- Fortalecimiento del trabajo en equipo, liderazgo y asunción de roles en subgrupos.
- Vinculación del proyecto con el entorno y conexión interdisciplinaria.

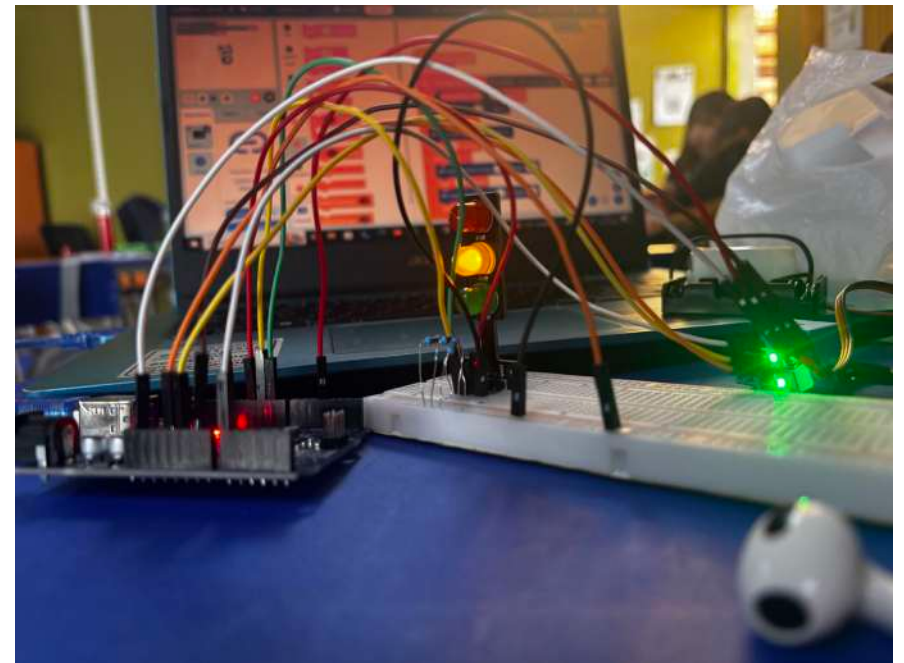
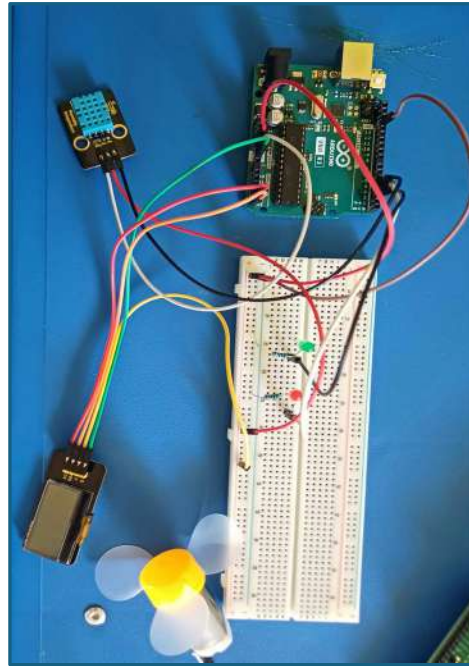
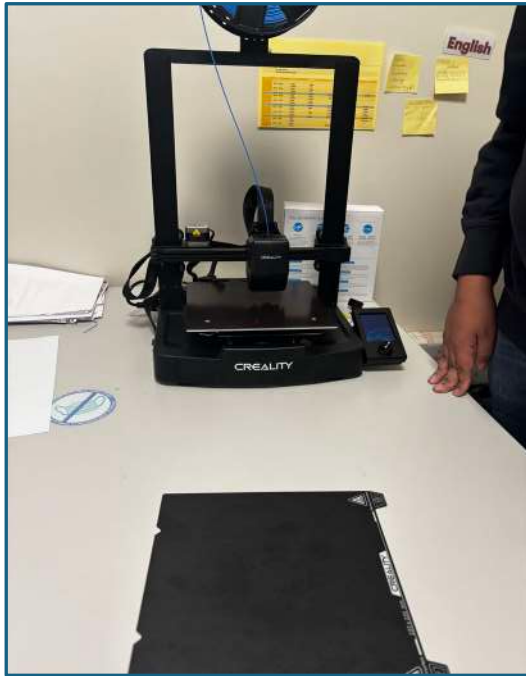
Sostenibilidad:

- Planificación de proyectos anuales con la misma lógica.
- Continuidad del proyecto en II medio para 2025.

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

- Se evidenciaron mejoras en el aprendizaje asociado a Programación y Electrónica, así como también en el ámbito organizacional y expresión oral y escrita tanto en español como en inglés.
- Se evidenció una mejora en el bienestar de la comunidad, al trabajar en equipo en busca de soluciones a diferentes obstáculos o problemáticas en el desarrollo del proyecto, además, el proyecto está orientado al contexto escolar, por lo que, se espera una contribución al bienestar de la comunidad educativa.
- Se percibió la cultura indígena local de la escuela como eje central en el sentido de sostenibilidad económica.
- Se evidenció una mejora en la colaboración estudiante-apoderado y la comunicación entre ellos en los contextos extraescolares, con el fin de aportar en la elaboración de los productos finales.
- Se evidenció una mejora en el trato entre estudiantes, la comunicación efectiva y la resolución conjunta de los obstáculos encontrados en el proceso del proyecto.





Emprende y Avanza con los laboratorios del siglo XXI



Escuela San Antonio de Padua E-39

DIAGNÓSTICO

- La necesidad actual es implementar una sala Steam, para mejorar los aprendizajes de los y las estudiantes en diversas áreas (ciencias, tecnología, arte, matemática), entregando un aprendizaje interactivo, participativo y colaborativo, en dónde los niños(as) aprendan haciendo, estimulando su creatividad, el pensamiento crítico, desarrollo de habilidades blandas para crear proyectos en equipo utilizando tecnologías del siglo XXI, que los va a preparar para continuar sus estudios en los liceos de Calama.

OBJETIVOS

- a. Implementar un espacio educativo, de diseño, creativo, científico, tecnológico, donde toda la comunidad educativa pueda descubrir, problematizar, idear y desarrollar todas sus competencias, habilidades, valores para mejorar sus aprendizajes.
- b. Utilizar una sala multifuncional para mejorar la calidad de los aprendizajes en diversas áreas usando herramientas digitales.
- c. Desarrollar habilidades, competencias y valores para construir aprendizajes activos utilizando las herramientas del siglo XXI.
- d. Capacitar a todos los estamentos del establecimiento en el uso y metodología Steam para el desarrollo y efectividad del proyecto. Estimulando la creatividad , el trabajo colaborativo y el espíritu emprendedor de los estudiantes utilizando las áreas que ofrece la sala Steam

ACCIONES CONCRETAS

- Preparar a una generación de estudiantes rurales a enfrentar los retos del siglo XXI ,a través, de la creación de proyectos de emprendimientos locales utilizando la ciencia y tecnología.
- Fomentar el espíritu emprendedor, el aprendizaje práctico y colaborativo en los estudiantes desarrollando sus habilidades y competencias para promover y dar a conocer su cultura en ferias científicas y locales.

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Evaluación:

- Se logró implementar un espacio con el uso de herramientas tecnológicas y digitales.
- Capacitación en el uso de impresoras 3D; cortadora Láser, Pizarra interactiva para en el futuro desarrollar proyectos interdisciplinarios y organizar talleres de robótica, arte digital y ciencias que permita a los estudiantes desarrollar sus intereses.
- Desarrollen proyectos utilizando el ABJ; ABPT Y ABP.

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Impactos :

- Fomento del aprendizaje activo, a través, de proyectos prácticos interdisciplinarios relacionados con su entorno sociocultural.
- Desarrollo de la autonomía en los estudiantes para enfrentar los desafíos en diferentes áreas.

REGISTRO AUDIOVISUAL



Econecta con el desierto

Liceo TP – CH, María Elena



- 1.- Ana Cabrera Muñoz.
- 2.- María Campillay Araya.
- 3.- Pamela López Leiva.
- 4.- Johana Pasten Reyes.
- 5.- Alejandro Palma Hormazabal.
- 6.- Diego Ríos Osven.
- 7.- Maciel Salgado Pereira.
- 8.- María Rojas Araya.
- 9.- César Venegas Aguilera.

DIAGNÓSTICO

Necesidades identificadas:

1. Descenso de las Habilidades Comunicativas.
2. Falta de Sentido de Pertenencia.
3. Desvinculación entre el Establecimiento y las Instituciones Locales.

Evidencia:

a) 62% de descenso:
Informe psicológico
(Convivencia
Escolar).

b) 47% de descenso:
Criterio de
exposiciones orales
en los instrumentos
evaluativos.

a) Único
establecimiento
educacional en la
comuna.

b) Insuficientes
Salidas
Pedagógicas.

a) Falta de
proyectos
educativos que
generen vínculos
entre nuestra
comunidad y las
instituciones
locales.

OBJETIVOS

- 1.- Crear una agencia de turismo sustentable que promueva y proteja el patrimonio e identidad de la comuna.
- 2.- Generar instancia de vinculación entre la comunidad educativa y las instituciones locales por medio de una agencia de turismo sustentable, la cual fomente la práctica de conocimientos académicos, la consciencia ambiental y el desarrollo cultural.
- 3.- Promover prácticas de ecoturismo sustentable que desarrollen habilidades del siglo xxi en los estudiantes, fortaleciendo la colaboración, la comunicación y el rescate patrimonial.

ACCIONES CONCRETAS

Acciones complementarias:

Gala de los
Miércoles de escena



Carnaval
Renacer



ACCIONES CONCRETAS

ACCIONES DIRECTAS:

PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO:

- Etapa 1: Diagnóstico (análisis de datos).
- Etapa 2: Objetivos (Metas y Fines).
- Etapa 3: Evaluación (Criterios e Instrumentos).
- Etapa 4: Creación (Nombre del proyecto).
- Etapa 5: Elaboración (Logo del proyecto).
- Etapa 6: 1° Salida pedagógica (Sólo docentes).
- Etapa 7: 2° Salida pedagógica (Docentes y Estudiantes).
- Etapa 8: Proceso de retroalimentación y cierre de planificación.

ACCIONES DIRECTAS:

PRE – EJECUCIÓN:

○ Etapa 2: Objetivos (Metas y Fines):

➤ Reunión con profesores de las asignaturas y de los talleres de libre disposición.

➤ Lugar: Ex oficina salitrera José Francisco Vergara.

○ Etapa 3: Evaluación (Criterios e Instrumentos):

➤ Elaboración de Criterios e Instrumentos de evaluación por asignaturas y talleres orientados a los del Proyecto ECONNECTA.

○ Etapa 8: Proceso de retroalimentación y cierre de planificación.

➤ Se determina los/las responsables de la gestión de los recursos del proyecto y las rutas patrimoniales.

ACCIONES CONCRETAS

Asignaturas y talleres



- Danza
- Econecta con la Geografía
- Robótica e impresión en 3D
- Patrimonio y Turismo
- Medio ambiente y salud
- Comunicación en Inglés
- Astronomía
- Comunicación Audiovisual
- Manualidades
- Literatura
- Emprendimiento Sustentable
- Música
- Deportes
- Letras y Algo más.

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

INSTRUMENTOS

1. Creación de agencia (Portafolio).

2. Vínculo (Lista de Cotejo).

3. Promoción de prácticas (Rúbrica).

		¿Qué lograron?	
		LOGRADO	POR LOGRAR
OBJETIVOS	CREAR AGENCIA	✓	
	GENERAR VINCULACIÓN	✓	✓
	PROMOVER HABILIDADES DEL SIGLO XXI	✓	✓

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Reflexionen sobre el impacto que tuvieron los resultados en los siguientes aspectos

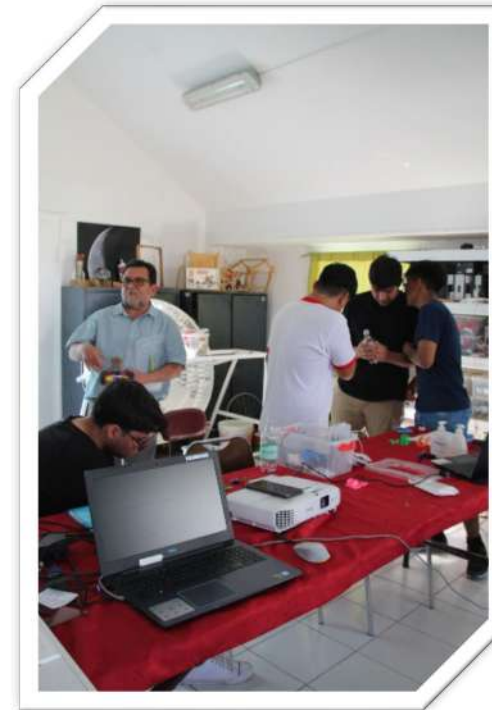
El aprendizaje de los alumnos.	1. Mejora de Habilidades Comunicativas (fluidez y más efectiva). 2. Mayor motivación e interés (atractivo y relevante). 3. Desarrollo de la Autoestima (ganar confianza en sí mismos). 4. Trabajo en Equipo (promueven la colaboración entre compañeros). 5. Valorar el entorno geográfico. 6. Desarrollo del espíritu de emprendimiento. 7. Desarrollo de sentido de pertenencia y valoración de las historias de su territorio.
El bienestar de los alumnos, profesores y demás personal del centro.	Al presentar el proyecto y salir del establecimiento despertó la: 1. Curiosidad y Creatividad. 2. Capacidad de observación. 3. Elaboración de propuesta y mejoras. 4. Conocimiento del entorno y la historia. 5. Construcción y fortalecimiento del sentido de pertenencia.
La cultura de la escuela como institución.	- No es observable.
La relación con los padres.	- No es observable.

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Impactos :

- Docentes más involucrados y comprometidos, debido a que han podido dar muestras de sus habilidades personales.
- El perfeccionamiento docente ha permitido mejorar las prácticas pedagógicas, favoreciendo el aprendizaje de los estudiantes.
- Las innovaciones han logrado movilizar a los docentes y equipo directivo para la consecución del objetivo propuesto.
- Permitir ampliar la mirada de otras formas de alcanzar los objetivos del Mineduc, saliendo de nuestra zona de confort, transgrediendo lo convencional.

REGISTRO AUDIOVISUAL





Proyecto Antofaeduca



Liceo TPCH, María Elena.