

REPOSITORIO DE BUENAS
PRÁCTICAS DOCENTES DEL
SERVICIO LOCAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA
CHINCHORRO

2 0 2 5

REPOSITORIO DE BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES DEL
SERVICIO LOCAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA CHINCHORRO
2025

COLABORACIÓN Y APORTES

Subdirección de Apoyo Técnico Pedagógico
Diana Ponce Alfaro Subdirectora de Apoyo Técnico Pedagógico (S)
Rodrigo Aspé Salinas
Asesor Técnico Pedagógico
Equipo Coordinadores Red Colaborativa de Docentes Slep Chinchorro

DISEÑO E IMPRESIÓN

KROM - Av. Lastarria 1550, Arica
2025

MENSAJE DEL DIRECTOR EJECUTIVO SUPLENTE DEL SERVICIO LOCAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE CHINCHORRO

La educación pública es el corazón de la democracia y el instrumento más poderoso para construir una sociedad justa, solidaria y cohesionada. En el marco de la Ley 21.040, que crea los Servicios Locales de Educación Pública, el Servicio Local de Chinchorro asume con convicción el desafío de consolidar una nueva educación pública basada en la equidad, la calidad y la colaboración. Este Plan Anual Local representa una hoja de ruta colectiva que expresa la voluntad de toda una comunidad educativa por fortalecer la enseñanza, reducir las brechas y devolver a la educación su sentido más profundo: ser el espacio donde cada persona pueda desarrollar plenamente su talento y dignidad, sin que su origen determine su destino.

Es un honor para mí presentar este libro repositorio de buenas prácticas docentes del Servicio Local de Educación Pública de Chinchorro. Este esfuerzo no solo representa un compendio de experiencias valiosas e innovadoras, sino que también refleja el compromiso colectivo de mejorar la calidad de la educación en nuestro territorio.

Las redes de trabajo colaborativo que hemos fomentado en el SLEP Chinchorro han demostrado ser una estrategia eficaz para fortalecer el

trabajo colaborativo y mejorar los aprendizajes de nuestros estudiantes. A través de la colaboración sistemática entre docentes, se han podido compartir metas, metodologías y espacios de reflexión entre nuestros docentes y educadoras.

Las redes de trabajo colaborativo que hemos impulsado en el SLEP Chinchorro se han consolidado como una estrategia clave para fortalecer la práctica docente y promover aprendizajes de mayor calidad en nuestros estudiantes. A través de la colaboración sistemática entre docentes, se han compartido metas, metodologías y espacios de reflexión pedagógica, generando una cultura profesional más abierta, participativa y orientada a la mejora continua. Confiamos en que esta forma de trabajo seguirá aportando de manera significativa al desarrollo de prácticas más efectivas y a la consolidación de una educación pública de calidad en nuestro territorio.

Este libro es el resultado de un trabajo conjunto, donde cada uno de estos docentes ha contribuido con sus experiencias y buenas prácticas. Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a los coordinadores de la red, quienes, con su dedicación y liderazgo, han guiado este proceso, creando un espacio de encuentro y reflexión pedagógica. Su compromiso ha sido fundamental para articular nuestras experiencias docentes con la innovación educativa y el mejoramiento continuo de la enseñanza.

Asimismo, agradezco a todos los docentes que compartieron sus prácticas para ser incluidas en este repositorio. Su disposición para reflexionar sobre su práctica y su apertura para el intercambio de ideas son los pilares que sostienen nuestro trabajo colaborativo. Cada una de sus contribuciones no solo enriquece este libro, sino que también fortalece nuestra comunidad profesional, donde todos aprendemos y crecemos juntos.

El fundamento filosófico de este proyecto es la justicia social entendida como un principio activo: la convicción de que cada niño y niña tiene derecho a una trayectoria educativa plena y significativa, y que es deber del Estado y de quienes lo representamos garantizar las condiciones para que eso ocurra. La educación pública, como bien común, es la herramienta más eficaz para romper los ciclos de pobreza y exclusión, y la vía más sólida para alcanzar una verdadera movilidad social. Por eso, nuestro compromiso no se limita a mejorar indicadores o resultados, sino a promover una educación que dignifique, que cuide, que abrace la diversidad y reconozca el valor de cada comunidad escolar como un espacio de encuentro y transformación.

El futuro de la educación en Arica y Parinacota depende del compromiso de cada actor educativo. No hay transformación posible sin la dedicación de nuestros profesores, sin la participación de las familias ni sin el protagonismo de nuestros estudiantes. Por eso, este plan es una invitación a la corresponsabilidad, a reconocernos como una comunidad que aprende y crece unida. Educar, en definitiva, es un acto de fe colectiva: la creencia profunda de que, al enseñar, sembramos libertad y construimos país. La educación pública es el proyecto ético de una nación que decide no dejar a nadie atrás.

Por último, invito a todos a utilizar este repositorio como una herramienta viva que inspire nuevas prácticas y fomente el diálogo entre colegas. Estoy convencido de que, juntos, podemos seguir construyendo un futuro educativo más equitativo y de calidad para todos nuestros estudiantes de la región de Arica y Parinacota.

Julio Verdejo Aqueveque
Director Ejecutivo Suplente

Índice de contenidos

MENSAJE DEL DIRECTOR EJECUTIVO SUPLENTE DEL SERVICIO LOCAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE CHINCHORRO.....	5
PRESENTACIÓN.....	11
ANTECEDENTES.....	15
LAS REDES COLABORATIVAS DE SLEP CHINCHORRO: UN ESPACIO DE CONSTRUCCIÓN PEDAGÓGICA COLABORATIVA.....	21
INTRODUCCIÓN Red de Lenguaje, Enseñanza Básica.....	25
<i>Ingrid Herrera Huerta</i>	27
<i>Amelia Alave</i>	27
<i>Todas los docentes que realizan clases en la escuela</i>	30
<i>Yacquelin Gonzalez A.- Roxana Chura- Yenny Cortés</i>	33
<i>Alicia Cerda Lira</i>	37
<i>Alicia Marín Choque</i>	37
<i>Pamela Ojeda</i>	37
<i>Sindy Quispe</i>	37
<i>Angela Álvarez</i>	37
<i>Silvia Castillo</i>	37
INTRODUCCIÓN Red de Lenguaje, Enseñanza Media	41
<i>Camilo Ernesto Bravo Villalobos</i>	43
<i>Itzumi Hayashida</i>	47
<i>Sofía Araya</i>	50
<i>Nilsen Gamboa Alarcón</i>	54
<i>Waldemar González Figueroa</i>	58

INTRODUCCIÓN Red de Matemáticas Enseñanza Básica	63
<i>Inova Cortez Leiva</i>	66
<i>Ivonne Rivas</i>	71
<i>Natalia Espinoza – Jorge Navarro</i>	75
<i>Joselyn González Pinto, Andrea Ibarra Rodríguez, Alexandra Ríos Zelada y Johanna Huanca Pérez</i>	79
INTRODUCCIÓN Red de Matemáticas Enseñanza Media (89 - 106).....	85
<i>Daniela Pinto Lopez</i>	87
<i>Eliseo González</i>	93
<i>Jorge Baltierra Contreras</i>	98
<i>Departamento de Matemática</i>	101
INTRODUCCIÓN Red de Inglés y Tecnología de Enseñanza Básica y Enseñanza Media.....	105
<i>Elisa Olivares Valenzuela</i>	108
<i>Rosa Palomino</i>	115
<i>Alicia Marín Choque</i>	119
<i>Pamela Ojeda Arredondo</i>	119
<i>Cristian Orlando Olivares Valenzuela</i>	127
<i>Richard Alejandro Carvajal Mena</i>	136
<i>Felipe Andres Vallejos Fernández</i>	147
<i>Marlene Díaz Ordoñez</i>	155
<i>Marcela Alejandra Cáceres Cornejo</i>	159
<i>Maritza Ramírez Navea</i>	167
<i>Carlos Mosler Castillo</i>	171
<i>Maritza Escobar M.</i>	180
<i>Paulina Barañados Castillo</i>	183

PRESENTACIÓN

Las redes de trabajo colaborativo entre docentes se han consolidado en distintos países como una estrategia efectiva para fortalecer la enseñanza y mejorar los aprendizajes de los estudiantes. Diversas experiencias internacionales muestran que cuando se da un trabajo sistemático de colaboración entre las escuelas, compartiendo metas, metodologías y espacios de reflexión, se generan mejoras sostenidas, tanto en los resultados académicos como en la cultura profesional de los docentes. Chapman y Mujis (2014) muestran que las escuelas que poseen estructuras formales de colaboración mejoran su desempeño académico en comparación con escuelas que trabajan de manera aislada, esto se hace visible en los años posteriores a este trabajo sistemático.

En Chile, las redes docentes se han impulsado como estrategias para transitar desde la idea de mejora escolar de manera aislada entre escuelas, a una lógica de mejoramiento sistémico, en el que varias escuelas asumen la responsabilidad de los resultados. La evidencia nacional demuestra que estas redes no solo permiten facilitar el intercambio de prácticas pedagógicas entre establecimientos, sino que también favorecen y generan condiciones de confianza profesional y corresponsabilidad entre docentes, equipos técnicos y directivos, fortaleciendo la capacidad colectiva de respuesta frente a los desafíos comunes del aprendizaje. El Ministerio de Educación ha utilizado estas Redes de Mejoramiento Escolar como una

forma de apoyo técnico-pedagógico entre escuelas, donde se reporta que contribuyen al desarrollo de liderazgo pedagógico compartido y a instalar prácticas de indagación colaborativa entre docentes. (Ahumada, Améstica, Pino, Lagos y González, 2019).

La ley 21.040 que crea los Servicios Locales de Educación Pública, reconoce este enfoque y establece el trabajo en red como una forma de aseguramiento de la calidad y equidad educativa en los diferentes territorios. Esto crea un espacio para la colaboración entre escuelas y entre docentes como un mecanismo estructural, no solo como una buena práctica voluntaria u ocasional. (González, Pino-Yancovic y Ahumada-Figueroa, 2017).

El desarrollo profesional docente, sin embargo, no depende solamente de la entrega de metodologías o recursos técnicos, sino de la capacidad de los propios docentes para analizar de manera crítica sus propias prácticas. Imberón plantea que la formación permanente requiere avanzar desde una racionalidad técnica -aplicar procedimientos- hacia una racionalidad crítica, donde se desarrolla la capacidad reflexiva sobre lo que hace, en función de las necesidades reales de sus estudiantes y del contexto donde desarrolla su tarea educativa (Imbernon, 2007). Esta mirada sitúa al docente como un profesional que toma decisiones pedagógicas de manera informada, no como un mero ejecutor de indicaciones externas.

En la misma línea, Perrenoud señala que la profesionalización docente se consolida cuando la reflexión sobre la práctica se vuelve un proceso continuo, estructurado e intencional, capaz de generar ajustes pedagógicos con evidencias identificadas en la propia aula (2011). Esto significa que el desarrollo profesional no es únicamente formarse fuera del aula, sino hacer lectura de lo que ocurre dentro del aula, interpretándolo junto a otros, para transformar dicha realidad.

Desde esta perspectiva, las redes colaborativas docentes se entienden como un espacio profesional donde esa reflexión puede ocurrir de manera estructurada. A través del intercambio entre pares, la observación conjunta de prácticas de aula, la discusión abierta de problemas pedagógicos reales, los docentes pueden revisar y mejorar sus decisiones sobre la enseñanza. Este tipo de trabajo colaborativo fortalece directamente el núcleo pedagógico, esa relación entre docente, estudiante y contenido, que sostiene la base medular del aprendizaje.

Durante el año anterior el Servicio Local de Educación Pública Chinchorro ya había avanzado en el trabajo en redes de docentes, sin embargo, en el presente año se definió una nueva estructura y propósito para estas, orientándolas hacia un enfoque más sistemático y formativo, cuyo sentido y resultados se ven reflejados en este libro.

En coherencia con este propósito, **el Plan Anual Local 2025 del Servicio Local de Educación Pública Chinchorro incorporó como acción técnico-pedagógica la instalación de una Red de trabajo colaborativo con docentes destacados de las asignaturas de Lenguaje, Matemática, Inglés y Tecnología**. Esta acción, alineada con el objetivo estratégico del PEL de “*mejorar la gestión pedagógica en los equipos directivos y técnicos, docentes, educadores de párvulos y asistentes de la educación, propendiendo a una educación pública de calidad*”, busca fortalecer el trabajo en red, el mejoramiento de estrategias y metodologías pedagógicas, y los aprendizajes de las y los estudiantes.

A través de esta acción se promueve la identificación y análisis de buenas prácticas docentes, el diseño e implementación de metodologías compartidas, y la planificación conjunta de clases en torno a objetivos y habilidades del currículum. Los resultados esperados apuntan a que los docentes realicen seguimiento de las estrategias compartidas, ajustándo-

las a sus contextos, y consoliden un **repositorio territorial de prácticas pedagógicas exitosas**, como evidencia del fortalecimiento profesional y la mejora de los aprendizajes.

El Servicio Local de Educación Pública de Chinchorro asume este enfoque como un fundamento del programa de Redes Colaborativas Docentes. El propósito ha sido consolidar comunidades profesionales que aprendan en conjunto, que compartan responsabilidades por los resultados y sitúen la sala de clases como el principal espacio de mejora. De esta manera, la colaboración se transforma en una estrategia territorial de fortalecimiento pedagógico y equidad educativa.

ANTECEDENTES

LAS REDES COLABORATIVAS DE SLEP CHINCHORRO: UN ESPACIO DE CONSTRUCCIÓN PEDAGÓGICA COLABORATIVA

Las **Redes Colaborativas** del Servicio Local de Educación Pública (SLEP) Chinchorro nacieron como una iniciativa destinada a fortalecer la colaboración profesional entre docentes del sistema público. Su propósito fundamental fue generar un espacio de encuentro y reflexión pedagógica que permitiera a los profesores y profesoras compartir experiencias, intercambiar estrategias didácticas y analizar prácticas de enseñanza efectivas en función del aprendizaje de sus estudiantes. Desde sus inicios, las redes se propusieron consolidar una comunidad de práctica capaz de articular la experiencia docente con la innovación educativa y el mejoramiento continuo de la enseñanza.

En el desarrollo de las redes colaborativas participaron docentes tanto de enseñanza básica como de enseñanza media, correspondientes a las asignaturas de Lenguaje y Comunicación, Matemática, Inglés y Tecnología.

Durante el año, el foco de trabajo estuvo puesto en identificar, analizar y ejecutar buenas prácticas pedagógicas que fortalecieran los procesos de enseñanza y aprendizaje. Para avanzar en esa dirección, el equipo de coordinadores junto a los profesores participantes acordaron la

necesidad de construir de manera colectiva algunos conceptos clave que guiaran el trabajo. Se buscó un consenso terminológico que facilitara la comprensión y aplicación de los objetivos de las redes.

Uno de los primeros conceptos revisados fue el de **Innovación Pedagógica**. En las discusiones iniciales se evidenció que, con frecuencia, la innovación se asocia de manera exclusiva al uso de tecnología o a la incorporación de recursos digitales avanzados. Sin embargo, los docentes coincidieron en otorgarle un sentido más amplio y contextualizado. De este modo, se definió la innovación pedagógica como la capacidad del profesor para diseñar y ejecutar actividades significativas, pertinentes a la realidad de su comunidad educativa, con los recursos disponibles, sean o no tecnológicos. Esta visión permitió entender la innovación no como una obligación tecnológica, sino como una actitud creativa frente a los desafíos de la enseñanza.

Así, si bien se reconoció que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pueden favorecer la motivación y la participación de los estudiantes, se enfatizó que una práctica innovadora no depende necesariamente de ellas. Lo esencial radica en la habilidad del docente para alcanzar los objetivos de aprendizaje mediante estrategias que respondan a las particularidades del contexto escolar. En otras palabras, la innovación se traduce en la capacidad de adaptar, recrear y transformar la práctica pedagógica con el propósito de mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Otro concepto que requirió revisión fue el de **Práctica Exitosa**. En un comienzo, esta denominación parecía adecuada, pero al reflexionar colectivamente surgió la necesidad de incluir criterios más objetivos que permitieran evaluar el impacto real de dichas prácticas. Fue así como el término se ajustó a **Buena Práctica Pedagógica**, entendida como aquella acción o estrategia de enseñanza que promueve la participación activa de

los estudiantes, evidencia resultados positivos ya sea en términos de logro académico o de compromiso con el aprendizaje y, además, puede ser replicable y sostenible en el tiempo. Este cambio conceptual no sólo precisó los criterios de evaluación, sino que también consolidó una visión compartida sobre lo que significa enseñar bien en contextos diversos.

A partir de estos acuerdos, el equipo coordinador de las redes se propuso ofrecer herramientas que combinaran el uso responsable y pertinente de la tecnología con los recursos habituales que cualquier docente del SLEP Chinchorro pudiera disponer. La intención fue promover un enfoque inclusivo, donde la innovación no dependiera de la infraestructura o del acceso a dispositivos, sino del ingenio y la planificación pedagógica.

Entre las herramientas tecnológicas exploradas se incluyeron un blog de trabajo y distintas aplicaciones interactivas como **Padlet**, **Plickers** y **Mentimeter**. Estas plataformas fueron utilizadas tanto para compartir materiales y experiencias como para fomentar la participación de los estudiantes en el aula. En las sesiones de las redes, los profesores experimentaron con estas herramientas, las aplicaron en sus clases y posteriormente analizaron sus resultados en conjunto. De este modo, el trabajo no se limitó a la transmisión de información, sino que implicó un proceso cíclico de acción, observación, reflexión y mejora.

El análisis de la efectividad de las estrategias se realizó mediante diversas fuentes: la observación empírica de los docentes, los resultados de evaluaciones internas de los estudiantes y la información recogida a través de las propias aplicaciones digitales. Cada sesión se transformó así en un espacio de diálogo profesional, donde los profesores compartían sus hallazgos, dificultades y aprendizajes. Este ejercicio de reflexión colectiva fortaleció la cohesión del grupo y consolidó una cultura de colaboración orientada a la mejora continua.

Hacia el mes de septiembre, las redes dieron inicio formal al **levantamiento de buenas prácticas pedagógicas**. Las sesiones se realizaron en el laboratorio de Enlaces, espacio que permitió combinar la reflexión teórica con la práctica digital. Cada docente participante elaboró un registro detallado de una buena práctica desarrollada en su contexto escolar, siguiendo los criterios consensuados durante el año. Estas experiencias fueron posteriormente socializadas en las reuniones de las redes, generando instancias de aprendizaje horizontal entre pares.

El propósito de esta etapa no fue únicamente recopilar buenas prácticas pedagógicas, sino propiciar un proceso de reflexión profesional que permitiera reconocer los factores que hacen efectiva una práctica pedagógica. Cada presentación se convirtió en una oportunidad para aprender del otro, discutir estrategias y analizar la aplicabilidad de las experiencias compartidas. En este sentido, las redes no solo funcionaron como un medio de difusión, sino como un verdadero **espacio de construcción pedagógica colectiva**, donde la colaboración entre docentes se transformó en un motor de desarrollo profesional y mejora educativa.

La experiencia de las **Redes Colaborativas del SLEP Chinchorro** representa un modelo de trabajo colaborativo que articula reflexión, innovación y comunidad. Más allá de la incorporación de recursos tecnológicos o metodológicos, su valor radica en haber creado un espacio donde los profesores se reconocen como protagonistas de su propio aprendizaje profesional, capaces de diseñar, evaluar y transformar sus prácticas en beneficio de los estudiantes.

El Equipo de Coordinadores que ha liderado las Redes Colaborativas del Slep Chinchorro, está compuesto por cinco docentes cuyos tramos en la carrera docente los hace merecedores de ser expertos en las disciplinas

que imparten, formando parte además de la Red de Maestros de Maestros de la región de Arica y Parinacota.

- **Cristian Guillermo Orozco Villagrán**, docente de lenguaje y comunicación de Enseñanza Media del Liceo Bicentenario Jovina Naranjo Fernández.
- **Natalia Noemí Núñez Torres**, docente generalista de la Escuela América
- **Janett Otilia Peñailillo Guiérrez**, docente de inglés y tecnología de Enseñanza básica y media del Liceo Octavio Palma Pérez.
- **Carla Denise Rojas González**, docente generalista de la Escuela Gabriela Mistral
- **Rodolfo Esteban Pizarro Castellón**, docente de matemáticas de Enseñanza Media del Colegio Eduardo Frei Montalva



REFERENCIAS

- Chapman, C., & Muijs, D. (2014). *Does school-to-school collaboration promote school improvement? A study of the impact of school federations on student outcomes*. *School Effectiveness and School Improvement*, 25(3), 351–393. Recuperado el 202t5, en: <https://doi.org/10.1080/09243453.2013.840319>
- González, A., Pino-Yancovic, M., & Ahumada-Figueroa, L. (2017). Transitar desde el mejoramiento escolar al mejoramiento sistémico: Oportunidades y desafíos de las redes escolares en Chile. Nota Técnica N° 2-2017. LÍDERES EDUCATIVOS, Centro de Liderazgo para la Mejora Escolar, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso: Valparaíso, Chile. Recuperado el 2025, en: https://www.lidereseducativos.cl/wp-content/uploads/2017/07/NT-2-2017.pdf?utm_source=chatgpt.com
- Imbernón, F. (2007). *La formación y el desarrollo profesional del profesorado: Hacia una nueva cultura profesional*. 6^a edición. Barcelona: Graó.
- Perrenoud, P. (2011). *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar: Profesionalización y razón pedagógica*. 2^a edición. Buenos Aires: Graó.

Las Redes Colaborativas de Slep Chinchorro: Un Espacio de Construcción Pedagógica Colaborativa

Las **Redes Colaborativas** del Servicio Local de Educación Pública (SLEP) Chinchorro nacieron como una iniciativa destinada a fortalecer la colaboración profesional entre docentes del sistema público. Su propósito fundamental fue generar un espacio de encuentro y reflexión pedagógica que permitiera a los profesores y profesoras compartir experiencias, intercambiar estrategias didácticas y analizar prácticas de enseñanza efectivas en función del aprendizaje de sus estudiantes. Desde sus inicios, las redes se propusieron consolidar una comunidad de práctica capaz de articular la experiencia docente con la innovación educativa y el mejoramiento continuo de la enseñanza.

En el desarrollo de las redes colaborativas participaron docentes tanto de enseñanza básica como de enseñanza media, correspondientes a las asignaturas de Lenguaje y Comunicación, Matemática, Inglés y Tecnología.

Durante el año, el foco de trabajo estuvo puesto en identificar, analizar y ejecutar buenas prácticas pedagógicas que fortalecieran los procesos de enseñanza y aprendizaje. Para avanzar en esa dirección, el equipo de coordinadores junto a los profesores participantes acordaron la

necesidad de construir de manera colectiva algunos conceptos clave que guiaran el trabajo. Se buscó un consenso terminológico que facilitara la comprensión y aplicación de los objetivos de las redes.

Uno de los primeros conceptos revisados fue el de **Innovación Pedagógica**. En las discusiones iniciales se evidenció que, con frecuencia, la innovación se asocia de manera exclusiva al uso de tecnología o a la incorporación de recursos digitales avanzados. Sin embargo, los docentes coincidieron en otorgarle un sentido más amplio y contextualizado. De este modo, se definió la innovación pedagógica como la capacidad del profesor para diseñar y ejecutar actividades significativas, pertinentes a la realidad de su comunidad educativa, con los recursos disponibles, sean o no tecnológicos. Esta visión permitió entender la innovación no como una obligación tecnológica, sino como una actitud creativa frente a los desafíos de la enseñanza.

Así, si bien se reconoció que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pueden favorecer la motivación y la participación de los estudiantes, se enfatizó que una práctica innovadora no depende necesariamente de ellas. Lo esencial radica en la habilidad del docente para alcanzar los objetivos de aprendizaje mediante estrategias que respondan a las particularidades del contexto escolar. En otras palabras, la innovación se traduce en la capacidad de adaptar, recrear y transformar la práctica pedagógica con el propósito de mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Otro concepto que requirió revisión fue el de **Práctica Exitosa**. En un comienzo, esta denominación parecía adecuada, pero al reflexionar colectivamente surgió la necesidad de incluir criterios más objetivos que permitieran evaluar el impacto real de dichas prácticas. Fue así como el término se ajustó a **Buena Práctica Pedagógica**, entendida como aquella acción o estrategia de enseñanza que promueve la participación activa de

los estudiantes, evidencia resultados positivos ya sea en términos de logro académico o de compromiso con el aprendizaje y, además, puede ser replicable y sostenible en el tiempo. Este cambio conceptual no sólo precisó los criterios de evaluación, sino que también consolidó una visión compartida sobre lo que significa enseñar bien en contextos diversos.

A partir de estos acuerdos, el equipo coordinador de las redes se propuso ofrecer herramientas que combinaran el uso responsable y pertinente de la tecnología con los recursos habituales que cualquier docente del SLEP Chinchorro pudiera disponer. La intención fue promover un enfoque inclusivo, donde la innovación no dependiera de la infraestructura o del acceso a dispositivos, sino del ingenio y la planificación pedagógica.

Entre las herramientas tecnológicas exploradas se incluyeron un blog de trabajo y distintas aplicaciones interactivas como **Padlet**, **Plickers** y **Mentimeter**. Estas plataformas fueron utilizadas tanto para compartir materiales y experiencias como para fomentar la participación de los estudiantes en el aula. En las sesiones de las redes, los profesores experimentaron con estas herramientas, las aplicaron en sus clases y posteriormente analizaron sus resultados en conjunto. De este modo, el trabajo no se limitó a la transmisión de información, sino que implicó un proceso cíclico de acción, observación, reflexión y mejora.

El análisis de la efectividad de las estrategias se realizó mediante diversas fuentes: la observación empírica de los docentes, los resultados de evaluaciones internas de los estudiantes y la información recogida a través de las propias aplicaciones digitales. Cada sesión se transformó así en un espacio de diálogo profesional, donde los profesores compartían sus hallazgos, dificultades y aprendizajes. Este ejercicio de reflexión colectiva fortaleció la cohesión del grupo y consolidó una cultura de colaboración orientada a la mejora continua.

Hacia el mes de septiembre, las redes dieron inicio formal al **levantamiento de buenas prácticas pedagógicas**. Las sesiones se realizaron en el laboratorio de Enlaces, espacio que permitió combinar la reflexión teórica con la práctica digital. Cada docente participante elaboró un registro detallado de una buena práctica desarrollada en su contexto escolar, siguiendo los criterios consensuados durante el año. Estas experiencias fueron posteriormente socializadas en las reuniones de las redes, generando instancias de aprendizaje horizontal entre pares.

El propósito de esta etapa no fue únicamente recopilar buenas prácticas pedagógicas, sino propiciar un proceso de reflexión profesional que permitiera reconocer los factores que hacen efectiva una práctica pedagógica. Cada presentación se convirtió en una oportunidad para aprender del otro, discutir estrategias y analizar la aplicabilidad de las experiencias compartidas. En este sentido, las redes no solo funcionaron como un medio de difusión, sino como un verdadero **espacio de construcción pedagógica colectiva**, donde la colaboración entre docentes se transformó en un motor de desarrollo profesional y mejora educativa.

La experiencia de las **Redes Colaborativas del SLEP Chinchorro** representa un modelo de trabajo colaborativo que articula reflexión, innovación y comunidad. Más allá de la incorporación de recursos tecnológicos o metodológicos, su valor radica en haber creado un espacio donde los profesores se reconocen como protagonistas de su propio aprendizaje profesional, capaces de diseñar, evaluar y transformar sus prácticas en beneficio de los estudiantes.

INTRODUCCIÓN

Red de Lenguaje, Enseñanza Básica

Durante el año 2025, la Red de Lenguaje se desarrolló a partir de un proceso de diagnóstico que permitió reconocer las necesidades educativas, los contextos de cada escuela y los recursos con los que contamos para fortalecer los aprendizajes. Este punto de partida fue esencial para orientar las acciones de la red, diseñando estrategias ajustadas a la realidad de los establecimientos y a las características de los estudiantes.

A lo largo del año, se construyó un espacio profundamente colaborativo, donde el diálogo, la reflexión y el intercambio fueron el eje central. Cada encuentro se transformó en una oportunidad para aprender de los demás, compartir inquietudes y reconocer el valor de las buenas prácticas pedagógicas que los colegas han desarrollado en sus escuelas. Estas experiencias, nacidas desde la realidad y la creatividad docente, se convirtieron en ejemplos inspiradores que motivaron a otros a replantear y fortalecer su quehacer diario.

La metodología participativa y horizontal favoreció que cada docente aportara desde su experiencia y contexto, enriqueciendo la mirada colectiva. Los niveles que participaron correspondieron principalmente al Primer Ciclo Básico, con especial foco en 3º y 4º año, donde se concentran importantes desafíos en la comprensión lectora y la producción escrita.

Líderar este proceso ha sido una experiencia profundamente significativa, un desafío importante que me permitió acompañar, escuchar y aprender junto a un grupo de profesionales comprometidos con su labor. A pesar de las múltiples exigencias que implica la docencia, destaco la actitud abierta, la disposición y el entusiasmo de quienes integran la red, siempre dispuestos a compartir lo que hacen bien y a mejorar desde la reflexión conjunta.

Entre los principales logros destaco la consolidación de la red como un espacio de encuentro, confianza y acompañamiento profesional, donde se valora la experiencia de cada docente y se promueve la mejora continua a partir del reconocimiento de las buenas prácticas. Estas instancias demostraron que cuando los saberes se comparten, se multiplican, y que la mejora educativa se construye colectivamente, desde el aula hacia la comunidad.

Mirando hacia adelante, deseo que la Red de Lenguaje siga creciendo como una comunidad profesional de aprendizaje, capaz de sostener el trabajo colaborativo, visibilizar las buenas prácticas y seguir transformando la enseñanza desde el compromiso y la convicción de que enseñar y aprender siempre es mejor cuando se hace en comunidad.

Natalia Núñez Torres

Docente de Educación general básica
Coordinadora de Lenguaje Básica

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Ingrid Herrera Huerta	Amelia Alave
Nivel/Curso	4º Básico	3º Básico
Escuela	América E-26	América E-26
Foco en el aprendizaje	Lectura y escritura	Lectura y escritura

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Explique por qué considera que esta práctica puede catalogarse como una buena práctica. Considere los siguientes aspectos:

Descripción de la práctica

Se realiza una lectura diaria denominada “Plan Lector”, la cual se desarrolla a través de un cuadernillo que contiene diversos tipos de textos, como narrativos, informativos e instructivos, entre otros. Estas lecturas se llevan a cabo preferentemente durante las primeras horas de clase y forman parte de la rutina diaria del aula.

Cada lectura incluye preguntas explícitas e inferenciales, así como una pregunta reflexiva o de opinión que permite profundizar en la comprensión del texto y fomentar el pensamiento crítico. Esta práctica ya está completamente instaurada en la dinámica escolar, y los estudiantes se encuentran habituados a trabajar con este material de forma autónoma y constante.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra

Se observa una mayor fluidez y seguridad en la lectura en voz alta, junto con una mejora en la comprensión literal e inferencial de los textos. Los estudiantes muestran desarrollo del pensamiento crítico, ampliación del vocabulario y mejor uso del lenguaje escrito. Además, han alcanzado mayor autonomía lectora e interés por la lectura, lo que se refleja en su participación activa.

Las evidencias provienen de **cuadernillos, observaciones pedagógicas, rúbricas y retroalimentación** de estudiantes y docentes.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

El **Plan Lector** se ha fortalecido mediante **estrategias colaborativas** que involucran a docentes, estudiantes, familias y directivos. Los **docentes trabajan en equipo** para unificar criterios y compartir buenas prácticas; los **estudiantes participan activamente** opinando y recomendando lecturas; las **familias apoyan desde el hogar**, y la **dirección realiza seguimiento constante**.

Su **sostenibilidad** se garantiza gracias a su **institucionalización en el PEI**, la **formación continua de docentes**, la **evaluación periódica de resultados** y la **motivación estudiantil** mediante actividades variadas. En conjunto, estas acciones han consolidado el Plan Lector como una **práctica efectiva, permanente y de alto impacto educativo**.

Características de la práctica

El **docente** promueve la **colaboración entre pares y la coevaluación**, gestiona el apoyo de la **monitora de aula** y ofrece **retroalimentación** continua.

Los **estudiantes** leen diariamente textos breves, desarrollan la **comprensión lectora** y responden una **pregunta abierta** para reflexionar sobre el contenido, fortaleciendo su pensamiento crítico.

Se utilizan **recursos diversos**, como textos de distintos tipos, hojas, accoclip, impresora y apoyo humano (monitora).

La **clase** se organiza en sesiones breves de **12 a 15 minutos**, preferentemente al inicio de la jornada, con lectura, revisión (monitora o coevaluación) y retroalimentación del docente.

Las **evidencias de impacto** incluyen **mejor comprensión, fluidez lectora, ampliación del vocabulario, motivación por la lectura y mayor coherencia en la escritura**, además de **lecturas y reflexiones compartidas** en grupo.

Trabajo colaborativo

Apoyo en el colegio (apoderados, asistentes de aula, pie, etc.)

- Trabajo en conjunto con los docentes de los cursos involucrados
- Cooperación de las monitoras en la revisión de las actividades desarrolladas
- Apoderados comprometidos
- Rol del equipo directivo.

- Dar espacios para la articulación entre profesores
- Permitir la colaboración entre pares
- Entregar recursos
- Institucionalizar Plan lector

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

Este trabajo me permitió comprender que el Plan Lector debe ser una práctica pedagógica constante, sistemática y articulada con el proyecto educativo institucional. Para generar un impacto real en la formación lectora, es clave integrarlo como una política interna alineada con los objetivos de calidad, garantizando su continuidad más allá de los cambios en los equipos docentes o directivos . La gestión realizada ante la Agencia de la Calidad evidenció la importancia de consolidar buenas prácticas como políticas sostenibles, fortaleciendo así una cultura lectora estable

Este trabajo colaborativo, reafirmando que la lectura, cuando se aborda con propósito y estructura, es una herramienta poderosa para mejorar los aprendizajes y desarrollar el pensamiento crítico en todos los niveles educativos.

Sugerencias para mejorar la práctica

- Tener el Plan Lector plastificado y que se realice de primero a octavo básico.



LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

Profesor/a	Todas los docentes que realizan clases en la escuela	
Nivel/Curso	Primero a octavo básico	
Escuela	Escuela Ricardo Silva Arriagada	
Foco en el aprendizaje	Aprendizaje experiencial y reflexivo	Expresión oral Vocabulario

CARACTERIZACIÓN

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Explique por qué considera que esta práctica puede catalogarse como una buena práctica. Considere los siguientes aspectos:

Descripción de la práctica

La práctica denominada “Patio Rojo Pedagógico” consiste en la presentación oral pública de aprendizajes, proyectos y trabajos interdisciplinarios en un espacio abierto del establecimiento. En este escenario, los estudiantes se convierten en protagonistas activos de su aprendizaje, mientras los docentes asumen un rol de guías y mediadores del proceso..

El propósito es convertir la evaluación en una experiencia formativa, participativa y significativa.

Se valora tanto el dominio de contenidos como las habilidades comunicativas, el trabajo colaborativo, la creatividad y la reflexión crítica. Esta práctica promueve la confianza, la autonomía y el sentido de pertenencia escolar, involucrando a toda la comunidad educativa.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime

El Patio Rojo Pedagógico ha generado un impacto visible en la autonomía, la comunicación y el compromiso de los estudiantes.

Han mejorado su capacidad para organizar y expresar ideas con claridad, fortalecer el trabajo en equipo y desarrollar la confianza necesaria para hablar en público. La práctica fomenta la autorregulación, la reflexión y la comprensión profunda de los contenidos.

Asimismo, el clima escolar se ha visto fortalecido, promoviendo la autoestima y el reconocimiento del esfuerzo individual y grupal.

Los aprendizajes se consolidan a través de la práctica reflexiva y la participación activa en cada presentación.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

La práctica se sostiene gracias a un trabajo en red que involucra a docentes, estudiantes, familias, asistentes de aula y equipos PIE. Los roles son compartidos: los alumnos planifican y presentan, los docentes orientan y retroalimentan, mientras la comunidad educativa observa, comenta y acompaña.

La escuela documenta las exposiciones, promueve la reflexión sobre los avances y consolida una cultura de mejora continua. Esto ha permitido replicar y mantener la práctica en el tiempo, integrándola como parte de la identidad pedagógica del establecimiento.

Características de la práctica

El docente actúa como facilitador, observador y motivador del protagonismo estudiantil.

Diseña estrategias activas, utiliza rúbricas y fomenta la retroalimentación constante.

Los estudiantes preparan sus exposiciones de manera colaborativa, investigan, crean materiales y aplican conocimientos de distintas áreas.

Los recursos incluyen pizarras, cartulinas, proyectores, presentaciones digitales y material audiovisual.

El “Patio Rojo Pedagógico” se transforma en un aula abierta que favorece la expresión oral, el aprendizaje experiencial y la evaluación formativa.

Impacto en el aprendizaje

La práctica ha mejorado los resultados académicos, la participación y la motivación.

Los estudiantes desarrollan habilidades comunicativas, pensamiento crítico y autoconfianza.

El aprendizaje se vuelve más significativo al vincular teoría con experiencias reales y colaborativas.

Se observa un aumento en la autoestima, la cohesión grupal y la disposición positiva hacia el aprendizaje.

El proyecto ha fortalecido tanto la expresión oral como la comprensión lectora y el trabajo interdisciplinario.

Trabajo colaborativo y rol del equipo directivo

Los apoderados participan como público activo, reforzando el vínculo entre hogar y escuela.

Los asistentes de aula y profesionales PIE garantizan la inclusión de todos los estudiantes, brindando apoyos diferenciados.

El equipo directivo gestiona la práctica, organiza horarios, proporciona recursos y supervisa la coherencia pedagógica con el proyecto educativo. Además, promueve la capacitación docente y la reflexión continua para mejorar la calidad del proceso.

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

El profesorado valora la importancia del protagonismo estudiantil, la evaluación formativa y el trabajo colaborativo como pilares del aprendizaje profundo.

Esta experiencia les ha permitido fortalecer la práctica reflexiva y promover una cultura de mejora e innovación pedagógica.

Sugerencias para mejorar la práctica

1. Incorporar herramientas digitales para enriquecer las presentaciones.
2. Potenciar la retroalimentación entre pares mediante rúbricas visuales.
3. Diversificar los formatos de exposición, incluyendo dramatizaciones o videos.
4. Continuar documentando los avances para sistematizar aprendizajes institucionales.



LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Yacquelin Gonzalez A.- Roxana Chura- Yenny Cortés
Nivel/Curso	4º Básico
Escuela	República de Francia
Foco en el aprendizaje	Liderazgo, autoestima, Respeto a órdenes y normas de convivencia y Trabajo colaborativo entre pares

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Explique por qué considera que esta práctica puede catalogarse como una buena práctica. Considere los siguientes aspectos:

Descripción de la práctica

El proyecto escolar se desarrolló de forma **colaborativa** desde la asignatura de **Lenguaje**, vinculado a la **celebración de las Olimpiadas 2024**. Comenzó con la observación de videos y competencias olímpicas, que despertaron el interés de las estudiantes. Luego, cada una seleccionó un tema sobre la **historia de los Juegos Olímpicos, deportes, medallas, anillos, antorcha o países participantes**, para **investigar y redactar artículos** en formato de **revista digital**, incorporando imágenes ilustrativas.

En **parejas**, las alumnas realizaron **entrevistas a deportistas locales** de disciplinas como karate, vóleibol, fútbol y gimnasia rítmica, recopilando fotografías y testimonios. El **2º básico** investigó y escribió **biografías de deportistas olímpicos reconocidos**, mientras que en **kínder**, las niñas visualizaron videos y expresaron sus aprendizajes mediante **dibujos** sobre los deportes que más les gustaron.

Los tres niveles participaron en una **charla motivacional** dirigida por el inspector del colegio, destacado nadador, quien compartió sus experiencias y exhibió medallas y trofeos.

El proyecto culminó con una **presentación escolar** que recreó la **ceremonia de apertura olímpica**, representando países y deportes como esgrima, boxeo, tiro al blanco, equitación, atletismo y gimnasia rítmica, con vestuario y accesorios temáticos. Además, se realizó una **exposición en el patio**, mostrando las revistas, biografías y producciones artísticas elaboradas por los distintos cursos.

En conjunto, la experiencia promovió la **investigación, la creatividad, la expresión oral y escrita**, así como el **trabajo colaborativo y los valores deportivos**.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime.

Como profesoras se evidencia la motivación por el rol que han tenido que asumir cada una de ellas en 4º básico asumieron los roles de periodista, reporteras, investigadoras, escritoras y además tuvieron la posibilidad de conocer otros deportes, saber cómo se practican y los accesorios y vestimentas que utilizan para realizarlo. También permitió que las estudiantes trabajaran de manera colaborativa y asumieran responsabilidad en la protección de sus compañeras más pequeñas.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo.

El éxito del proyecto no solo se mide por una evaluación cuantitativa sino en la eficacia de las estrategias colaborativas implementadas. La integración entre cursos de distintos niveles favorece el aprendizaje mutuo y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. La sustentabilidad se asegura mediante la documentación detallada de metodologías y actividades en la revista, facilitando su réplica y continuidad en años siguientes.

La formalización de esta práctica como una buena práctica pedagógica tiene un alto valor para la escuela dado que fomenta valores olímpicos universales como el respeto, el esfuerzo y el juego limpio, contribuyendo a la formación integral de los estudiantes.

Características de la práctica

Las **docentes** diseña y coordina actividades inter-nivel, fomenta la colaboración y garantiza un ambiente seguro y enriquecedor. Actúa como guía y facilitador del aprendizaje, promoviendo la participación activa y el trabajo cooperativo entre los distintos niveles.

Los **estudiantes** investigan, redactan y comunican sus aprendizajes, asumiendo roles como periodistas, reporteras, investigadoras y escritoras. Desarrollan autonomía, creatividad y habilidades sociales, fortaleciendo su capacidad de expresión oral y escrita.

Se utilizan **recursos tecnológicos** como computadores, Canva y proyectores multimedia; **materiales** como cartulinas, lápices y vestimenta para dramatizaciones; y **apoyos externos** de docentes, inspectores y familias que contribuyen con charlas, materiales y valores compartidos.

La **organización de la clase** combina trabajo individual, grupal e inter-nivel, sustentándose en el **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**. Cada nivel aporta desde su enfoque: 4º y 2º básico en comunicación e investigación, y kínder en motricidad y juego. Todas las tareas se orientan a la creación de una **revista digital y una olimpiada final** que integra los aprendizajes.

Las **evidencias de impacto** muestran avances en comunicación, redacción y comprensión lectora. Los estudiantes demostraron responsabilidad, liderazgo y cohesión grupal, fortaleciendo el respeto, la empatía y los valores deportivos. Las presentaciones finales reflejaron un alto nivel de compromiso, creatividad y dominio del trabajo colaborativo.

Trabajo colaborativo

Apoyo en el colegio (apoderados, asistentes de aula, pie, etc.)

- **Apoderados y asistentes:** colaboran en la elaboración de materiales y refuerzan valores de la familia. trabajo.

Rol del equipo directivo

- **El equipo directivo** facilita recursos, tiempos y protocolos para la correcta ejecución del proyecto.

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

Este proyecto representa una buena práctica educativa por su enfoque integral, interdisciplinario y colaborativo. Su impacto trasciende los aprendizajes específicos al construir comunidad, valores y habilidades para la vida. La sistematización de experiencias y producción de materiales asegura su replicabilidad y sustentabilidad en el tiempo.

Sugerencias para mejorar la práctica

Personal idóneo de apoyo (conocimiento de las nuevas herramientas tecnológicas tales como: canva) y una sala de enlace adecuada y con implementos tecnológicos en buenas condiciones.

Aumentar los recursos financieros para la adquisición de insumos (papel, tinta, etc.) para la producción masiva de los ejemplares proyectados (revista).



LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Establecimiento
Alicia Cerdá Lira	Gabriela Mistral
Alicia Marín Choque Pamela Ojeda (Docente colaboradora, Red de Inglés)	Juan José San Martín
Sindy Quispe	Darío Salas
Angela Álvarez Silvia Castillo	Liceo Jovina Naranjo Fernández
Nivel/Curso	3º BÁSICO
Foco en el aprendizaje	Desarrollo de vocabulario en el deletreo de palabras, con el fin de elevar el nivel de lectura fluida.

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Explique por qué considera que esta práctica puede catalogarse como una buena práctica. Considere los siguientes aspectos:

Descripción de la práctica

Esta práctica se considera una buena práctica pedagógica porque favorece el desarrollo de habilidades fonológicas, ortográficas y léxicas esenciales para la lectura y escritura. El deletreo sistemático fortalece la conciencia fonológica, la atención al detalle, la ampliación del vocabulario y la participación oral en un ambiente seguro y lúdico. Se implementa en clases de Lenguaje e Inglés mediante actividades breves, como Spelling Bee o Spelling Challenge, en tres momentos: inicio (activación), desarrollo (práctica guiada) y cierre (revisión o dictado relámpago).

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime.

Los estudiantes muestran mejoras en la precisión ortográfica, fluidez lectora, ampliación del vocabulario, conciencia fonológica y confianza oral. Los resultados de evaluaciones diagnósticas e intermedias confirman avances sostenidos en comprensión lectora y escritura.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo.

La sostenibilidad del proyecto se basa en el trabajo colaborativo entre docentes, asistentes de aula, profesionales PIE, apoderados y equipo directivo.

El colegio facilita espacios de planificación, provee recursos y promueve la interdisciplinariedad.

Los apoderados refuerzan desde el hogar, fortaleciendo el vínculo escuela-familia.

El equipo directivo monitorea y respalda la práctica, asegurando su continuidad.

Características de la práctica

El docente planifica actividades sistemáticas, utiliza recursos variados y asume un rol de guía y facilitador.

Los estudiantes participan activamente en ejercicios orales y escritos, colaboran en juegos grupales y transfieren aprendizajes entre lenguas.

Se utilizan materiales manipulativos, tecnologías interactivas y recursos audiovisuales.

La clase se organiza con metodologías activas y secuencias estructuradas (inicio, desarrollo y cierre), integrando TICs y dinámicas lúdicas.

Trabajo colaborativo

Apoyo en el colegio (apoderados, asistentes de aula, pie, etc.)

Apoyo del colegio:

- Participación de asistentes de aula y profesionales PIE.
- Apoyo de apoderados en el refuerzo desde el hogar.

Rol del equipo directivo:

- Facilita

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

A través de esta experiencia hemos aprendido que el desarrollo de habilidades fonológicas no solo impacta en la lectura fluida y de calidad, además influye poten-

cialmente en la escritura, la expresión oral, la autoestima y la confianza de los y las estudiantes. La sistematicidad, el juego y el trabajo colaborativo, considerando no solo al equipo de aula, sino que además a docentes directivos, profesionales PIE, padres apoderados y a toda la comunidad educativa, permiten que los aprendizajes sean profundos, significativos y sostenibles en el tiempo.

Sugerencias para mejorar la práctica

- Diagnóstico y seguimiento individualizado: aplicar evaluaciones iniciales fonológicas y crear rutas personalizadas.
- Gamificación: incorporar insignias, desafíos y clubes de Spelling para mantener la motivación.
- Diversificación metodológica: incluir estaciones de aprendizaje, materiales sensoriales y estrategias inclusivas.
- Contextualización: usar palabras relacionadas con intereses estudiantiles y temas del entorno.
- Evaluación formativa: aplicar rúbricas simples, dictados activos y retroalimentación visual.
- Trabajo colaborativo: conformar duplas cooperativas y tutorías entre pares con roles inclusivos.



INTRODUCCIÓN

Red de Lenguaje, Enseñanza Media

Esta sección es el testimonio de un proceso de colaboración profesional y un compendio de prácticas pedagógicas que emergieron desde las aulas de Lenguaje y Comunicación de Enseñanza Media en Arica. El trabajo se enmarca en la iniciativa “Redes Colaborativas Docentes”, impulsada por el SLEP Chinchorro durante 2025, basada en la convicción de que el conocimiento más valioso para la mejora educativa reside en la experiencia de nuestros propios profesores.

El proyecto buscó fortalecer el tejido pedagógico mediante redes por asignatura, diseñadas para el diálogo profesional horizontal. La metodología convocó a docentes de distintos liceos en el Liceo Octavio Palma Pérez A-1, creando un espacio seguro y de confianza donde compartir “prácticas exitosas” —estrategias y actividades efectivas para mejorar los aprendizajes y el bienestar socioemocional de los estudiantes.

Las conversaciones se centraron en dos ejes críticos: el fortalecimiento de la comprensión lectora y estrategias innovadoras para reencantar a los jóvenes con la lectura, transformándola de obligación curricular a herramienta vital de pensamiento crítico.

El verdadero éxito fue la consolidación de una comunidad de aprendizaje. Los docentes se sintieron validados al exponer su trabajo y reportaron en encuentros posteriores cómo habían implementado exitosa-

mente las prácticas compartidas por colegas, generando un ciclo virtuoso de innovación aplicada.

Este libro es un testimonio y punto de partida, una herramienta pedagógico-didáctica para la comunidad educativa de Arica y Parinacota. Su distribución en los establecimientos servirá como catalizador para sostener y escalar estas prácticas. La sostenibilidad está asegurada por la permanencia de estas estrategias y por el compromiso de continuar con las Redes Colaborativas en 2026. Hemos fortalecido nuestro quehacer a través de la palabra compartida.

Cristian Orozco Villagrán

Profesor Coordinador

Red de Lenguaje Enseñanza Media

SLEP Chinchorro

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Camilo Ernesto Bravo Villalobos
Nivel/Curso	4º medio diferenciado (Taller de literatura)
Escuela	Liceo Bicentenario Jovina Naranjo Fernández
Foco en el aprendizaje	Fomentar el desarrollo de escritura creativa en literatura, trabajando en redacción y ortografía

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Explique por qué considera que esta práctica puede catalogarse como una buena práctica. Considere los siguientes aspectos:

Descripción de la práctica

Justificación de la clase

- Producir a través de un proceso de planificación y elaboración un texto literario, con un fin de generar un “libro” físico (antología anecdótica) sobre la identidad de los estudiantes y sus vivencias más importantes en el establecimiento educacional (Aprendizaje basado en proyectos).
- Se propone la elaboración de un “libro”, dado que el enfoque de la asignatura es principalmente la creación literaria. Dicho enfoque es visto por los estudiantes como una tarea más dentro de su trayectoria educativa. Por lo tanto, que los alumnos puedan expresar su identidad a través de un texto literario, utilizando bases de diseño editorial experimental, amplía el interés y aumenta el involucramiento de los estudiantes en lo que perciben como su “huella” en el establecimiento.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime.

Los procedimientos como la planificación y la elaboración, tanto del texto literario como el diseño del libro en sí, se ven realizados con mayor cuidado que solamente con la producción de texto. Esto involucra redacción, ortografía, técnicas y estrategias de escritura.

El involucramiento de la identidad de los estudiantes con el producto a realizar fomenta el interés por la forma y calidad del mismo, motivando a los estudiantes a buscar otro tipo de formatos en el área de escritura, con el fin de complementar las historias que necesitan contar sobre su trayectoria educativa.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo.

Colaboración: Existe la posibilidad de realizar trabajo transdisciplinario con este proyecto. El diseño editorial experimental involucra distintas áreas: ilustración por parte de Artes visuales, introspección y modos de pensamiento/expresión por parte de Filosofía, y edición textual sobre estructura, género y figuras literarias por parte de Lenguaje.

Sostenibilidad: Para mantener esta idea en el tiempo, es necesario establecer claramente los propósitos del proyecto: que los estudiantes demuestren su capacidad de creación y expresión a través de un producto concreto, y expongan las distintas realidades vividas dentro del establecimiento, considerando lo positivo o negativo de dicha trayectoria. Con estos propósitos, estudiantes y profesores pueden generar interés en la producción de este registro anecdótico sobre las generaciones que completan su educación en el establecimiento.

Características de la práctica

¿Qué hace el profesor? El docente asume un rol de guía sin intervenir en las ideas que proponen los estudiantes. Se recordaron las bases de planificación de texto (barajar ideas para su elección, justificación y pertinencia en el proyecto) para luego introducir el diseño editorial experimental (nuevos formatos artísticos). Después de recordar dicho contenido, el docente modeló los ejercicios para que los estudiantes adaptaran el procedimiento a sus ideas.

¿Qué hacen los estudiantes? La participación de los estudiantes es activa. Desde la planificación hasta la finalización del producto, solicitan consejos para continuar su elaboración en el ámbito de expresión o formato. Se produce una interacción colaborativa entre estudiantes, quienes se aconsejan sobre formatos o formas de escritura, aunque es un trabajo individual. Respecto a la producción de aprendi-

zajes, aprendieron a profundizar en las historias que quieren contar, uso de figuras literarias, elementos multimodales, lectura interactiva y literatura ergódica (en casos puntuales).

¿Qué recursos se utilizan? En materiales, se utilizaron hojas tamaño carta y corchetes para elaborar los “libros”. En tecnología, se emplearon buscadores e internet para la búsqueda, adaptación o reelaboración de formatos existentes. Como es producción literaria, es posible contar con apoyo externo colaborando con editoriales, aunque no se pudo en esta oportunidad por tiempo.

¿Cómo se organiza la clase? Las clases se organizan en secuencias. Primero, sesiones para la planificación de los aspectos importantes del libro (planificación del relato y formato de las páginas). Las siguientes clases fueron principalmente de producción: escritura, uso de imágenes, dibujos y formatos como caligramas y esquemas. La metodología del docente no es la de un corrector, sino de guía que realiza sugerencias o resuelve dudas que los estudiantes plantean sobre sus trabajos. Así, el estudiante se enfoca en mejorar el producto y no en las modificaciones del docente.

¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje? Se nota mejora en motivación, participación y resultados. Los estudiantes inicialmente se mostraron distantes a la idea de producir un libro. A medida que avanzaban las clases, incorporaron elementos “propios” en sus relatos y surgieron signos de compromiso con la elaboración. Aplicaron formatos conocidos en clase y buscaron formatos que ni siquiera al docente se le habrían ocurrido.

Trabajo colaborativo

Dentro del proyecto en sí, tuve pocos acercamientos a un trabajo colaborativo “real”. Se solicitó permiso a la Unidad Técnica Pedagógica para la realización, permiso que fue entregado. Teniendo en cuenta lo anterior, el proceso fue ejecutado como una evaluación más (aunque ese no era su propósito esencial). Se utilizaron los espacios de planificación y evaluación para la realización de todo el proceso creativo (teniendo en cuenta que, como docente, también tuve que elaborar un libro, al igual que los estudiantes).

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

Se resalta la capacidad de los estudiantes para salir de las estructuras establecidas cuando es necesario, además de lo innovadoras que pueden ser sus ideas al hablar de “interacción” con el texto.

Respecto al aprendizaje, resultan interesantes las diferentes ramificaciones de la literatura y sus posibilidades. Temas como la ciberliteratura o literatura ergódica parecían formas de expresión complicadas, pero esto cambia cuando los estudiantes

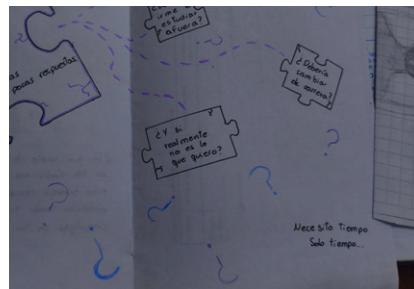
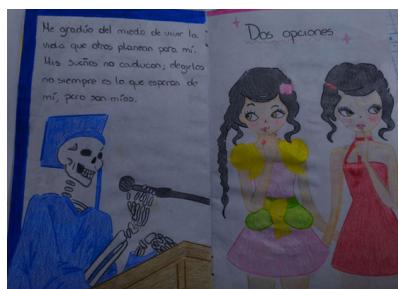
comprenden que “jugar” con la forma es tan simple como cambiar el modo de lectura, volviéndolo “entretenido” para un adolescente.

En cuanto a lo que pude aprender como docente, la enseñanza de literatura va mucho más allá de tener buena relación con ella o enseñar los clásicos. Enseñar literatura es explicar la relación entre expresión, juego e identidad. Uno puede tener una relación particular con la lectura, pero eso no implica que esté mal, sino que puede volverse una oportunidad para que el estudiante vea que no hay solo una forma de disfrutarla.

Sugerencias para mejorar la práctica

Para mejorar esta práctica (producción de un libro) es necesario tener en cuenta algunos aspectos importantes que, en esta instancia, siento que podrían haber aportado significativamente al proceso:

- La planificación literaria como un proceso transversal y aplicable a cualquier planificación de escritura.
 - Poseer orientaciones claras sobre cómo los estudiantes pueden generar nuevos formatos artísticos, practicando de manera efectiva y positiva el diseño editorial experimental.
 - Tener conocimientos troncales sobre cómo guiar la escritura creativa de los estudiantes.
 - Posibilidades de convertir este proyecto manual en uno digital, lo que implica conocimientos de maquetación.



LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Itzumi Hayashida
Nivel/Curso	1º medio
Escuela	Liceo Comercial
Foco en el aprendizaje	Desarrollar la habilidad de Reconocer hechos y detalles en un texto breve

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Explique por qué considera que esta práctica puede catalogarse como una buena práctica. Considere los siguientes aspectos:

Descripción de la práctica

Descripción de la práctica: Los estudiantes deben reconocer hechos concretos y detalles puntuales informativos en un texto breve.

Justificación de la clase: es necesario desarrollar las estrategias básicas de la comprensión lectora para enfrentar textos fuera del área escolar, entendiendo en su cabalidad vocabulario, contexto y contenido.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime

La comprensión lectora se ve mejorada a través de los resultados de los ensayos Simce, destacando a los cursos que cuentan con esta estructura.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

Colaboración: trabajé en conjunto con el departamento de lenguaje y aunamos criterios de enseñanza

Sostenibilidad: se compartió la estrategia aplicada en consejo de profesores para que en las diferentes áreas se pusiera en práctica.

Características de la práctica

¿Qué hace el profesor? (acciones pedagógicas, estrategias utilizadas, rol que asume). Se ordena a los estudiantes en fila en el patio, se revisa su vestimenta completa al momento de ingresar. Ordenadamente ingresamos al aula y saludamos cordialmente al docente y entre los estudiantes. El orden y la disciplina son la base de una clase exitosa. El docente asume el control del aprendizaje.

¿Qué hacen los estudiantes? (tipo de participación, interacción, producción de aprendizajes). Los estudiantes tienen excelente receptibilidad ya que desde un principio se les indicaron las reglas: “la importancia de mantener el silencio respetuoso y sostenido”, “no conversar con el compañero porque ya habrá tiempo para eso”, “Una vez que terminen de leer levantan la mano para indicar que están listos para compartir las respuestas”.

¿Qué recursos se utilizan? (materiales, tecnologías, apoyos externos). Como la estrategia es para desarrollar habilidades lectoras que amplían la comprensión de los textos del SIMCE, se utiliza guías de papel en formato Simce, con hoja de respuestas y espacios específicos para sus datos personales

¿Cómo se organiza la clase? (modalidades, secuencia de actividades, metodologías activas) La clase se organiza en 3 tiempos: el primero es donde se dan las reglas que deben seguir para responder en la hoja de respuestas. Se les da tiempo para completar sus datos. Luego leen atentamente las instrucciones de la guía. Leen en completo silencio subrayando las partes que consideran importantes con diversos lápices de colores, en el caso de esta guía subrayarán con color rojo los hechos y detalles que reconoczan. Una vez que han identificado los hechos y detalles responden las preguntas en su hoja de respuestas y levantan su mano al momento de terminar.

Segundo tiempo: Time off. Giran su hoja de respuestas y se toman un breve descanso. En completo silencio hasta que la profesora de la orden de que ya la mayoría ha terminado y luego de esto pueden conversar. Durante ese proceso se retroalimentan mutuamente sobre sus respuestas, qué les pareció el texto y qué aprendieron.

Tercer tiempo: Time on. La profesora refuerza el valor de la honestidad, ya que la siguiente actividad está basada en ella. Se escriben las alternativas correctas en la pizarra y los estudiantes proceden a autocorregir sus hojas de respuestas, identificando cuáles son las alternativas incorrectas, compartiendo entre todos sus errores y corrigiendo su tipo de pensamiento. Se evalúan según la tabla de notas entregada por la profesora la clase anterior. En conjunto se pregunta: ¿Quién tuvo todas buenas? ¿Quién tuvo rango de 6? Mientras los estudiantes levantan sus manos según sus notas. Se finaliza la clase retroalimentando a los estudiantes y se potencia a los que tuvieron notas descendidas.

¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje? (mejora en resultados, participación, motivación). Al momento de compartir sus conocimientos, los estudiantes visualizan el por qué de una respuesta determinada. Esto mejora sus aprendizajes de forma significativa ya que pueden ver otras formas de ver una misma pregunta.

La motivación se da en dos puntos: 1.- Time off. Es un breve descanso al medio de la clase

2.- Los resultados de los ensayos de Simce superan a los de otros cursos.

Trabajo colaborativo

Apoyo en el colegio (apoderados, asistentes de aula, pie, etc.)

Apoderados: la misión de los apoderados es apoyar (llegar a la hora, un buen desayuno, que se acuesten temprano, etc), es estar en todo momento para resolver sus necesidades. Entendiendo que muchas veces no se le puede pedir a los apoderados que los ayuden con sus tareas ya que no tienen el conocimiento para ello.

Asistentes de aula y pie: ayudan a los alumnos con el vocabulario en caso de necesitarlo, los contextos de las lecturas, hasta conseguir lápiz para responder.

Rol del equipo directivo.: Liderazgo pedagógico. Orientan con el proyecto educativo (PEI), acompañan el trabajo docente, promueven la innovación pedagógica, monitorean resultados de aprendizaje entre otros.

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

Aprendí que las prácticas “A la antigua” aún funcionan. Les ayuda a los estudiantes a ordenarse. Nada es al azar, ya que saben exactamente lo que tienen que hacer y trabajar. Con todo esto pueden retroalimentarse mutuamente reflexionando grupalmente y luego junto a la profesora. El orden y disciplina logra la concentración de los chicos y la lectura logra hacer su magia en la comprensión de sus propias vidas a través del contenido.

Sugerencias para mejorar la práctica

Para las próximas clases haré encuestas de temáticas para saber qué es lo que los chicos realmente quieren leer.

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Sofía Araya
Nivel/Curso	Tercero medio
Escuela	Liceo Octavio Palma Pérez
Foco en el aprendizaje	Desarrollar la creatividad literaria y la expresión simbólica a través de la escritura de microcuentos y su traslado al arte textil, promoviendo una lectura y escritura significativa desde el vínculo entre palabra, cuerpo y materialidad.

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Explique por qué considera que esta práctica puede catalogarse como una buena práctica. Considere los siguientes aspectos:

Descripción de la práctica

La experiencia “Tejiendo Microcuentos” integró escritura creativa con arte textil. Los estudiantes del electivo de Taller de Literatura escribieron microcuentos originales y los bordaron sobre prendas recicladas usando aros, hilos y técnicas simples de costura. El propósito fue unir creación literaria con arte manual, transformando palabras en objetos visuales que expresaran identidad y reflexión estética. La actividad concluyó con una exposición donde compartieron el proceso y significado de sus textos.

JUSTIFICACIÓN

Esta práctica surgió para reencantar a los jóvenes con la lectura y escritura, especialmente a quienes perciben la literatura como algo distante. Se buscó romper la rutina del texto tradicional, experimentando la palabra desde lo sensorial, visual y emocional.

El bordado funcionó como metáfora de la creación literaria: hilar ideas, emociones y palabras. Al reutilizar prendas personales, se fomentó conciencia ecológica y valoración de lo cotidiano como soporte cultural.

La totalidad del grupo se involucró activamente. Incluso estudiantes con menor interés previo se integraron con entusiasmo al “ver, tocar y vestir sus palabras”, promoviendo autonomía, colaboración y pertenencia.

La propuesta integró competencias de Lenguaje, Artes Visuales y Educación Ciudadana bajo principios del aprendizaje significativo y experiencial.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime

La práctica generó resultados concretos en el aprendizaje y motivación del grupo, reflejando avances en la calidad de los productos escritos y en el compromiso emocional y participativo de los estudiantes.

- Mejora en resultados académicos: El 87% de los estudiantes alcanzó el logro esperado o superior en la evaluación de escritura creativa. Se evidenció progreso en capacidad de síntesis, coherencia y empleo de recursos literarios propios del microcuento, además de una disminución significativa de errores ortográficos y gramaticales.
- Aumento de la participación
- Motivación intrínseca y vínculo afectivo con el aprendizaje: El carácter artístico y personal del proyecto generó fuerte vínculo emocional con la escritura. Los estudiantes expresaron orgullo al exhibir sus prendas y compartir sus microcuentos, reconociendo la literatura como medio de autoconocimiento y expresión creativa.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo.

La práctica se compartió con otros docentes del **Departamento de Lenguaje**, quienes la valoraron como una experiencia replicable y adaptable a distintos niveles educativos.

Se proyecta su **continuidad anual** como parte de las actividades del **Mes del Libro** o como proyecto interdisciplinario entre Lenguaje y Artes Visuales.

Además, se generó un **banco de microcuentos bordados** y una guía didáctica con orientaciones metodológicas para asegurar su sostenibilidad y traspaso a otros docentes.

Características de la práctica

- **¿Qué hace el profesor?** Diseña y modela la propuesta, orienta la escritura de microcuentos, enseña bordado literario y acompaña la reflexión estética. Asume un rol mediador, fomentando creatividad, autonomía y aprendizaje entre pares.
- **¿Qué hacen los estudiantes?** Escriben microcuentos originales, revisan sus textos, seleccionan una prenda personal y la intervienen con bordado. Colaboran, comparten avances y reflexionan sobre la relación entre texto, imagen y soporte, finalizando con una exposición en la feria de electivos.
- **¿Qué recursos se utilizan?** Aros de bordado, hilos, agujas, prendas recicladas, marcadores, plantillas de microcuentos y fichas de planificación literaria.
- **¿Cómo se organiza la clase?** Duración: 5 clases de 90 minutos
- **Clase 1 – Escritura del microcuento:** Lectura de ejemplos, escritura y selección de microcuento final (máximo 20 palabras).
- **Clase 2 – Diseño para bordar:** Boceto del microcuento con tipografía y elementos decorativos.
- **Clase 3 – Técnicas de bordado:** Aprendizaje de puntadas básicas e inicio del bordado.
- **Clase 4 – Bordado del microcuento:** Completar el bordado con detalles decorativos.
- **Clase 5 – Presentación y feria:** Elaboración de ficha de autor, montaje de exposición y feria interna “Microcuentos Bordados”.
- **¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje?**
- **Mejora en resultados:** El 87% de los estudiantes alcanzó el logro esperado o superior, destacando avances en síntesis, coherencia y uso de recursos literarios. Se redujo significativamente errores ortográficos y gramaticales.
- **Mayor participación:** El grupo completo se involucró activamente. Estudiantes con baja participación se integraron motivados por la naturaleza práctica y personalizada del proyecto, fortaleciendo habilidades comunicativas y trabajo en equipo.
- **Incremento en motivación:** El bordado transformó la percepción de la escritura en una experiencia significativa y emocionalmente vinculante. Los estudiantes expresaron orgullo al exhibir sus microcuentos, reconociendo la literatura como medio de expresión identitaria.

Trabajo colaborativo

Apoyo en el colegio: El equipo PIE acompañó a estudiantes con necesidades en motricidad fina y organización. Artes Visuales orientó el uso del color y composición estética. Los apoderados aportaron materiales reciclados y difundieron la exposición final.

Rol del equipo directivo: Brindó respaldo logístico y reconocimiento institucional, facilitando espacios para la muestra y promoviendo la práctica como ejemplo de innovación pedagógica interdisciplinaria.

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

Esta experiencia me permitió comprender que la literatura puede trascender el papel y habitar lo cotidiano, despertando sensibilidad y creatividad. Aprendí que cuando se conecta la palabra con la experiencia sensorial y emocional, los estudiantes se involucran de manera profunda y auténtica.

Asimismo, descubrí el valor de integrar el arte, la ecología y la escritura como medios de expresión y desarrollo integral, fortaleciendo mi mirada sobre la enseñanza del lenguaje como herramienta para crear, sentir y transformar.

Sugerencias para mejorar la práctica

Para futuras implementaciones, se propone:

- Incorporar herramientas digitales (registro audiovisual o exposición virtual de microcuentos).
- Extender la colaboración con Artes Visuales y Tecnología para incluir técnicas mixtas (bordado, pintura y collage).
- Ampliar la difusión a la comunidad local mediante una muestra literaria textil abierta al público.

Estas mejoras permitirán continuar consolidando esta práctica como un ejemplo sostenible de aprendizaje interdisciplinario, creativo y con sentido.

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Nilsen Gamboa Alarcón
Nivel/Curso	1º y 2º medio
Escuela	Liceo Politécnico Arica
Foco en el aprendizaje	Inferir la resolución de casos policiales en el contexto escolar

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Explique por qué considera que esta práctica puede catalogarse como una buena práctica. Considere los siguientes aspectos:

Descripción de la práctica

INFIERES COMO UN DETECTIVE

La actividad propuesta es una búsqueda del tesoro en el establecimiento con pistas que lleven a los estudiantes a resolver un caso policial.

El caso debe adaptarse al establecimiento y grupo. Con apoyo de IA se crea un “prompt” solicitando una obra policial donde los estudiantes sean protagonistas, se desarrolle en su establecimiento y trate temas que les afecten o interesen, incluyendo pistas para resolver el caso.

JUSTIFICACIÓN

La habilidad de inferir es desafiante en pruebas de comprensión lectora. Se busca proyectar seguridad en los estudiantes mediante actividades que los saquen del molde, vuelvan a lo analógico y fomenten el trabajo en equipo.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime.

Las preguntas de comprensión lectora que miden la habilidad de inferir son mejor entendidas por los estudiantes y las relacionan con el ejercicio de llegar a conclusiones válidas a partir de pistas, huellas o señales que encuentran en la lectura.

Aterrizando la habilidad a la acción concreta a través del juego al estilo de la “búsqueda del tesoro”.

Los estudiantes se divierten y desafían a trabajar análogamente, imaginar y colaborar para lograr el objetivo de resolver el caso presentado.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

Se puede trabajar en codocencia o con apoyo de practicantes, ya que al realizarse en el patio y establecimiento es necesaria supervisión por distintos frentes, cuidando la integridad de los estudiantes. También es ideal la colaboración en el montaje del caso y pistas para generar interés.

La dinámica se adapta a los grupos: se puede presentar un caso para un curso de 35 estudiantes o subdividir en dos o más casos según el conocimiento e integración del grupo, o para afianzar lazos.

Al crear el caso según los grupos hay libertad para escoger qué resolver: asesinato de un estudiante, cyberbullying, robo de celular, trampa en campeonato de videojuegos, entre otros.

Se adapta al tiempo, espacio y condiciones disponibles.

Características de la práctica

- **¿Qué hace el profesor?** Dirige las etapas, entrega instrucciones, supervisa que todos se unan a la actividad, da señales para que los estudiantes encuentren con facilidad las pistas si se les dificulta. Gestiona los materiales y lugares que se ocuparán para la dinámica.
- **¿Qué hacen los estudiantes?** Los estudiantes comprenden la habilidad que deben utilizar para resolver el caso propuesto, asumen el rol de detectives, buscan y encuentran pistas. Las comparten con su grupo, analizan el caso en conjunto con las pistas buscando llegar a la conclusión del caso. Presentan su decisión al docente y compañeros, reflexionan sobre los momentos más desafiantes de la dinámica y llevan esta práctica al acto de responder preguntas de comprensión lectora en pruebas estandarizadas.
- **¿Qué recursos se utilizan?** PPT o guías con los casos a resolver. Cinta “masking tape” para delimitar en el lugar de los hechos las pruebas, en especial la forma del cuerpo de la víctima asesinada. Sobres con pistas en su interior (la cantidad es determinada por el docente, se pueden delimitar por grupos asignando nombres, números o colores). Un diario mural donde juntar el caso y sus pistas para meditar en torno a la posible solución que permita la visualización de todo el grupo.

- **¿Cómo se organiza la clase?** 1º Planificación: en base al conocimiento del grupo crear el o los casos que serán resueltos por los estudiantes, se pueden ocupar los nombres de los estudiantes o unos inventados. Luego preparar las pistas y la modalidad en que serán presentadas, esconderlas alrededor del establecimiento (o dentro del aula).
- **2º Ejecución:** motivar a los estudiantes a resolver un caso policial literario como si fueran detectives, mostrar el caso y un ejemplo de pista para que reconozcan lo que deben encontrar. Dar un tiempo coherente para recolectar los sobres con pistas y volver a ubicarlas en el diario mural. Dejar al menos 15 minutos para que deduzcan la solución del caso y proponer compartir sus conclusiones oralmente, puede ser de manera improvisada o con una presentación la siguiente clase.
- **3º Evaluación:** se conversa con los estudiantes sobre la habilidad que utilizaron para resolver el caso, cuál fue la función de las pistas, la metacognición detrás de la dinámica y se les solicita que respondan una breve escala de apreciación que mida su comprensión de la habilidad, otros contextos en los que se aplica, lo divertido que fue y si quisieran repetirlo con qué temáticas.
- **¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje?** Los estudiantes llegan las siguientes clases entusiasmados con la asignatura, buscando nuevas experiencias que los desafíen y saquen de la “zona de confort”.

Trabajo colaborativo

Apoyo en el colegio (apoderados, asistentes de aula, pie, etc.)

Los docentes especialistas del PIE: apoyan a los grupos en que pertenecen sus estudiantes, si hubiera codocentes o profesores en práctica ayudan en las tareas del docente.

Rol del equipo directivo: Dar el permiso de trabajar en el patio, colocar las pistas, que no sean retiradas por asistentes de la educación u otros estudiantes.

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

Aprendí a soltar el control y variar las dinámicas. Entregando las herramientas, tiempos y espacios suficientes para que los estudiantes desarrollen sus capacidades y habilidades tanto de la asignatura como blandas, al convivir con sus compañeros(as) en un entorno distinto al aula.

Sugerencias para mejorar la práctica

Medir el avance del grupo para dividir los tiempos, por ejemplo, si les toma más tiempo del planificado entender el caso, recolectar las pistas, dejar las conclusiones para la siguiente clase.

Sondear los temas de interés para ocupar en la creación del caso o escoger los que sugiere convivencia escolar.

Revisar el caso arrojado por la IA en base a su pertinencia y su la información tanto del caso como de las pistas es suficiente para encontrar “al culpable”.

Se puede mantener la habilidad y proponer otra profesión como ser doctores que llegan a diagnósticos a través de la comprensión de los síntomas y en base a conocimientos previos.

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Waldemar González Figueroa
Nivel/Curso	2º medio
Escuela	Liceo José Abelardo Núñez Murúa
Foco en el aprendizaje	Comprensión lectora

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Al inicio de cada clase se implementa una “Lectura inicial reflexiva”: presentación de microcuentos o cuentos breves seleccionados por los docentes de Lengua y Literatura y la profesora PIE. Durante diez minutos, los estudiantes leen, escuchan y analizan colectivamente el texto, respondiendo preguntas sobre información explícita, implícita e inferencial, desarrollando así la comprensión lectora en sus distintos niveles. Esta práctica funciona como ritual de apertura, promoviendo el gusto por la lectura y fortaleciendo habilidades lectoras continuamente.

Descripción de la práctica

La práctica se fundamenta en los Objetivos de Aprendizaje priorizados de Lengua y Literatura de 2º Medio, especialmente en aquellos relacionados con la lectura (OA 1 y OA 2). Además, se sustenta en los enfoques de la didáctica de la lectura propuestos por Isabel Solé y Cassany, que conciben la comprensión como un proceso activo, metacognitivo y estratégico.

Desde una perspectiva inclusiva, la participación del PIE permite diversificar los apoyos y asegurar que todos los estudiantes - incluyendo aquellos con condiciones transitorias y permanentes - accedan a la experiencia lectora de manera equitativa.

En términos pedagógicos, esta práctica es valiosa porque combina frecuencia, brevedad y foco: los textos breves facilitan la lectura autónoma y la reflexión en tiempos acotados, permitiendo la fluidez del currículo y reforzando la lectura como hábito y no solo como evaluación.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime

Desde su implementación metódica, los estudiantes manifiestan interés y disfrute por los textos breves, especialmente por su carácter sorpresivo (generalmente marcados por *plot twist's*)

Junto con lo anterior, se observa una mejora en la capacidad de inferir información y justificar respuestas con evidencias textuales; un incremento en la participación oral por parte de los estudiantes, expresando interpretaciones personales y avances en la argumentación breve y el uso del lenguaje literario.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

La práctica nace y se sostiene gracias a la colaboración entre el docente y la profesional de PIE, quienes seleccionan textos, diseñan preguntas diferenciadas y acompañan a los estudiantes según sus necesidades.

El carácter breve y sistemático de la rutina permite mantenerla durante todo el año escolar, integrándose de manera natural al plan de clases y a los procesos de evaluación formativa.

Características de la práctica

¿Qué hace el profesor? (acciones pedagógicas, estrategias utilizadas, rol que asume).

- Selecciona textos breves con potencial estético y reflexivo.
- Orienta la lectura mediante preguntas de comprensión literal, inferencial y evaluativa.
- Promueve la discusión interpretativa y el respeto por las diversas lecturas.
- Acompaña y modela estrategias metacognitivas (anticipación, formulación de hipótesis, verificación).

¿Qué hacen los estudiantes? (tipo de participación, interacción, producción de aprendizajes).

- Leen de manera compartida el cuento.
- Responden preguntas que exigen interpretación y argumentación.
- Participan en la socialización de respuestas y contrastan ideas.
- Reflexionan sobre los efectos del lenguaje y los temas del texto.

¿Qué recursos se utilizan? (materiales, tecnologías, apoyos externos).

- Textos proyectados (data show)
- Apoyos del PIE (lectura guiada, adaptaciones, pictogramas o audios).
- Uso ocasional de presentaciones digitales para contextualizar al autor o el texto.

¿Cómo se organiza la clase? (modalidades, secuencia de actividades, metodologías activas)

- Modalidad frontal participativa y trabajo guiado.
- Secuencia: presentación del texto - lectura - preguntas - discusión - cierre reflexivo.
- Metodología centrada en la interacción dialógica y la construcción colectiva de sentido.

¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje? (mejora en resultados, participación, motivación).

- Aumento del número de estudiantes que alcanzan niveles inferenciales en los resultados de la evaluación DIA.
- Mayor compromiso con la lectura y participación en clases.
- Retroalimentación positiva de parte de los estudiantes respecto a la rutina.

Trabajo colaborativo

La coordinación entre el docente y la especialista del PIE permite planificar apoyos específicos, como adecuaciones de texto o acompañamiento en lectura. Esta práctica se ha socializado en el departamento, generando interés en replicarla en otros niveles.

Se pretende llevar a otros niveles de la educación media.

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

He aprendido que la sistematicidad y la brevedad en este tipo de trabajos pueden generar grandes impactos en la formación lectora, especialmente cuando la lectura se transforma en una experiencia cotidiana, compartida y diseñada sobre la base de los intereses de los y las estudiantes.

Asimismo, comprendí la importancia del trabajo colaborativo con el PIE como estrategia de inclusión efectiva, y el valor de la retroalimentación inmediata como herramienta de mejora continua.

Sugerencias para mejorar la práctica

- Realizar un registro de seguimiento cualitativo de las respuestas de los estudiantes para evidenciar progresos.
- Incluir mayor cantidad de cuentos de autores latinoamericanos.
- Utilizar recursos digitales como audiocuentos o lectura dramatizada para diversificar la experiencia.

INTRODUCCIÓN

Red de Matemáticas Enseñanza Básica

El Servicio de Educación Pública Chinchorro, de manera valiente y decidida, y dando cumplimiento a la ley 20.903 implementó este sistema de desarrollo profesional docente llamado: Redes Colaborativas Docentes. Programa que tiene una duración de 5 años, teniendo cada uno de ellos objetivos que cumplir y alcanzar.

Una de ellas es la Red Colaborativa de Educación Matemática Básica.

Esta Red me encontró haciendo clases un día 27 de marzo del presente año. El desafío me sedujo de inmediato y acepté liderar esta desafiante estrategia pedagógica. ¿Por qué acepté? Porque la Matemática aunque está presente desde los albores de la humanidad e interactuamos con ella de manera natural y cotidiana desde hace muchísimos años, ha ido perdiendo adeptos entre los/as más jóvenes, especialmente entre las mujeres.

Para poder contribuir a que esta situación cambie es esencial que profesoras y profesores “estudien, compartan experiencias, analicen e investiguen juntos acerca de sus prácticas pedagógicas, en un contexto institucional y social determinado” (Vaillant, 2016, p. 11).

Entonces, como las investigaciones lo indican resulta fundamental que las Comunidades de Aprendizaje Profesional se implementen y trabajen

de manera sistemática, rigurosa y eficiente, para que a través de su trabajo aumenten las probabilidades de encontrar más y mejores soluciones para favorecer los aprendizajes de los estudiantes (Valliant, 2016).

Aprender colaborativamente implica trabajar en conjunto para solucionar un problema o abordar una tarea, teniendo un objetivo común, y velando porque no solo la actuación individual, sino que la de todo el colectivo, se fortalezca (Mineduc, 2023).

La Red Colaborativa de Matemática Básica invitó a profesores/as de 3º y 4º básicos en este primer año, la finalidad es fortalecer el intercambio en estos niveles, articular el trabajo y rendir evaluaciones estandarizadas con una batería más completa de estrategias para alcanzar mejores resultados.

El trabajo en la Red de Matemática es presencial, mensual (1 vez por mes) y el diálogo pedagógico se extiende desde las 15:00 hasta las 17:00 h. Lo que no quita que los/as docentes fuera de este horario se reúnan o conversen de motu proprio sobre los temas trabajados en las sesiones.

De manera complementaria, la Red ha funcionado también como una acción de Autocuidado Docente. Ya que se desarrolla el trabajo de manera respetuosa, con igualdad (ya que todos/as los/as participantes son profesores de aula en ejercicio, incluida la Coordinadora), sin agobio; además, al término de cada sesión se comparte un coffee en el que se producen conversaciones más personales, bromas, reencuentros con colegas que no se veían hace años...

Ahora que el primer año de trabajo se acerca a su fin puedo asegurar el profesionalismo, responsabilidad y compromiso con que los/as docentes abordaron esta labor. Las experiencias de aula son complejas y están marcadas por contingencias que muchas veces los docentes intentan resolver de manera individual. En el trabajo colaborativo ocurre un proceso de co-construcción del conocimiento. Al ser propuestas validadas por el

colectivo, los profesores sienten más seguridad de implementarlas en el aula, favoreciendo así, la innovación de sus prácticas pedagógicas (Mineduc, 2024).

La responsabilidad de ser Coordinadora de la Red Colaborativa de Matemática Básica me ha permitido vivenciar la creatividad, la vocación y la generosidad que cada uno/a de los/as docentes tuvo con el/la otro/a.

Felicitaciones colegas, sin ustedes esto no sería posible.

Carla D. Rojas González
Coordinadora Red de Matemática Básica

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Inova Cortez Leiva
Nivel/Curso	4to básico A
Escuela	Juan José San Martín
Foco en el aprendizaje	Matemática

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Descripción de la práctica

Esta práctica se considera como exitosa y de alto impacto porque logró un **cambio cultural** que trasciende el rendimiento académico. Su clave de éxito pedagógico radica en la implementación sistemática de la **Clase Invertida Colaborativa** y la **Pedagogía de la Tutoría entre Pares**.

El enfoque pedagógico fomenta la **autonomía, el trabajo colaborativo y la metacognición**, lo cual favorece el **aprendizaje profundo**. En esta metodología, los estudiantes construyen su propio aprendizaje a través de la interacción, la resolución de problemas en conjunto y el apoyo mutuo.

El modelo busca que el estudiante sea protagonista activo de su aprendizaje, desarrollando simultáneamente habilidades cognitivas (metacognición), razonamiento matemático y socioemocionales (colaboración y autonomía), razonamiento crítico.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime

La idea pedagógica central se basa en que, al invertir la clase y centrarla en desafíos iniciales y el diálogo, se logra un aprendizaje profundo en los estudiantes, lo que se potencia mediante dos mecanismos claves:

- **Trabajo Colaborativo:** permite la construcción de conocimiento conjunto y la resolución de problemas en equipo.

- **Tutoría entre pares con Metacognición:** al actuar como tutores, los estudiantes no solo dominan el contenido, sino reflexionan sobre su propio proceso de aprendizaje, desarrollando autonomía y conciencia sobre cómo aprenden.

En resumen, la práctica busca que el estudiante sea protagonista activo de su aprendizaje, desarrollando simultáneamente habilidades cognitivas (metacognición) y socioemocionales (colaboración y autonomía).

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

La práctica pedagógica implementada en la Escuela es una **estrategia colaborativa de alto impacto** que ha demostrado una **sostenibilidad cultural** en el tiempo, logrando más que solo rendimiento académico.

El éxito radica en la **sistematización** de dos metodologías interconectadas:

- **Clase Invertida Colaborativa:** inicia el aprendizaje con **desafíos y diálogo**, fomentando el **pensamiento crítico** y la iniciativa.
- Pedagogía de la Tutoría entre Pares (Metacognitiva): Transforma a los estudiantes en **aprendices autónomos y conscientes** al impulsarlos a **reflexionar sobre su propio proceso** de aprendizaje. Esto asegura un **aprendizaje profundo y duradero**.
- **Impacto Integral:** La estrategia **trasciende lo académico**, redefiniendo el clima escolar, generando una **Cultura de Colaboración** basada en la **empatía y el respeto**, mejorando la convivencia y la resolución de conflictos, además, aumenta el **Compromiso y Bienestar**, (evidenciado en el alto porcentaje de asistencia), al fomentar la autonomía y el sentido de pertenencia.

La clave de la perdurabilidad es la **sistematización** de este enfoque, permitiendo que deje de ser un proyecto piloto. El objetivo es que la capacidad de los estudiantes de **“trabajar de manera autónoma”** se convierta en el **sello pedagógico** y cultural de toda la escuela, asegurando que el cambio sea permanente.

Características de la práctica

¿Qué hace el profesor? (acciones pedagógicas, estrategias utilizadas, rol que asume).

El profesor se transforma de transmisor a **diseñador y moderador** de desafíos que fuerzan el aprendizaje profundo. Su mayor impacto pedagógico es retirar la instrucción directa (clase invertida), transfiriendo la **responsabilidad y la autonomía** del aprendizaje de los estudiantes. El docente se enfoca en crear el entorno,

monitorear la metacognición y retroalimentar la mejora, convirtiendo el aula en un laboratorio de pensamiento crítico.

¿Qué hacen los estudiantes? (tipo de participación, interacción, producción de aprendizajes).

Los estudiantes se convierten en **gestores y mentores** de su aprendizaje. Son **protagonistas y tutores metacognitivos**, garantizando que el trabajo en equipo sea una herramienta potente. El rol de los estudiantes como **tutores de sus compañeros** es un elemento clave diferenciador. Esto garantiza no solo aprendizajes profundos y buen rendimiento, sino también habilidades esenciales como la autonomía, la empatía y un ambiente de clases positivo.

¿Qué recursos se utilizan? (materiales, tecnologías, apoyos externos).

El modelo pedagógico es sostenible porque su éxito **no depende** de la tecnología, sino de la interacción humana y el diseño didáctico. Los estudiantes modelo y la experiencia del profesor son los recursos esenciales para expandir la metodología y asegurar que el cambio dependa de la cultura escolar instalada.

¿Cómo se organiza la clase? (modalidades, secuencia de actividades, metodologías activas).

La práctica implementa la Clase Invertida Colaborativa bajo una **Ruta de Aprendizaje** de tres momentos para transferir el foco de la enseñanza al estudiante.

- 1 **Activación:** El docente presenta un Desafío Inicial que genera conflicto cognitivo y promueve el diálogo colaborativo en equipos pequeños, activando la búsqueda de soluciones antes de la instrucción.
- 2 **Construcción:** Los estudiantes trabajan en equipos para resolver el desafío mediante manipulación concreta, formalizando el concepto con la guía del docente. Se aplica la Tutoría entre Pares con un segundo desafío para reforzar el aprendizaje y el proceso.
- 3 **Reflexión:** Se realiza una puesta en común para generalizar el concepto y finalizar con una Autoevaluación Metacognitiva individual, asegurando el aprendizaje profundo y la reflexión sobre el propio proceso.

¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje? (mejora en resultados, participación, motivación).

El impacto se demuestra al generar estudiantes que:

- Son capaces de **aplicar el contenido** a problemas nuevos (**aplicación de conocimiento**)
- **Reflexionar sobre cómo aprenden (metacognición).** La evidencia más valiosa es ver al estudiante reflexionar sobre su error y persistir ante un problema complejo.

- **Resuelve desafíos con otros (colaboración)**

Esto produce **resultados superiores** a los de la enseñanza tradicional. El éxito se mide en la **capacidad del estudiante para transferir lo aprendido a nuevos contextos** y su autonomía para seguir aprendiendo (trascendencia)

Trabajo colaborativo

Apoyo del **Equipo de Aula** (Asistente de Aula, Profesor Especialista PIE)

La alineación de la familia, el asistente de aula y el especialista PIE crea una **sinergia sistemática** que garantiza la **inclusión** y multiplica la efectividad del modelo, asegurando un andamiaje personalizado y coherente.

Rol del equipo directivo.

El equipo directivo es el **garante pedagógico**, transformando las “buenas intenciones” individuales en una política institucional de excelencia.

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

Mi mayor aprendizaje profesional radica en la redefinición de mi rol como docente: he pasado de ser la transmisora central del contenido a convertirme en la arquitecta y diseñadora de experiencias de aprendizaje profundo y facilitadora de aprendizajes.

Comprendí que mi efectividad no se mide por lo que digo, sino por la calidad del entorno y los desafíos que creo.

Este cambio se ha visto fortalecido por el entendimiento del poder de la coherencia institucional. Mi práctica individual se multiplica en impacto cuando trabajo bajo una cultura de corresponsabilidad, donde la planificación con mis pares y la co-enseñanza con equipos de apoyo garantizan una enseñanza coherente, integrada e inclusiva para todos los estudiantes.

Sugerencias para mejorar la práctica

El verdadero impacto es sistémico: este modelo no solo debe garantizar la coherencia pedagógica y el apoyo integral (familia/PIE), sino que debe institucionalizar la práctica activa (todos los docentes implementando en la totalidad de los cursos) enfocándose en la cuantificación de la metacognición; esto transforma la innovación individual en una norma de alta calidad que asegura la autonomía y el aprendizaje profundo de cada estudiante.



Profesora: Inova del Carmen Cortez Leiva.



Tutoría entre pares 2023: Niña tutora y Niña con NEE, inicia su aprendizaje con la imitación.



LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Ivonne Rivas
Nivel/Curso	1º a 4º Básico
Escuela	República de Israel
Foco en el aprendizaje	Método COPISI

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Descripción de la práctica

Constructores de Pictogramas: Esta es una buena práctica porque comienzo con material concreto o, mejor dicho, trabajar con el método COPISI (Concreto, Pictórico, Simbólico). Este enfoque pedagógico es donde los estudiantes a través de las tres etapas van a lograr un aprendizaje más significativo y profundo, y en forma gradual pasan de lo concreto a lo simbólico. Ellos en esta práctica aprenderán a crear un pictograma. Los estudiantes trabajarán con material concreto para construir un pictograma, se introducirán a los estudiantes, a través de la conversación, qué son los pictogramas, responderán preguntas sobre los el tema a trabajar, luego observarán vídeos sobre el tema, respondiendo preguntas. Despues se les invitará a los estudiantes a realizar una encuesta a sus propios compañeros de curso sobre actividades físicas preferidas (fútbol, tenis, andar en bicicleta, voleibol), la irán anotando en una tabla de conteo, para luego ir a trabajar en una base de plumavit de 20 x 5 centímetros y palitos de brochetas y plastilina construirán un pictograma en concreto, utilizando los datos recogidos en la encuesta realizada a sus propios compañeros de curso Finalizarán esta actividad realizado el pictograma en una guía, recortarán las imágenes de las diferentes actividades físicas encuestadas (fútbol, tenis, andar en bicicleta y voleibol) e irán pegando las imágenes donde corresponde a cada actividad física y así terminarán la actividad del pictograma.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime

El impacto que produce en los estudiantes es que el método COPISI, logra transformar la experiencia de aprendizaje matemático pasando desde lo conceto a lo simbólico llegando en ellos de una memorización superficial a una construcción de significado. Este método da a los estudiantes ser más competentes, seguros y en especial motivados para poder lograr aprendizajes significativos. Los estudiantes con este método están mucho más motivados a los aprendizajes.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

Para poder lograr que esta práctica sea buena como el método que he trabajo COPISI sea colaborativa y sostenible en el tiempo, se requiere un enfoque que involucre a toda la comunidad educativa y así esta a su vez se va a enriquecer. Los buenos resultados del curso, se podrán multiplicar a toda la escuela.

Características de la práctica

¿Qué hace el profesor? (acciones pedagógicas, estrategias utilizadas, rol que asume).

El docente debe asumir un rol de mediador y facilitador del aprendizaje, guía a los estudiantes a través de las tres etapas del método COPISI. Además, es un apoyo constante y debe crear un buen ambiente de aprendizaje (seguro), monitoreando, planificando y ejecutando actividades que sean intencionadas, fomentando el desarrollo integral de los niños a través del juego, la creatividad y la exploración.

¿Qué hacen los estudiantes? (tipo de participación, interacción, producción de aprendizajes).

Los estudiantes con este método dejan de ser receptores pasivos, para ellos convertirse en protagonistas activos y constructores de sus propios aprendizajes, a través de la manipulación y exploración activa. En la etapa concreta, los estudiantes participan manipulando el material y trabajando de manera colaborativa. También se dedican a aprender de forma activa, sea en sistemas formales o informales, buscando adquirir conocimientos, habilidades y competencias en diversas materias.

¿Qué recursos se utilizan? (materiales, tecnologías, apoyos externos).

Los materiales son esenciales para poder trabajar con este método, se utilizarán en este caso, plastilina, palos de brochetas, base de plumavit de 20 X 5 centímetros para poder construir el pictograma, también se les mostrará un vídeo en donde muestra y explica qué son los pictogramas.

¿Cómo se organiza la clase? (modalidades, secuencia de actividades, metodologías activas).

Los estudiantes están organizados en grupos, cada uno tiene un jefe. A través de esta metodología ellos son el centro del aprendizaje, así se promueve la participación, interacción y la construcción activa del conocimiento, de manera de facilitar mejor el aprendizaje entre ellos, apoyándose en forma activa y lograr el aprendizaje esperado.

¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje? (mejora en resultados, participación, motivación).

Las calificaciones en Educación Matemática suben considerablemente cada vez que utilizo el método COPISI, es decir, cuando utilizo o crean material con materiales concretos. Además, los/as estudiantes, mencionan que les gusta mucho trabajar en grupos y con materiales porque las clases son “más fáciles y entretenidas”.

Trabajo colaborativo

- **Apoyo en el colegio (apoderados, asistentes de aula, pie, etc.)**

El apoyo y trabajo en equipo es fundamental para la implementación exitosa debido a que sin la colaboración de apoderados, asistentes de aula y el Programa de Integración Escolar (PIE) alumnas en práctica, entre otros, enriquece la experiencia de aprendizaje y asegura que se atienda la diversidad de los estudiantes.

- **Rol del equipo directivo**

El equipo directivo de la escuela siempre está dispuesto a apoyar a los docentes en todo el quehacer educativo, porque va en el bienestar de los estudiantes, tiene un rol de apoyar y dar las facilidades para las buenas prácticas de aprendizajes, porque así se mejoran los procesos de enseñanzas de aprendizajes, fomenta la innovación el trabajo colaborativo en los docentes.

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

Aprendí al trabajar con el método COPISI, que para llegar a que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo es necesario implementar este método, porque mi rol como docente se consolida como un mediador y facilitador del aprendizaje, por tanto, al usar este método me lleva a la reflexión sobre mi práctica pedagógica.

Sugerencias para mejorar la práctica

Seguir trabajando este método en forma continua y asegurar que está práctica sea significativa y sostenible en el tiempo, trabajar en equipo con los otros docentes de la escuela a través de Comunidades de Aprendizaje.



Profesora: Ivonne Purísima Rivas Orellana



LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesores	Natalia Espinoza – Jorge Navarro
Nivel/Curso	Primer Ciclo
Escuela	Ricardo Silva Arriagada
Foco en el aprendizaje	Fortalecer el aprendizaje matemático mediante talleres con metodologías activas, tecnologías interactivas y trabajo colaborativo, desarrollando Geometría, Medición, Datos y Probabilidades, garantizando continuidad y sostenibilidad.

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Descripción de la práctica

De 6 horas semanales de la asignatura se suman 2 para un Taller de Matemática. Se utiliza un cuaderno específico para dejar evidencia de los aprendido durante las sesiones. Se desarrollan lúdicas con material concreto y estrategias innovadoras. Es una buena práctica porque integra, contextualiza y diversifica habilidades, atendiendo necesidades reales y promoviendo aprendizaje autónomo para desarrollar competencias clave.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime.

- 1 Desde el inicio del Taller se observa un **aumento sostenido en la participación** y el compromiso de los estudiantes, los que llevan a cabo actividades contextualizadas, reflejándose en el interés por desarrollar las actividades a cabalidad y en la iniciativa de los estudiantes para compartir su aprendizaje. Estos se convierten en tutor par, facilitando la tarea de la comunicación matemática.

- 2 También se evidencia en los **buenos resultados de las evaluaciones sumativas** que se registran al término de las unidades que muestran una mejora sostenida en los ejes trabajados en el Taller de Matemática.
- 3 Además, los resultados recientes de la **prueba DIA evidencian mejoras en los ejes trabajados**, particularmente cuando estos se trabajaron de manera continua y contextualizada en el Taller de Matemática.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

En la reunión de Primer ciclo se presentó el Taller de Matemática como parte del Proyecto “Impulso Matemático”. Se **definieron** los ejes a trabajar (Geometría, Medición, Datos y Probabilidades), la metodología y una red de contenidos para ambos semestres.

Se estableció un seguimiento mensual para analizar avances, compartir experiencias y ajustar focos pedagógicos según las necesidades del aula. Esto permite sostener el Taller como una actividad que impacta en los aprendizajes y mantener una mejora continua basada en reflexión individual y colaborativa.

Características de la práctica

¿Qué hace el profesor? (acciones pedagógicas, estrategias utilizadas, rol que asume).

El docente planifica, guía y evalúa el proceso. **Busca estrategias** y las adapta al **contexto** de nuestros estudiantes, articulando contenidos de Geometría, Medición y Datos y Probabilidades. También **prepara material concreto**, en algunos casos, integrando habilidades de otras asignaturas como Artes y Tecnología. **Aplica metodologías activas** que requieren de la participación de los estudiantes, se corrige en el momento. Por último, **participa en reuniones del Primer Ciclo** para ajustar tiempos, compartir experiencias y establecer focos de mejora.

Los estudiantes participan activamente, donde **aprenden haciendo**: proponen estrategias, manipulan material, miden, registran datos reales y resuelven problemas contextualizados. Trabajan de forma colaborativa, interactuando con sus pares, **se enseñan y explican** cómo llegaron a sus resultados y justifican sus procedimientos. Así, el cuaderno de Taller de Matemática se convierte en una herramienta de seguimiento, comprobación, ensayo y evidencia concreta de sus aprendizajes.

¿Qué recursos se utilizan? (materiales, tecnologías, apoyos externos).

El **cuaderno de Taller** para registrar y evidenciar el trabajo. **Materiales concretos** como reglas, balanzas, bloques y otros elementos manipulables. También se incorporan **recursos del entorno escolar**: planos de la sala de clases, encuestas

reales a estudiantes y sala de computación, donde se utilizan plataformas interactivas (Wordwall, GeoGebra, Polypad, entre otros.).

Además se trabaja en el **libro Savia Matemática de SM**, que incluye Texto de estudio, cuaderno de actividades y material concreto (cintas métricas, bloques multibase, pizarras individuales, fichas de fracciones, etc.

Es pertinente también mencionar el apoyo que nos entrega la **profesora especialista** en Matemáticas de segundo ciclo de nuestra escuela, realizando acompañamientos en el aula. Esta colaboración permite la retroalimentación.

¿Cómo se organiza la clase? (modalidades, secuencia de actividades, metodologías activas).

Los talleres se realizan en un bloque semanal. En el inicio, se presenta la meta o propósito del taller de forma clara y comprensible para los estudiantes. El trabajo se realiza en **forma grupal**, favoreciendo la interacción, el diálogo y la enseñanza entre pares. La secuencia de actividades sigue una **estructura activa y en espiral: Presentación del contenido, Exploración y conocimiento inicial, Trabajo colaborativo y Aplicación de conocimientos**.

Se fomenta la aplicación de metodologías activas como la resolución de problemas **contextualizados**, juegos matemáticos, uso de actividades interactivas y actividades multidisciplinarias.

¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje? (mejora en resultados, participación, motivación).

La principal evidencia corresponde a los **resultados de la prueba DIA**, que muestran mejoras sostenidas en los ejes trabajados en el Taller de Matemática. Éstas mejoras se reflejan en una mayor precisión de en el uso de conceptos, mejor interpretación y mayor éxito en la resolución de problemas contextualizados.

Trabajo colaborativo

- **Apoyo en el colegio (apoderados, asistentes de aula, pie, etc.)**

La implementación del taller se sostiene gracias al apoyo del equipo de aula y las familias, que en conjunto con el docente, adecúan actividades para estudiantes con NEE, asegurando su participación.

- **Rol del equipo directivo.**

El equipo directivo cumple un rol clave al gestionar la compra de materiales y textos y generar condiciones para el trabajo colaborativo: reuniones de ciclo, seguimiento de avances y enriquecimiento de estrategias mediante experiencias exitosas.

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

Aprendimos que la implementación **planificada** del Taller de Matemática, con actividades **contextualizadas** y **metodologías activas**, impacta en los aprendizajes. La planificación colaborativa, el uso de material concreto y el trabajo interdisciplinario enriquecen estrategias y las adaptan a las necesidades reales. El seguimiento mensual y acompañamiento fortalecen la práctica docente y promueven mejora continua.

Sugerencias para mejorar la práctica

- 1 Ampliar el uso de recursos tecnológicos para implementar otras plataformas mediante actividades diseñadas para reforzar contenidos del Taller.
- 2 Consolidar un banco de recursos pedagógicos contextualizados y reutilizables que favorezcan la continuidad y articulación entre ciclos.



Profesores Jorge Natalia Paulina Espinoza Vallejos.



LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesoras	Joselyn González Pinto, Andrea Ibarra Rodríguez, Alexandra Ríos Zelada y Johanna Huanca Pérez.
Nivel/Cursos	Segundo, tercero y cuartos básicos.
Escuelas	Liceo Agrícola de Azapa F-25, General Pedro Lagos Marchant D-7, Escuela Rómulo Peña D-12 y Escuela Darío Salas Díaz.
Foco en el aprendizaje	Desarrollo del Pensamiento Matemático, a través de la Resolución de Problemas.

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Descripción de la práctica

El proyecto pedagógico descrito se cataloga como una **buena práctica docente** debido a su enfoque en la **participación activa** de los estudiantes, transformándolos en protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. Esta metodología, centrada en el eje de la **Resolución de Problemas Matemáticos**, busca trascender la mera aplicación de fórmulas, promoviendo el **pensamiento, el razonamiento y la búsqueda autónoma de estrategias** de solución.

La práctica se fundamenta en la convicción de que el aprendizaje profundo y duradero se logra a través del **trabajo colaborativo, el diálogo y la experimentación**, creando un ambiente de **confianza y autonomía** donde los estudiantes pueden explorar y construir su propio conocimiento. El rol docente es redefinido, pasando de ser un transmisor de contenidos a un **guía y acompañante** reflexivo, que facilita espacios para la exploración, el error y la construcción compartida.

La implementación de la práctica se desarrolló en una **secuencia de dos etapas principales**, complementadas con el uso de recursos digitales y una fuerte promoción del trabajo en equipo.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime.

La implementación de esta práctica generó un **impacto positivo y medible** en los aprendizajes, la motivación y el clima de aula, elementos que respaldan su catalogación como “buena práctica”.

Los resultados de la Evaluación DIA muestran movilidad en los desempeños: llegando a objetar en el nivel I de resolución de problemas un 0% (3% inicial), mientras que el nivel III termina con un 71% (50% inicial). Cabe mencionar también que los/as estudiantes mencionan que ahora les gusta mucho más trabajar en Matemáticas porque pueden trabajar en equipo y creando sus propios problemas, por lo que es más divertido.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo.

- **Motivación y Participación:** Los estudiantes manifestaron un mayor gusto por trabajar en Matemáticas, destacando el trabajo en equipo y la creación de sus propios problemas como factores que hacen la clase “más divertida”. Se registró una mayor participación, interés y una actitud más positiva frente a los desafíos numéricos.
- **Autonomía y Habilidades:** Se evidenció una mayor autonomía en la toma de decisiones matemáticas, así como una mejor aplicación de los pasos del proceso de resolución (comprensión, planificación, ejecución y verificación).
- **Interacción:** Los registros de clase y las observaciones docentes mostraron un aumento en la **interacción entre pares** y en la **argumentación** de las respuestas, lo cual es fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico.

Características de la práctica

¿Qué hace el profesor? (acciones pedagógicas, estrategias utilizadas, rol que asume).

El rol del docente fue de **impulsor de la creatividad**, manteniendo un acompañamiento constante para asegurar el razonamiento lógico en la formulación de los problemas. También asumió el rol de **guía y orientador**, utilizando **softwares educativos** como recurso para mantener la motivación y reforzar los aprendizajes previos de manera interactiva y entretenida.

¿Qué hacen los estudiantes? (tipo de participación, interacción, producción de aprendizajes).

- **Lectura y Comprensión:** Leer y comprender el problema.
- **Identificación de Datos:** Encontrar y subrayar los datos relevantes.
- **Ejecución:** Seleccionar la operación matemática adecuada y resolver.
- **Verificación:** Responder de forma coherente a la pregunta planteada.

Cursos Mayores (4º Básico): Debían inventar una **situación contextualizada** (real o imaginaria), incorporar personajes y definir una dificultad resoluble mediante una o más operaciones. El trabajo fue más libre, promoviendo la conexión de las matemáticas con la vida cotidiana.

Cursos Menores: La creación fue apoyada mediante el uso de una **imagen** como punto de partida.

¿Qué recursos se utilizan? (materiales, tecnologías, apoyos externos).

Softwares educativos, equipo PIE, equipo de aula.

¿Cómo se organiza la clase? (modalidades, secuencia de actividades, metodologías activas).

- **Primera Etapa: Resolución Guiada de Problemas**

Inicialmente, el enfoque estuvo en la **resolución de problemas** siguiendo una metodología clara y estructurada. Los estudiantes trabajaron en distintos ejercicios, siempre guiados por una secuencia de pasos que asegura la comprensión y el proceso metódico

- **Segunda Etapa: Creación Activa de Problemas (Protagonismo Estudiantil)**

Posteriormente, los estudiantes asumieron un **rol más activo y creativo** al transformarse en los **creadores de sus propios problemas matemáticos**. Esta fase impulsó la imaginación, la aplicación de los contenidos y la capacidad de expresar ideas matemáticas de forma clara. La tarea de creación se diferenció por nivel.

¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje? (mejora en resultados, participación, motivación).

Motivación y Participación: Los estudiantes manifestaron un mayor gusto por trabajar en Matemáticas, destacando el trabajo en equipo y la creación de sus propios problemas como factores que hacen la clase “más divertida”. Se registró una mayor participación, interés y una actitud más positiva frente a los desafíos numéricos.

Autonomía y Habilidades: Se evidenció una mayor autonomía en la toma de decisiones matemáticas, así como una mejor aplicación de los pasos del proceso de resolución (comprensión, planificación, ejecución y verificación).

Interacción: Los registros de clase y las observaciones docentes mostraron un aumento en la **interacción entre pares** y en la **argumentación** de las respuestas, lo cual es fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico.

Trabajo colaborativo

- **Apoyo en el colegio (apoderados, asistentes de aula, pie, etc.)**
- **Apoyo a la Diversidad:** Los **asistentes de aula** y los profesionales del **Proyecto de Integración Educacional (PIE)** contribuyeron con acompañamiento constante y adaptaciones, atendiendo la diversidad del grupo y fortaleciendo la enseñanza inclusiva.

• **Apoyo Familiar:** Los **apoderados** acompañaron el proceso desde el hogar, motivando la participación de sus hijos.

- **Rol del equipo directivo.**

El **equipo directivo** brindó un respaldo fundamental, organizando tiempos y recursos, y generando un clima de apoyo para una práctica docente más reflexiva e inclusiva.

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

La experiencia generó un **profundo aprendizaje profesional** en el equipo docente, fortaleciendo la convicción de que el rol del profesor es el de **guía y acompañante**, más que el de proveedor de respuestas.

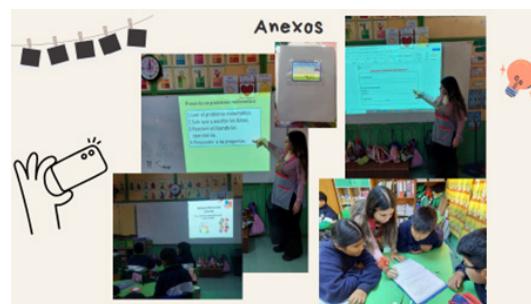
Se reafirmó la importancia de ofrecer espacios donde los estudiantes son **protagonistas** para generar **mayor compromiso y comprensión profunda** de los contenidos. Esta práctica demostró que las matemáticas pueden enseñarse de manera **creativa, significativa y cercana a la realidad**, impulsando no solo el desarrollo cognitivo, sino también la **confianza y la autonomía** de los/as estudiantes.

Sugerencias para mejorar la práctica

Como **sugerencias para mejorar la práctica** a futuro, el equipo considera incorporar estrategias más variadas, tales como el uso de **material concreto**, **dramatizaciones** de situaciones problemáticas o la **integración interdisciplinaria** con otras asignaturas (como Lenguaje o Arte) para una contextualización más rica y completa.



Profesoras: Andrea Ibarra, Jhohana Huanca, Alexandra Ríos y Joselyn González.



INTRODUCCIÓN

Red de Matemáticas Enseñanza Media (89 - 106)

Asumir la coordinación de las redes de Matemática de Enseñanza Media del Servicio Local de Educación fue un desafío exigente y a la vez profundamente enriquecedor. Desde mi experiencia en didáctica de la matemática, comprendí que este rol implicaba mucho más que planificar reuniones o compartir contenidos: significaba liderar un proceso de reflexión pedagógica colectiva que fortaleciera las prácticas docentes y la identidad profesional de quienes enseñamos en el sistema público. Cada sesión fue diseñada como un espacio de aprendizaje colaborativo, promoviendo el diálogo, el intercambio de experiencias y la construcción conjunta de nuevas estrategias para abordar el currículo y levantamiento de buenas prácticas pedagógicas.

Desde el inicio, me propuse que las sesiones fueran dinámicas, cercanas y con un propósito claro: impulsar la mejora continua de la enseñanza. Para ello, utilicé herramientas tecnológicas que facilitaron la comunicación, la organización y el acceso a materiales compartidos, logrando consolidar una verdadera comunidad profesional de aprendizaje.

El análisis de los resultados de las evaluaciones DIA y SIMCE fue clave para orientar las acciones. Estos datos permitieron identificar fortalezas y debilidades del territorio, destacando desafíos en el eje de Geometría y en habilidades como resolver problemas, modelar y representar. Más

que simples cifras, estos resultados se transformaron en oportunidades de mejora y en la base para un acompañamiento docente enfocado en el desarrollo del pensamiento matemático.

A lo largo del proceso surgieron dificultades logísticas y de coordinación que exigieron flexibilidad, creatividad y trabajo colaborativo. Sin embargo, cada obstáculo fortaleció el compromiso del equipo y permitió construir un espacio de reflexión pedagógica donde convivieron docentes con distintas trayectorias, generando un valioso intercambio intergeneracional.

Esta experiencia dejó una huella significativa al consolidar una red de colaboración, aprendizaje y sentido de pertenencia. Además, el levantamiento de buenas prácticas pedagógicas se transformó en un legado duradero, que servirá de referencia para futuras generaciones, reafirmando que enseñar matemática es también construir comunidad, identidad y futuro.

Profesor Rodolfo Pizarro Castellón

Coordinador Redes Matemática Enseñanza Media
Servicio Local de Educación Pública Chinchorro 2025

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Daniela Pinto Lopez
Nivel/Curso	2ºMedio
Escuela	Colegio Eduardo Frei Montalva
Foco en el aprendizaje	Desarrollo de habilidades de operatoria básica y comprensión de propiedades de logaritmos como base para avanzar en el currículum de matemáticas.

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Explique por qué considera que esta práctica puede catalogarse como una buena práctica. Considere los siguientes aspectos:

Descripción de la práctica

Inicialmente, mencionar que la práctica que describiré a continuación, surge por la problemática que hemos visibilizado junto con todo el departamento de matemática del colegio, consistente en que los estudiantes no tienen bien desarrollada las habilidades para el desarrollo de las operatorias básicas de números, y esto, dificulta la cobertura curricular de todo el contenido disciplinar del programa de estudio de forma transversal en todos los niveles de enseñanza media.

Dicho eso, y aclarando que ésta práctica va dirigida a segundo medio, ésta consiste en diseñar una calculadora manual, conocida como “regla de medición”.

Ésta calculadora análoga, antiguamente la usaban los científicos antes de que se inventaran las calculadoras científicas en la década de los setentas. El algoritmo de funcionamiento se basa en las propiedades de logaritmos, y ese contenido, es el que se tiene que abordar en segundo medio.

El funcionamiento de la calculadora consiste en desplazar algunas reglas y hacerlas coincidir con otras para encontrar los puntos de intersección. En ocasiones,

esos cruces tienen ciertas características que invitan a los estudiantes a interpretar el resultado. Ellos deben ubicar los decimales según el cálculo que estén haciendo.

El uso de la “regla de cálculo”, obliga a los estudiantes, además de hacer coincidir los números en las reglas, a interpretar el número obtenido.

Por otra parte, existe un acuerdo entre los estudiantes y los profesores de matemática y ciencias, a que ellos pueden usar esa calculadora sin restricciones en sus evaluaciones, invitándolos a que más que para una actividad aislada, usen constantemente el instrumento. Esto hace que los estudiantes se comprometan aún más con el proyecto porque lo que vayan a generar como resultado final, debe ser funcional para poder usarlo en las asignaturas de ciencias y matemática posteriormente.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime.

Los estudiantes muestran mayor motivación al usar un recurso concreto y construido por ellos mismos.

Los estudiantes se involucren realmente con contenidos alternativos a los que se están abordando (como aproximación o truncamiento de números decimales), al verse en la necesidad de construir un instrumento funcional.

Se observa una mejor disposición para enfrentar el tema de logaritmos y con ello una mejora en los cálculos aritméticos básicos al usar la “regla de cálculo”.

El acuerdo institucional de permitir el uso del instrumento en evaluaciones de matemática como de ciencias, refuerza su valor pedagógico, motivando a los estudiantes a integrarlo en función de su aprendizaje cotidiano.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo.

La práctica se implementa con la participación coordinada de docentes de matemáticas y ciencias, reforzando el trabajo interdisciplinario.

El acuerdo explícito de uso permanente en las evaluaciones asegura continuidad y sostenibilidad.

La experiencia es replicable en distintos cursos y generaciones con ajustes mínimos.

Características de la práctica

¿Qué hace el profesor? (acciones pedagógicas, estrategias utilizadas, rol que asume).

Visualiza el problema de aprendizaje y elabora actividad, la cual para su ejecución acompaña y monitorea a los estudiantes durante la confección del instrumento “Regla de Medición”.

Cuenta el contexto histórico del instrumento a diseñar, explica el algoritmo basado en propiedades de logaritmos, guía el paso a paso de la construcción del instrumento, recordando las reglas de aproximación y truncamiento.

Acompaña la práctica de resolución de ejercicios, promoviendo la reflexión y la interpretación de los resultados.

¿Qué hacen los estudiantes? (tipo de participación, interacción, producción de aprendizajes).

Construyen de manera autónoma su propia calculadora manual con materiales simples.

Experimentan con su funcionamiento en operaciones básicas y en ejercicios con logaritmos.

Interpretan resultados, ya que no siempre aparecen explícitos, lo que les exige razonar y validar sus cálculos.

Usan permanentemente la calculadora en clases y evaluaciones, integrándola a su proceso de aprendizaje.

- **¿Qué recursos se utilizan? (materiales, tecnologías, apoyos externos)**

Materiales simples: cartulina, papel milimetrado, regla, tijeras, pegamento.

Instrucciones impresas y guías de trabajo.

Calculadora científica

Apoyo visual (pizarra, proyector) para modelar procedimientos.

- **¿Cómo se organiza la clase? (modalidades, secuencia de actividades, metodologías activas).**

Inicialmente se les entrega la rúbrica de evaluación, la cual describe los puntos a evaluar en la actividad.

En una primera clase, el objetivo es de diseño del instrumento. Para eso, forman equipos de trabajo y siguen las instrucciones del diseño de la regla. Dentro de las indicaciones, deben calcular unos valores de logaritmos con la calculadora científica y registrarla en una tabla de valores. Los decimales obtenidos deben aproximarlos o

truncarlos según la ley de redondeo. La ejecución de éste paso es lo que ve a dar mayor precisión al instrumento elaborado.

En la segunda clase, se presentan desafíos en donde deben utilizar la “Regla de Medición”. En la medida que los estudiantes fueron prolíjos en el diseño y medición de la clase 1, la ejecución de la clase 2 será más precisa.

Finalmente en una tercera clase se hacer el proceso de retroalimentación, apoyando a quienes tuvieron alguna dificultad al confeccionar el instrumento.

- ¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje? (mejora en resultados, participación, motivación).

La mayoría tuvo buenos resultados en el diseño y utilización del instrumento. La referencia en término de resultados, se hace comparando el rendimiento de actividades anteriores donde realmente los resultados eran mucho más bajos.

En términos de participación, diría que fue todo un éxito. Los estudiantes que generalmente no se suman al trabajo en clases, estaban entusiasmados con el proyecto, mientras que los que son proactivos pero escépticos al ver la funcionalidad de la calculadora de papel terminaban inventando actividades para usarlas.

La motivación elaborar un instrumento que les iba a ser más adelante, creo que fue el detonante de que participaran enérgicamente.

Trabajo colaborativo

Apoyo en el colegio (apoderados, asistentes de aula, pie, etc.)

Si bien no son ajenos, el apoyo de los apoderados en el envío de materiales fue importante en la ejecución del proyecto.

Por otra parte, el acuerdo del departamento de matemática con el de ciencias para la utilización del proyecto en posterior creo le da un valor fundamental

Rol del equipo directivo.

La validación institucional del acuerdo que permite el uso de la calculadora manual en las evaluaciones de matemáticas y ciencias.

La gestión de recursos materiales básicos (cartulina, papel milimetrado, inssumos de papelería, calculadoras científicas) para garantizar que todos los estudiantes puedan elaborar su instrumento.

La difusión y promoción de la práctica como una experiencia innovadora dentro del plan de mejora institucional.

Aprendizaje profesional ¿Qué aprendí?

La práctica de construcción y uso de la “regla de medición” constituye una estrategia pedagógica innovadora y sostenible, porque responde a una dificultad real de los estudiantes en el dominio de operatorias básicas, al mismo tiempo que introduce

de forma contextualizada el contenido de logaritmos. La participación activa del equipo directivo asegura el respaldo institucional y los recursos necesarios, mientras que la colaboración entre profesores de matemáticas y ciencias fortalece la dimensión interdisciplinaria. En conjunto, esta práctica potencia la motivación, la autonomía y el trabajo colaborativo de los estudiantes, generando aprendizajes significativos que trascienden la sala de clases.

Sugerencias para mejorar la práctica

Incorporar evaluación comparativa antes y después: Aplicar un breve diagnóstico inicial de operatoria básica y logaritmos, y luego repetirlo tras la implementación. Esto permitirá evidenciar de mejor manera la efectividad o el impacto real de la práctica.

Documentar el proceso con evidencias: Tomar fotografías, grabar pequeños videos o recopilar reflexiones escritas de los estudiantes. Luego, socializarlo en reuniones de departamento o en comunidades profesionales, para inspirar a otros docentes.



Profesora Daniela Pinto Lopez

Rúbrica: Confección de una regla logarítmica artesanal

Criterio	Excelente (4)	Adecuado (3)	Básico (2)	Insuficiente (1)
Preparación y materiales	Trae todos los materiales solicitados y los usa de forma responsable y organizada.	Trae casi todos los materiales, los usa de forma adecuada.	Trae algunos materiales, necesita apoyo para usarlos correctamente.	No trae los materiales o no los utiliza de manera adecuada.
Orden y limpieza del trabajo	Mantiene la zona de trabajo limpia y organizada en todo momento.	Mantiene mayormente el orden y limpieza, con mínimas distracciones.	Mantiene orden y limpieza de manera parcial, requiere recordatorios.	Trabaja con desorden y no mantiene el espacio limpio.
Proceso de confección	Sigue con precisión los pasos para construir la escala logarítmica; utiliza la regla y calculadora correctamente; muestra autonomía.	Sigue los pasos con pequeños errores que corrige; usa los instrumentos con cierta seguridad.	Presenta varios errores en el procedimiento; requiere apoyo constante.	No logra seguir los pasos; uso inadecuado de instrumentos.
Claridad y presentación	La regla está claramente marcada, con trazos precisos y uso adecuado de colores para diferenciar secciones.	La regla está legible, aunque con algunas marcas imprecisas; uso parcial de colores.	La regla es poco clara, con errores de presentación; el uso de colores es deficiente.	La regla es ilegible o no se distingue la escala.
Exactitud de la escala logarítmica (segunda clase)	La escala está correctamente medida, permite observar con precisión la distribución logarítmica.	La escala tiene mínimos errores que no afectan significativamente su utilidad.	La escala presenta varios errores que dificultan su uso.	La escala es incorrecta y no refleja el concepto logarítmico.
Responsabilidad y tiempo	Trabaja de manera constante, aprovecha bien el tiempo y	Trabaja de forma adecuada, aunque con pausas; logra terminar.	Trabaja con poca constancia; necesita apoyo para completar.	No administra bien el tiempo y no finaliza la tarea

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Eliseo González
Nivel/Curso	2do Medio
Escuela	Liceo Bicentenario Jovina Naranjo Fernández
Foco en el aprendizaje	Desarrollar el razonamiento estadístico en los estudiantes

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Explique por qué considera que esta práctica puede catalogarse como una buena práctica. Considere los siguientes aspectos:

Descripción de la práctica

Consiste en formar un ambiente interactivo basado en consultas y que está diseñado para desarrollar el razonamiento estadístico.

La idea es formar en los estudiantes una comprensión profunda y significativa de las estadísticas y ayuda a los estudiantes a desarrollar su capacidad de razonar estadísticamente.

Justificación: El razonamiento matemático y estadístico de los estudiantes estaba muy deficiente, plantear problemas y modelar situaciones para los estudiantes era difícil de realizar, entonces con estas problemáticas se tomó la decisión de plantear esta estrategia de clase que se llama “Entorno de aprendizaje del razonamiento estadístico” (SLRE en inglés) para promover el razonamiento estadístico.

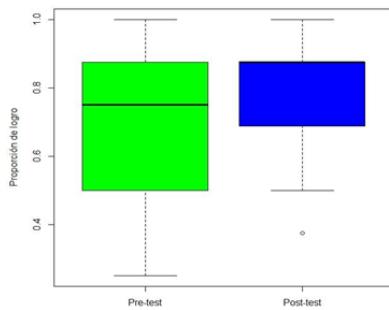
La elección de la estrategia fue porque en otras culturas y contextos los resultados fueron positivos, después de una investigación exhaustiva se llegó a la conclusión que esta estrategia que no se había aplicado mucho en nuestro país era la mas efectiva para lograr los objetivos planteados.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime

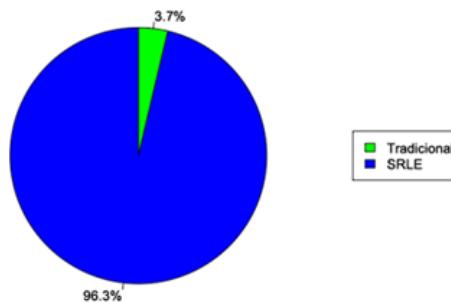
Se tomo una muestra para obtener 2 grupos, uno de control y otro experimental. El grupo de control recibió un tratamiento de clases tradicional y al grupo experimental se le aplicó el modelo SRLE.

Los resultados del grupo experimental, antes y después de las clases donde se aplicó esta estrategia. Varios estudiantes pudieron subir sus resultados e incluso alcanzar a los estudiantes que tenían un mayor rendimiento.

Y también cabe destacar que los estudiantes manifestaron su aprobación a la metodología. (son solo algunos de los datos más relevantes para entregar)



En comparación con la clase cotidiana o tradicional ¿Cuál usted prefiere seguir teniendo?



Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

Vinculación con artes, lenguaje, tecnología

Material interactivo

Características de la práctica

¿Qué hace el profesor? (acciones pedagógicas, estrategias utilizadas, rol que asume).

R: El rol del docente es guiar y motivar a los estudiantes primeramente para que se involucren en este ambiente de búsqueda de información previa y después compartir esta información para finalmente el docente complementar los conocimientos que los estudiantes adquirieron y unir todas estas ideas en un foco principal.

Depende en si de la motivación tanto de los estudiantes como del docente.

¿Qué hacen los estudiantes? (tipo de participación, interacción, producción de aprendizajes).

Los estudiantes se involucran en este ambiente de aprendizaje, buscando información de manera autónoma antes de empezar con el contenido en sí, llegan con un aprendizaje previo no siempre ordenado y correcto, pero llegan con una pequeña base. Luego los estudiantes comparten el conocimiento que no siempre está ordenado y correcto. Finalmente, el docente con todas estas ideas que se tienen las reúne y las ordena para entregarla de manera correcta y ordenada.

Este tipo de clases no es expositivo, más bien es compartir experiencia dentro del aula, mostrar ejemplos y utilizar material concreto que los estudiantes puedan identificar y visualizar.

¿Qué recursos se utilizan? (materiales, tecnologías, apoyos externos).

Materiales: Dados, dulces, monedas, cartón piedra, pintura, autos de carrera, caballos de carrera, césped sintético, guía de trabajo.

¿Cómo se organiza la clase? (modalidades, secuencia de actividades, metodologías activas)

Antes de la clase 1 Buscar información sobre que es una probabilidad, otro grupo busca información sobre sucesos excluyentes, otro grupo busca información sobre sucesos no excluyentes.

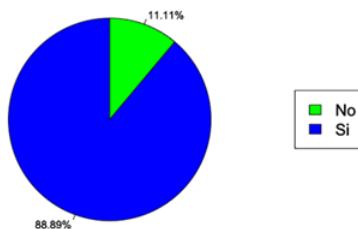
Con está información se llega la clase 1 que es compartir en grupo la información que han adquirido, mesa redonda donde los estudiantes comparten su conocimiento, mientras que las ideas más claras el profesor las anota en la pizarra, luego de compartir las ideas el profesor unifica toda la información para presentar la regla de Laplace (para calcular una probabilidad) y luego los tipos de sucesos.

Clase 2: Con la información que manejan ahora se retroalimenta un poco los tipos de sucesos y se comienza a ejercitarse con guías grupales, donde se hacen experimentos con dados, dulces de colores, cartas de póker, etc....

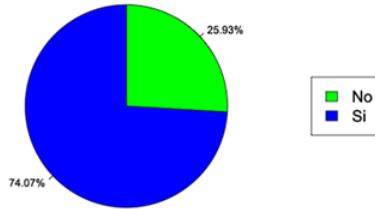
Clase 3: Los grupos traen materiales que ya se describieron antes para armar 2 pistas, una pista de auto y una pista de caballos, la idea es construir un juego donde los estudiantes puedan experimentar y aprender sobre la probabilidad de un suceso exclusivo, a cada auto y caballo se le pone un número del 1 al 12 y se juega con 2 dados, al lanzar los dados se suman sus caras, si la suma da como resultado un número entre el 1 y el 12 ese caballo o auto con esa enumeración avanza un cuadrito, y así sucesivamente hasta que el primer caballo o auto llegue a la meta. Al finalizar la actividad el profesor les encaminará aún más este conocimiento porque el gráfico resultante al finalizar el juego es una curva normal. Con este conocimiento nuevo se puede introducir un aprendizaje más profundo y abre el camino para que los estudiantes que les llamó la atención puedan unirse al electivo de estadística y probabilidad de la institución.

¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje? (mejora en resultados, participación, motivación).

¿Fue de su agrado las clases de estadística y probabilidades?



¿Cómo se sintió al tener que buscar información y discutir las ideas con sus compañeros?



Primero las evidencias de los estudiantes en cuanto a su percepción de las clases y actividades.

Ahora un poco de evidencia estadística que indica el logró de implementar esta actividad

Tests		Estadístico	p-value
Shapiro-Wilks	Pre-test	0.8972	0.04331
	Post-test	0.89664	0.004232
Rangos con signos de Wilcoxon	Pre-test	2.5	0.02892
	Post-test		

Los valores p-value obtenidos al aplicar la prueba Shapiro-Wilks indican que la distribución de la proporción de logro de aprendizaje de los estudiantes del grupo experimental no es normal, por lo tanto, para determinar si existe diferencia significativa en el rendimiento de los estudiantes del grupo experimental antes y después de aplicar el modelo SRLE se utilizó la prueba de rangos con signos de Wilcoxon cuyo p-value es inferior al 5% e indica que los estudiantes tienen un mejor rendimiento después de haber aplicado el modelo SRLE.

Trabajo colaborativo

Apoyo en el colegio (apoderados, asistentes de aula, pie, etc.)

Apoyo del pie en cuanto a las actividades manuales en clases y supervisión del trabajo

Rol del equipo directivo.

Aprobaron la metodología

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

Cuando se les motiva a los estudiantes las clases son mas entretenidas, si uno busca el trabajo autónomo del estudiante y que el profesor no sea el centro de la clase, se puede lograr un aprendizaje más efectivo.

Sugerencias para mejorar la práctica

La implementación del modelo fue para un tema en específico y durante una semana, se puede adaptar mucho más para usarlo en una unidad completa, todo dependerá de la planificación que se haga, como sugerencia que sea clase a clase.

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Jorge Baltierra Contreras
Nivel/Curso	2º medio
Escuela	Liceo Antonio Varas de la Barra
Foco en el aprendizaje	Calcular el Volumen de una esfera

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Explique por qué considera que esta práctica puede catalogarse como una buena práctica. Considere los siguientes aspectos:

Descripción de la práctica

- **Descripción de la clase:**

La clase consta de Calcular el volumen de una pelota esférica (voleibol, futbol, basquetbol, pin pon, tenis, etc.) que se les entregará a distintos grupos de estudiantes, para que puedan calcular el volumen directamente. Se inicia preguntando abiertamente cuál balón es más grande, con comparación de imágenes y con esto activar conocimientos de la clase anterior. La idea es responder una pregunta sencilla: "Si se tiene una caja cúbica de 100 cm de lado, ¿Cuántas pelotas cabrían en dicha caja? Para esto utilizan el método Polya para resolver el problema.

- **Justificación de la clase:**

En esta clase se trata de trabajar la resolución de problemas, que tanto conflicto genera con los estudiantes, de una manera práctica y también generar el espacio para mejorar las habilidades de trabajo en equipo o bien trabajo colaborativo. Se decide generar una actividad sencilla pero tangible para que los estudiantes puedan interiorizar el contenido con elementos que ellos hayan podido utilizar dentro de sus momentos de ocio y actividades recreativas, y la elección de pelotas se hace en base a lo observado en los recreos de los alumnos.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime

El hecho de tener que aplicar el contenido de manera tangible, ha logrado que los alumnos puedan apreciar mejor los cálculos realizados e interiorizar el proceso para calcular el volumen de una esfera.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

Si bien es una actividad que se puede aplicar cada vez que corresponda ver este contenido. Pero para que sea sostenible en el tiempo hay que tener los elementos para poder hacerla realidad. Los distintos balones, las herramientas de medición, etc.

Características de la práctica

¿Qué hace el profesor? (acciones pedagógicas, estrategias utilizadas, rol que asume).

Inicialmente activando los conocimientos previos. Luego dar las indicaciones para la actividad. Después paso a ser monitor observando y apoyando el desarrollo de la actividad. Finalmente, ser un moderador para que los alumnos puedan expresar su opinión del trabajo realizado.

¿Qué hacen los estudiantes? (tipo de participación, interacción, producción de aprendizajes).

Los estudiantes deben tener una participación activa para el inicio, interactuando con el profesor en las preguntas que se hacen y las preguntas que ellos mismos puedan tener. Deben ser activos al desarrollar la actividad y poder apoyar a los compañeros que tienen más dificultades con el contenido. Finalmente tener la capacidad de argumentación para presentar la idea del desarrollo de la actividad de su grupo.

¿Qué recursos se utilizan? (materiales, tecnologías, apoyos externos).

Se requieren:

- 1 Distintos tipos de pelota para repartir a los grupos.
- 2 Reglas para medir el diámetro y obtener el radio, o bien, huincha métrica para medir el perímetro del círculo que forma la esfera (para dar una forma distinta para obtener el radio)
- 3 Calculadora como apoyo para los alumnos que tengan menores habilidades en cálculo directo.
- 4 Proyector para la presentación correspondiente a la clase.
- 5 La impresión de la hoja en donde desarrollarán la actividad.

¿Cómo se organiza la clase? (modalidades, secuencia de actividades, metodologías activas)

La clase tiene la estructura básica

- **Inicio:** Se realiza una activación de conocimientos previos y una pequeña motivación a la participación.
- **Desarrollo:** Se presenta la problemática, se dan instrucciones para la actividad y se les permite el tiempo adecuado para desarrollarla trabajando en equipos.
- **Cierre:** Se da el espacio para que los alumnos puedan deducir si el cálculo hecho es pertinente y comenten su experiencia con la actividad.

¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje? (mejora en resultados, participación, motivación).

Clase sin realizar aun (portafolio para clase grabada)

Trabajo colaborativo

Apoyo en el colegio (apoderados, asistentes de aula, pie, etc.)

Rol del equipo directivo.

Parte del trabajo colaborativo fue darnos cuenta de que los alumnos tienen muchos problemas con la comprensión lectora, lo cual afecta directamente en comprender el enunciado de un problema. Este análisis se llevó a cabo en conjunto con profesionales del PIE, profesores de lenguaje y de matemática. Este análisis se realiza a partir de los resultados obtenidos en la evaluación DIA.

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

Aprendí que no es necesario hacer una clase magistral para lograr que mis alumnos puedan comprender los objetivos que se desean trabajar. Basta con una actividad que sea simple pero contundente en el sentido de que sea práctica para ellos y tangible, para que sean capaces de interiorizar la materia pasada y asociarla a alguna vivencia.

Sugerencias para mejorar la práctica

Tener herramientas más específicas para la medición del diámetro de una esfera, como por ejemplo un vernier, lo cual lograría que las mediciones fueran más precisas.



LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Departamento de Matemática
Nivel/Curso	2ºMedio
Escuela	Colegio Eduardo Frei Montalva
Foco en el aprendizaje	Fortalecer las habilidades matemáticas en el eje de álgebra y patrones mediante la resolución de sudokus gigantes, fomentando el trabajo colaborativo, la visualización de estructuras numéricas y la motivación por el aprendizaje matemático en contextos lúdicos.

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Explique por qué considera que esta práctica puede catalogarse como una buena práctica. Considere los siguientes aspectos:

Descripción de la práctica

La práctica surge desde la necesidad de transformar la forma en que los estudiantes abordan el álgebra, pasando de una memorización mecánica de fórmulas a una comprensión profunda de los patrones y relaciones algebraicas. Mediante el uso del sudoku como recurso didáctico, se promueve la identificación, representación y modelación de estructuras lógicas, potenciando el pensamiento algebraico. Inspirados en la serie Cobra Kai, se diseñó una experiencia competitiva denominada Sudoku KAI, que motiva a los estudiantes a resolver sudokus gigantes de manera colaborativa. Esta iniciativa, inicialmente implementada en el colegio, evolucionó hasta convertirse en un evento institucional y posteriormente interescolar, donde participan diversas comunidades educativas, fortaleciendo la cultura matemática y el sentido de pertenencia.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime

El impacto de la práctica se ha reflejado en una mejora significativa en la disposición y motivación de los estudiantes hacia la asignatura de Matemática. Las evaluaciones estandarizadas, como DIA y SIMCE, evidencian avances sostenidos en los resultados. Además, se observa un fortalecimiento de habilidades cognitivas y socioemocionales, especialmente en la resolución colaborativa de problemas, la comunicación matemática y la perseverancia frente a desafíos. El formato de sudokus gigantes ha promovido la organización estratégica y el trabajo en equipo, transformando la percepción de la matemática como un espacio de disfrute, desafío y crecimiento.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

Desde su primera versión, Sudoku KAI generó gran entusiasmo en la comunidad educativa, impulsando la creación de equipos de trabajo interdepartamentales. El Departamento de Educación Física asumió el rol de jueces, mientras que Artes colaboró en el diseño visual del evento y otros docentes en la confección de materiales. En las siguientes versiones, al incluir establecimientos externos, la colaboración se amplió, involucrando a directivos, docentes, asistentes y familias. Este compromiso colectivo ha garantizado la continuidad del proyecto y su institucionalización. Hoy, la práctica se sostiene en una cultura de colaboración, donde cada actor comprende que enseñar matemáticas también implica generar experiencias significativas y comunitarias.

Características de la práctica

¿Qué hace el profesor? (acciones pedagógicas, estrategias utilizadas, rol que asume).

El docente guía la comprensión del sudoku como herramienta para el razonamiento lógico y algebraico. Inicialmente enseña las reglas y estrategias de resolución, promoviendo la reflexión sobre patrones y relaciones numéricas. Luego, implementa sesiones en formato competitivo, donde los estudiantes aplican estrategias de manera individual y grupal. En etapas posteriores, se desarrollan competencias internas para seleccionar representantes del colegio en el torneo Sudoku KAI. El profesor asume un rol de mediador, modelando estrategias de pensamiento, acompañando la gestión emocional frente a la frustración y fomentando la autonomía en la resolución de problemas.

¿Qué hacen los estudiantes? (tipo de participación, interacción, producción de aprendizajes).

Los estudiantes se convierten en protagonistas activos del proceso de aprendizaje. Comienzan resolviendo sudokus de manera individual, ejercitando la observación y la deducción. Posteriormente, en dinámicas grupales y competitivas, deben planificar estrategias conjuntas para optimizar tiempos y resultados, desarrollando habilidades de comunicación, organización y liderazgo. La experiencia los enfrenta a la necesidad de argumentar decisiones y validar procedimientos, fortaleciendo el razonamiento lógico y la tolerancia a la frustración. El aprendizaje trasciende lo matemático, favoreciendo la autoconfianza y la comprensión del error como parte del proceso formativo.

¿Qué recursos se utilizan? (materiales, tecnologías, apoyos externos).

Se emplean materiales simples pero estratégicamente utilizados: cinta de papel para delimitar los espacios de los sudokus gigantes, hojas impresas y una plastificadora para reutilizar los tableros. Estos recursos permiten construir experiencias visuales y manipulativas, favoreciendo la participación activa.

¿Cómo se organiza la clase? (modalidades, secuencia de actividades, metodologías activas).

El trabajo con sudokus se integra semanalmente en la planificación del departamento, destinando una hora a la resolución de estos desafíos. Además, se incorporan sudokus como ítems adicionales en las evaluaciones, otorgando puntaje extra y reforzando la motivación. La secuencia metodológica incluye exploración guiada, práctica autónoma y trabajo colaborativo. Una vez adquiridas las destrezas básicas, se desarrollan competencias internas entre cursos, culminando en la representación del colegio en el torneo Sudoku KAI. Esta organización equilibra la enseñanza de contenidos con el desarrollo de habilidades matemáticas transversales, promoviendo la participación y el sentido de logro.

¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje? (mejora en resultados, participación, motivación).

La práctica ha generado un cambio visible en la actitud y participación de los estudiantes hacia la matemática. Se observa mayor entusiasmo, compromiso y confianza para enfrentar desafíos. Los resultados de las evaluaciones DIA y SIMCE muestran un avance sostenido, evidenciando mejoras tanto en pensamiento lógico como en resolución de problemas. Más allá de los números, el impacto se manifiesta en la construcción de una identidad matemática positiva y en la percepción de la asignatura como un espacio de descubrimiento y colaboración.

Trabajo colaborativo

- **Apoyo en el colegio (apoderados, asistentes de aula, pie, etc.)**

Tras tres años de implementación, Sudoku KAI se ha consolidado como una actividad institucional que involucra a toda la comunidad educativa. Apoderados, asistentes, docentes y estudiantes participan en diferentes comisiones, aportando desde la logística hasta la animación del evento. Esta articulación refuerza el sentido de pertenencia y la comprensión de que enseñar matemáticas también puede ser un acto comunitario, donde todos son parte del proceso de aprendizaje.

- **Rol del equipo directivo.**

El equipo directivo ha tenido un papel esencial en la consolidación de la práctica, promoviendo su expansión y generando las condiciones organizativas necesarias para su sostenibilidad. Su apoyo permitió que la iniciativa trascendiera el aula y se transformara en una actividad institucional. La dirección asumió un liderazgo pedagógico que fomentó la colaboración entre departamentos, impulsando la innovación y el reconocimiento de la práctica como una estrategia efectiva para fortalecer el aprendizaje matemático.

Aprendizaje profesional ¿Qué aprendí?

Esta experiencia nos enseñó que toda idea pedagógica tiene potencial si se sustenta en el trabajo colaborativo y la reflexión conjunta. Aprendimos que innovar implica asumir riesgos y enfrentar el temor al fracaso como parte natural del aprendizaje profesional. También comprendimos que las ideas creativas, aunque inicialmente parezcan poco convencionales, pueden convertirse en potentes herramientas de enseñanza cuando se ejecutan con planificación y respaldo institucional. Sudoku KAI nos reafirmó que la educación se enriquece cuando se combina la creatividad, la colaboración y la convicción de que todos pueden aprender matemáticas de manera significativa.

Sugerencias para mejorar la práctica

Una oportunidad de mejora es fortalecer la preparación de los equipos antes del campeonato, dedicando más tiempo a la práctica y análisis de estrategias de resolución. Asimismo, se puede optimizar la organización de los eventos interescolares mediante una mejor distribución de tareas y tiempos. Incrementar el trabajo previo en clases permitiría alcanzar mejores resultados y profundizar la comprensión matemática detrás de cada desafío. La sistematización y evaluación continua de la práctica favorecerán su proyección y mejora sostenida en el tiempo.

INTRODUCCIÓN

Red de Inglés y Tecnología de Enseñanza Básica y Enseñanza Media

Dedico estas páginas en Redes Colaborativas Docentes de Inglés y Tecnología de Ed Media y Básica, a mi padre Oscar Peñailillo Portales Q.E.P.D., quién me motivó desde pequeña a ver el mundo y conocer otras culturas con mapas, enciclopedias, relatos e historias entretenidas, a compartir lo que aprendía. Dedico a mi Familia y Mentores todo lo aprendido y replicado ya en el cierre de mi carrera docente.

En el corazón del Servicio Local de Educación Pública Chinchorro de la Región de Arica y Parinacota está latiendo una transformación profunda, la construcción de redes colaborativas docentes que están redefiniendo la enseñanza del inglés y la tecnología en las escuelas públicas de la Región, la que ocurre en las salas de clases, en los pasillos escolares, en reuniones entre colegas que deciden aprender juntos.

La Redes son una sinfonía de voces de docentes que se escuchan, se respetan y se entrelazan en conversaciones sinceras y esperanzadoras, compartiendo saberes, logros, experiencias y sueños en contextos marcados por la alta vulnerabilidad, la movilidad constante y compleja de sus estudiantes y la escasez de recursos tecnológicos frente al avance vertiginoso de la inteligencia artificial.

Esta comunidad se une para capacitarse, compartir materiales innovadores, crear contenidos contextualizados y aplicar nuestras prácticas en nuestros estudiantes, demostrando que la colaboración supera el aislamiento y la desesperanza surgiendo la esperanza y creatividad, donde la calidad educativa se construye con solidaridad, vocación, creatividad y compromiso colectivo.

Compartimos Metodologías Activas, nos interiorizamos en Seymour Papert, Mitch Resnick. Aprendimos de la Espiral de Creatividad, compartimos softwares interactivos offline gratuitos, cursos online gratuitos y acreditados para que docentes y estudiantes de segundo ciclo y educación media desarrollen el pensamiento computacional, la creatividad, el aprendizaje activo interdisciplinario en estrategias como el Aprendizaje Basado en Proyectos y herramientas digitales, motivándolos a resolver problemas cotidianos en conjunto y desde nuevas perspectivas.

Así, el aula se convirtió en un laboratorio colaborativo donde pensar diferente es una práctica disfrutada por todos. Estas Redes demuestran que el cambio educativo nace cuando se decide construir puentes, no levantar muros.

Cada experiencia vivida y documentada por los coordinadores y docentes, cada estrategia compartida y cada espacio de aprendizaje en el que dialogan, crean y se acompañan, van construyendo vínculos de confianza que perdurarán más allá de cualquier programa o iniciativa temporal.

La sostenibilidad de esta experiencia se garantiza en tres pilares: la Formación Continua, la Cultura Colaborativa y la Gestión Institucional, consolidando una Comunidad de Práctica Regional donde la innovación educativa sea parte de la identidad profesional docente.

Este libro es un testimonio palpable de que la innovación educativa en el SLEP Chinchorro reconoce que nuestras escuelas públicas albergan

talentos, creatividad y dedicación, y que cuando sus docentes se articulan en Redes, pueden transformar radicalmente las oportunidades de aprendizaje de nuestros estudiantes.

Deseo que estas páginas inspiren a otros territorios educativos a construir sus propias redes, a valorar el conocimiento situado de sus docentes, y a comprender que la excelencia educativa se construye con las manos y las mentes de quienes día a día habitan las aulas.

Janett Peñailillo Gutiérrez

Docente de Inglés e IA

Coordinadora de Inglés y Tecnología SLEP Chinchorro

Región de Arica y Parinacota

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Elisa Olivares Valenzuela
Nivel/Curso	7º básico
Escuela	Liceo Jovina Naranjo Fernández
Foco en el aprendizaje	Comprensión lectora y auditiva.

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Explique por qué considera que esta práctica puede catalogarse como una buena práctica. Considere los siguientes aspectos:

Descripción de la práctica

Es fundamental optimizar el tiempo de trabajo mediante el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) y recursos digitales. Estas herramientas permiten potenciar la enseñanza y favorecer el aprendizaje autónomo de los estudiantes, reforzando tanto la comprensión lectora como auditiva en el idioma extranjero.

Por otra parte, los **audios de hablantes nativos adaptados al nivel de 7º básico**, proporcionan un contacto auténtico con la lengua. Esto desarrolla habilidades de escucha activa, entonación y pronunciación, acercando al estudiante a contextos comunicativos reales. Además, escuchar voces diversas mejora la capacidad de discriminar acentos y ritmos del inglés, favoreciendo la confianza y la motivación para usar el idioma.

Entre los beneficios más relevantes para los estudiantes al trabajar con material digital y audios se destacan:

- Mayor motivación, gracias a recursos interactivos y cercanos a su realidad tecnológica.
- Desarrollo de la autonomía en el aprendizaje, al poder acceder a los materiales innovador y confinable dentro del aula.

- Mejora de la comprensión auditiva, mediante una exposición sistemática y contextualizada al idioma.
- Fortalecimiento de la comprensión lectora con materiales dinámicos y actividades de retroalimentación inmediata.
- Optimización del tiempo en clases, ya que las TIC permiten integrar lectura, escucha y práctica en un mismo recurso.
- Preparación progresiva y pertinente de los estudiantes para enfrentar con mejores herramientas evaluaciones externas como la **prueba SIMCE de Inglés** y la **evaluación DIA de Inglés**, ya que ambos instrumentos miden principalmente comprensión lectora y auditiva.

De esta manera, la incorporación de TICs y libros digitales se presenta como una estrategia eficaz para compensar la reducción horaria (debido a que se asigna 1 hora a la asignatura de Lengua Aymara), asegurando que los estudiantes logren avances significativos en el desarrollo de sus competencias comunicativas en inglés.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime

-El uso de softwares, e-books y plataformas interactivas permite a los estudiantes practicar las cuatro habilidades de manera integrada y personalizada. Por ejemplo, los libros digitales con audios en inglés nativo, mejoran la comprensión auditiva y la expresión oral al exponerlos a la pronunciación y entonación correctas. Las páginas interactivas y los ejercicios de escritura en línea potencian la comprensión lectora y la expresión escrita de manera dinámica. Esta práctica constante y variada ayuda a consolidar sus habilidades de forma más efectiva que los métodos tradicionales.

Ademas, Las herramientas digitales mencionadas están diseñadas para replicar el formato y los desafíos de las pruebas de certificación internacional (como el Cambridge English o el TOEFL). Los alumnos se familiarizan con los tipos de preguntas y ejercicios (listening, reading, speaking, writing) que encontrarán en estos exámenes, lo que reduce la ansiedad y les permite ganar confianza. Esto no solo facilita el éxito en las pruebas, sino que también les proporciona una ventaja académica y profesional a futuro.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

Las TICs facilitan la creación y el intercambio de recursos didácticos. Nosotros los profesores podemos usar plataformas digitales compartidas para almacenar y organizar materiales (planificaciones de clase, ebooks, audios, hojas de trabajo), creando una Fuente de recursos accesible para todos. Esto reduce la carga de trabajo

individual, evita la duplicación de esfuerzos y permite que los docentes se enfoquen en la personalización de las clases y el apoyo a los estudiantes. Además, el uso de herramientas de feedback en línea les permite analizar en conjunto el progreso de los alumnos, identificar desafíos comunes y desarrollar estrategias pedagógicas más efectivas y coherentes para todo el nivel.

Características de la práctica

¿Qué hace el profesor? (acciones pedagógicas, estrategias utilizadas, rol que asume).

El rol del profesor es fundamentalmente como **guía y orientador**. No se limita únicamente a presentar herramientas tecnológicas, sino que establece pautas claras para que los estudiantes **observen, escuchen y repliquen** lo que se les presenta en un entorno digital. Además, fomenta en ellos la capacidad de **reflexionar y pensar por sí mismos**, impulsándolos a ser más **proactivos y partícipes de su propio proceso de aprendizaje**. De esta manera, el profesor convierte el uso de recursos digitales en una oportunidad para desarrollar la autonomía, la comprensión crítica y el compromiso activo de los alumnos con el idioma extranjero inglés.

¿Qué hacen los estudiantes? (tipo de participación, interacción, producción de aprendizajes).

Con el uso de recursos digitales, los estudiantes de inglés como idioma extranjero pueden **participar de manera autónoma**, avanzando según sus propias capacidades y sin la presión socioemocional de cometer errores frente a sus compañeros. Las plataformas interactivas y los juegos digitales facilitan un aprendizaje **más dinámico y motivador**, lo que incrementa el interés y la participación activa. Por otra parte, el uso de **libros digitales** permite que los alumnos centren su atención en el modelo que el profesor presentan, lo cual fomenta el **pensamiento crítico** y genera una participación **amigable y colaborativa**, ya que los estudiantes se apoyan en la guía docente y del recurso digital para construir su propio aprendizaje.

¿Qué recursos se utilizan? (materiales, tecnologías, apoyos externos).

Para fortalecer este proceso, se incorporan **e-books de editoriales extranjeras con certificación en la enseñanza del idioma inglés**, tales como *Oxford*, *Cambridge* o *Longman*. Estos materiales, aunque son de pago, suelen estar disponibles gracias al trabajo colaborativo entre colegas, y presentan una **adaptación pedagógica apropiada para estudiantes de inglés como segunda lengua**, con ejercicios **simples, claros pero altamente efectivos** que responden a diferentes niveles de competencia.

Asimismo, se complementa el trabajo con **páginas web interactivas** como *Wordwall*, *British Council* y *Padlet*, entre otras, que permiten a los alumnos **refor-**

zar lo aprendido de manera dinámica. A través de actividades digitales y juegos, los estudiantes logran afianzar conocimientos sin sentir presión, desarrollando al mismo tiempo habilidades de pensamiento crítico y una participación más autónoma y motivada en su propio proceso de aprendizaje.

¿Cómo se organiza la clase? (modalidades, secuencia de actividades, metodologías activas).

- 1. Activación de Conocimientos y Presentación Activación de Conocimientos Previos: Se inicia observando las imágenes proyectadas en el libro digital para enlazar con lo que ya se conoce.

Práctica de Pronunciación: A continuación, se escucha la pronunciación de las palabras o frases y se repiten, buscando imitar el acento nativo para afinar la fonética.

Contextualización: Se escucha un audio que sitúa el vocabulario y los nuevos contenidos en un contexto real. En esta sección también se presentan los elementos gramaticales, los tiempos verbales y preguntas modelo esenciales.

- 2. Interacción Guiada y Modelado

Modelo de Interacción: Se observa, se escucha y se interactúa siguiendo el modelo que presenta el libro a través de una combinación de imágenes, oraciones y el audio. Este paso es crucial para comprender la aplicación práctica de los contenidos.

- 3. Aplicación Independiente y Refuerzo

Aplicación Práctica: De forma independiente, los estudiantes aplican los conocimientos adquiridos utilizando el libro de actividades (previamente descargado y fotocopiado, si es que se encuentra disponible en internet) para consolidar lo aprendido.

Refuerzo y Gamificación: Para fortalecer los contenidos de manera lúdica, se interactúa con páginas interactivas como Wayground, Kahoot o Wordwall. A través de la gamificación, se refuerzan los conceptos en un entorno dinámico y motivador.

- ¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje? (mejora en resultados, participación, motivación).

La evidencia clave del éxito de la herramienta se manifiesta en el cambio de actitud y desempeño de los estudiantes al interactuar con el libro digital. Se observa una mejora notoria en su pronunciación y en el desarrollo de un pensamiento en inglés. Esto se debe a que la estructura digital de las frases y oraciones guía al alumno a internalizar los patrones lingüísticos de forma secuencial y lógica.

Este proceso de inmersión cognitiva se refuerza significativamente con la gamificación integrada en la plataforma. Este elemento lúdico actúa como un potente motivador intrínseco, llevando a los estudiantes a trabajar de forma continua y prolongada sin una conciencia clara del tiempo transcurrido. La alta participación y el compromiso sostenido con las actividades son la prueba tangible de esta motivación.

Toda esta transformación —desde el cambio de actitud inicial hasta la mejora en la pronunciación, la adopción del pensamiento en inglés, y la dedicación prolongada al estudio— queda plenamente documentada y validada en los videos de las sesiones de trabajo. Estos videos sirven como registro observacional directo del progreso y la interacción efectiva de los alumnos con el material digital.

Trabajo colaborativo

Apoyo en el colegio (apoderados, asistentes de aula, pie, etc.)

Por parte de los apoderados (padres/tutores), se ha observado una excelente disposición y comprensión del valor de esta metodología. Entienden que esta práctica es fundamental para elevar el nivel de inglés de sus hijos, lo cual se traducirá directamente en un mejor desempeño en evaluaciones estandarizadas cruciales, como las pruebas DIA de Inglés y el SIMCE de Inglés. Su compromiso con el proceso refuerza la importancia del aprendizaje en casa y en el aula.

Asimismo, la colaboración de los asistentes de aula es fundamental, especialmente en las fases iniciales. Su apoyo constante es necesario para guiar a los estudiantes a comprender y adoptar la dinámica de trabajo digital en el aula.

Un ejemplo crítico de su apoyo es la gestión del ambiente de aprendizaje, asegurando que los niños mantengan el silencio absoluto durante los audios. Esta medida es vital para que todos los alumnos puedan captar cada detalle de la pronunciación y el contenido, maximizando la efectividad de la inmersión auditiva.

Rol del equipo directivo.

Desde el inicio, la UTP brindó el apoyo necesario para modificar la planificación curricular. Esto permitió la adaptación e integración de nuevos contenidos derivados del libro digital, manteniendo siempre la coherencia con los marcos establecidos. Es crucial destacar que esta adaptación se realizó sin comprometer los elementos fundamentales del currículo: se conservaron las habilidades, los objetivos de aprendizaje, las actitudes y los criterios de evaluación que los estudiantes deben alcanzar a lo largo del año escolar. Esta flexibilidad asegura que la innovación digital esté plenamente alineada con las metas educativas institucionales.

Además del apoyo en la planificación, la UTP contribuyó significativamente al aspecto logístico con el fotocopiado y anillado del libro de actividades. Este material físico sirve como un valioso apoyo complementario a lo proyectado en el libro digital.

Disponer de este recurso impreso permite a los estudiantes reforzar la práctica, tomar notas y realizar ejercicios de manera tangible, creando una metodología de aprendizaje híbrida que maximiza la efectividad de la herramienta principal.

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

He aprendido que estas herramientas digitales me permiten desviar el foco de la mera cobertura de contenidos hacia el aprendizaje en sí y el desarrollo profundo de habilidades lingüísticas. Este enfoque libera la presión de “pasar materia” y, en su lugar, me permite centrarme en el progreso real del estudiante. El software facilita llevar un orden y una secuencia lógicos y amigables para ellos, lo que naturalmente apoya la flexibilización del tiempo y el ritmo de avance de cada alumno.

Al priorizar el desarrollo de habilidades, se potencia la **autonomía** del estudiante. El proceso se vuelve menos dependiente del docente y más guiado por la herramienta, lo que impulsa a los alumnos a ser **más responsables y activos** en la gestión de su propio aprendizaje. El resultado es un estudiante más empoderado y con un rol protagónico en su educación.

Además, esta experiencia ha reforzado la necesidad de sacar el máximo provecho a las herramientas digitales disponibles en la actualidad. Es imperativo incluir activamente el uso de la Inteligencia Artificial (IA) no solo en el aula, sino también en la planificación docente y la metodología general. El objetivo final es optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje y asegurar una mayor efectividad en la consecución de los objetivos de aprendizaje.

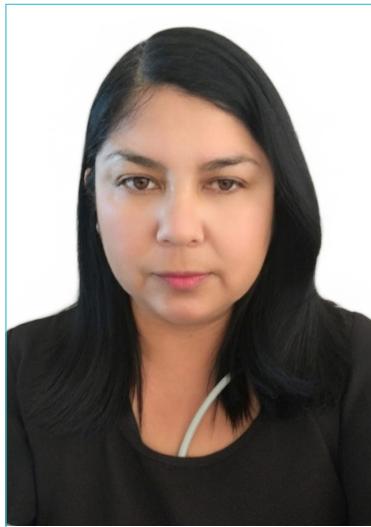
Sugerencias para mejorar la práctica

Lamentablemente, el material digital de alta calidad que se está utilizando actualmente (softwares de editoriales extranjeras) presenta una limitación significativa de costos. Estos recursos no se venden de forma individual, sino únicamente en paquetes que representan una inversión muy alta, lo cual resulta inabordable para el presupuesto de un profesor.

A pesar de esta restricción, existe una valiosa alternativa: el intercambio y la recopilación de material docente. La colaboración, como el material compartido por la profesora Janett Peñailillo, ha demostrado ser extremadamente valiosa para mejorar las prácticas pedagógicas en el aula.

Por ello, se sugiere encarecidamente evaluar la inversión en softwares educativos de inglés que ofrezcan soluciones más flexibles o planes asequibles. Invertir en estas herramientas digitales es un paso fundamental para modernizar y mejorar la calidad de la enseñanza de la asignatura.

Finalmente, y como medida crucial para asegurar el progreso de los estudiantes, se solicita formalmente no permitir que se sigan reduciendo las horas efectivas de la asignatura de inglés en la planificación curricular. La continuidad y la frecuencia en la exposición al idioma son esenciales para el desarrollo de las habilidades lingüísticas.



Profespra Elisa Olivares Valenzuela

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Rosa Palomino
Nivel/Curso	Pre kínder a 8vos
Escuela	América
Foco en el aprendizaje	Desarrollar la comprensión y expresión oral en inglés mediante actividades lúdicas y colaborativas en contextos comunicativos.

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Explique por qué considera que esta práctica puede catalogarse como una buena práctica. Considere los siguientes aspectos:

Descripción de la práctica

La actividad consiste en una muestra pedagógica de inglés con temática de feria, dividida por niveles.

• Pre-Kínder a 3º Básico:

- 1 Cada curso preparará y presentará una canción en inglés.
- 2 Las canciones estarán relacionadas con temáticas simples y entretenidas (colores, números, partes del cuerpo, animales, etc.).
- 3 Se promoverá la pronunciación, el ritmo y la confianza al expresarse en inglés en un ambiente lúdico.

• 4º a 8º Básico:

- 1 Participarán en una feria de stands temáticos organizados por las docentes de inglés con ayuda de monitoras y estudiantes.
- 2 Cada stand contará con un juego o dinámica diferente (juegos de memoria, juegos de encestar pelotas, ruleta de preguntas, trivia, etc.).

- 3 Los estudiantes rotarán por los diferentes stands y recibirán premios si participan activamente y responden correctamente en inglés.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime

- Promover el desarrollo de habilidades de comprensión y expresión oral en inglés en estudiantes de Pre-Kínder a 3º Básico a través de la interpretación de canciones.
- Estimular el aprendizaje de vocabulario y estructuras básicas del idioma en estudiantes de 4º a 8º Básico mediante actividades interactivas en stands de juegos temáticos.
- Fomentar la participación activa y el trabajo colaborativo a través de dinámicas grupales y rotativas que promuevan el uso del inglés en contextos significativos.
- Reforzar la motivación y el interés por el aprendizaje del inglés mediante concursos, premios y disfraces, creando una experiencia positiva y divertida.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo.

La muestra pedagógica de inglés, basada en juegos y canciones, puede sostenerse en el tiempo mediante el trabajo colaborativo entre docentes, la participación activa de los estudiantes, la integración curricular, la actualización del material, la formación docente continua y la evaluación constante para ajustar y mejorar la propuesta. Además, puede aplicarse de forma sostenida año tras año en el establecimiento

Características de la práctica

- **¿Qué hace el profesor? (acciones pedagógicas, estrategias utilizadas, rol que asume).**
 - » Diseña y selecciona actividades adecuadas al nivel de los estudiantes.
 - » Preparar y/o comprar materiales didácticos (canciones, juegos, recursos visuales, etc)
- **¿Qué hacen los estudiantes? (tipo de participación, interacción, producción de aprendizajes).**
 - » Participan activamente mediante juegos y canciones, practicando vocabulario, pronunciación y estructuras gramaticales en inglés. Aprenden haciendo, ya que interactúan, se mueven y responden, lo que refuerza el aprendizaje significativo, lúdico y vivencial.

- **¿Qué recursos se utilizan? (materiales, tecnologías, apoyos externos).**
 - » Canciones, proyector, parlantes, flashcards, juegos temáticos (ruletas, dados, pelotas, etc.)
- **¿Cómo se organiza la clase? (modalidades, secuencia de actividades, metodologías activas).**
 - » Establecer los objetivos de la muestra y preparar el material correspondiente, seleccionándolo en función de los niveles de cada curso y del contenido a tratar.
- **¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje? (mejora en resultados, participación, motivación).**
 - » La implementación de una muestra pedagógica en inglés basada en juegos y canciones favorece el reconocimiento de vocabulario, la fluidez y la comprensión oral. Además, aumenta la participación activa, la autonomía y la motivación de los estudiantes, generando un ambiente positivo y estimulante para el aprendizaje del idioma.

Trabajo colaborativo

- Apoyo en el colegio (apoderados, asistentes de aula, pie, etc.)
 - Facilitar espacios adecuados (gimnasio, patio o sala multiuso) para el desarrollo de la feria.
 - Coordinar horarios para que cada nivel tenga su momento de participación.
 - Disponer de materiales necesarios para la ambientación y desarrollo de los stands (mesas, sillas, parlantes, micrófonos, decoración, etc.).
- **Rol del equipo directivo.**
- Validar y respaldar oficialmente** la actividad como parte del plan anual de trabajo del área de inglés.
- Incluir la muestra en el **calendario escolar**, coordinando tiempos y espacios con otras actividades.
- Participar activamente el día del evento, recorriendo los stands y presenciando las presentaciones musicales.

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

- Aprendí que el juego, la música y la participación activa son herramientas clave para fortalecer la expresión oral y la confianza en inglés. Adaptar las actividades según

el nivel y los intereses de los estudiantes genera aprendizajes más significativos. La motivación y el compromiso aumentan cuando el idioma se practica en contextos reales y lúdicos.

Sugerencias para mejorar la práctica

Incorporar retroalimentación y autoevaluación al finalizar la actividad para identificar aprendizajes, recoger opiniones y mejorar futuras versiones, junto con sistematizar la experiencia (registro audiovisual, afiches con frases en inglés aprendidas, encuestas breves), para dar mayor visibilidad al proceso pedagógico y fortalecer el sentido de comunidad en torno al aprendizaje del idioma.



Profesora Rosa Palomino

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Alicia Marín Choque. Pamela Ojeda Arredondo.
Nivel/Curso	7ºbásico A
Escuela	Juan José San Martín
Foco en el aprendizaje	Desarrollo de vocabulario en el deletreo de palabras, con el fin de elevar el nivel de lectura fluida en el Idioma extranjero y materno.

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Explique por qué considera que esta práctica puede catalogarse como una buena práctica. Considere los siguientes aspectos:

Descripción de la práctica

Favorece el desarrollo de habilidades fonológicas ortográficas y léxicas como base para la habilidad de reconocer, ordenar y pronunciar correctamente las letras que forman una palabra, que a su vez es esencial para el aprendizaje del lenguaje, ya que los estudiantes dicen en voz alta cada letra de la palabra seleccionada y luego la pronuncian completa, reforzando la asociación entre sonido y grafía.

- **Este ejercicio como estrategia pedagógica favorece:**
 - El desarrollo de la conciencia fonológica.
 - La memorización de la correcta escritura de palabras.
 - La atención y concentración en el detalle de cada letra.
 - El enriquecimiento y ampliación de vocabulario.
 - Participar activamente en conversaciones grupales respetando turnos y pronunciación.
- **Sistematicidad: Tiempos sugeridos**

La actividad se realizará de manera sistemática, en horas de lenguaje e inglés a modo de motivación y pausas activas, utilizando palabras contextualizadas y / o en sus rutinas diarias de las asignaturas involucradas:

Momentos en la clase:

- » Inicio, como activación de conocimientos previos con juegos de deletreo o “Spelling bee”
- » Desarrollo: práctica guiada de palabras claves del día, palabras de uso frecuente y /o vocabulario temático.
- » Cierre: Revisión de lo aprendido, dictado relámpago o “Spelling challenge”

- **Recursos posibles y necesarios:**

- » Tarjetas con palabras y /o letras móviles.
- » Pizarras magnéticas o digitales.
- » Pizarras mágicas.
- » Recursos didácticos digitales, ejemplos: Quizz, wordwall, Kahoot.
- » Cuaderno de vocabulario personal.
- » Videos cortos o canciones en español inglés.
- » Diccionario infantil ilustrado.
- » Plantillas de dictado o ejercicios impresos.

- **Resultados esperados**

- » Incremento en la precisión ortográfica.
- » Mejor comprensión del sistema fonético y ortográfico en ambas lenguas
- » Mayor participación oral y confianza al hablar.
- » Reconocimiento visual y auditivo de palabras claves.
- » Transferencia de habilidades fonológicas entre lenguas (Español/Inglés).

- **Indicadores de evaluación:**

- » Deletra correctamente palabras de uso frecuente en forma oral y escrita.
- » Utiliza deletreo para autocorregirse al escribir.
- » Identifica patrones fonéticos comunes en español e inglés.
- » Participa activamente en actividades de Spelling en ambas asignaturas.
- » Mejora en pruebas de dictado, escritura espontánea y lectura fluida.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime

Los estudiantes de 7º básico A modelaron esta actividad a los cursos pequeños para motivarlos en esta actividad y conversaron con ellos dándoles tips para mejorar la precisión ortográfica, la rapidez en la escritura, el conocimiento, el incremento de vocabulario escrito y oral. Comparación de resultados en evaluaciones de diagnóstico y evaluación intermedia y final, mayor conciencia fonológica.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

Trabajo colaborativo y sostenibilidad:

- Apoyo del colegio:**

- » Participación de asistentes de aula y profesionales PIE.
- » Apoyo de apoderados en el refuerzo desde el hogar.

- Rol del equipo directivo:**

- » Facilita espacios de planificación.
- » Provee recursos y fomenta el trabajo interdisciplinario.

Características de la práctica

- ¿Qué hace el profesor? (acciones pedagógicas, estrategias utilizadas, rol que asume).**
 - » Planifica actividades sistemáticas de deletreo.
 - » Utiliza recursos variados y motivadores.
 - » Asume un rol de guía, facilitador y evaluador continuo.
 - » Fomenta la participación oral en un ambiente seguro y lúdico.
- ¿Qué hacen los estudiantes? (tipo de participación, interacción, producción de aprendizajes).**
 - » Participan activamente en ejercicios de deletreo oral y escrito.
 - » Colaboran en juegos y desafíos grupales.
 - » Amplían su vocabulario y corrigen su ortografía.
 - » Transfieren aprendizajes entre lenguas.
 - » Practican con vías de mejora lectura oral y fluída.
 - » Ejercitan escritura de palabras simples hasta alcanzar otras más complejas.

- » Amplian vocabulario considerando palabras de uso común o hasta palabras poco frecuentes.
- **¿Qué recursos se utilizan? (materiales, tecnologías, apoyos externos).**
 - » Materiales manipulativos (tarjetas, letras móviles).
 - » Tecnologías interactivas.
 - » Apoyos visuales y auditivos (videos, canciones).
 - » Herramientas de evaluación y seguimiento del progreso.
- - **¿Cómo se organiza la clase? (modalidades, secuencia de actividades, metodologías activas).**
 - » Modalidad activa y participativa.
 - » Secuencia estructurada de actividad para inicio, desarrollo o cierre de la clase.
 - » Metodologías como el juego de roles, la repetición sistemática de la “Speelling bee” considerando las distintas asignaturas posibles de aplicación, promoviendo el trabajo colaborativo entre docentes y estudiantes, junto al uso de TICs.
- **¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje? (mejora en resultados, participación, motivación).**
 - **Mejoras observadas en:**
 - » Resultados de evaluaciones diagnósticas e intermedias.
 - » Precisión ortográfica.
 - » Lectura fluida.
 - » Participación y confianza oral.
 - » Conciencia fonológica y metalingüística.
 - » Ampliación de vocabulario.

Trabajo colaborativo

Apoyo en el colegio (apoderados, asistentes de aula, pie, etc.)

Apoyo del colegio:

- » Participación de asistentes de aula y profesionales PIE.
- » Apoyo de apoderados en el refuerzo desde el hogar.

Rol del equipo directivo:

- » Facilita espacios de planificación.
- » Provee recursos y fomenta el trabajo interdisciplinario.
- » Se involucran responsable y directamente en el proceso de aprendizaje de los y las estudiantes, a través de intervenciones, tales como: oyentes y observadores directos en clases y/o puestas en común de muestras, concursos y sesiones de deletreo dando espacio a su rol como participante activo y/o evalador, generando espacios de retroalimentación constructiva y de metacognición.

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

A través de esta experiencia hemos aprendido que el desarrollo de habilidades fonológicas no solo impacta en la lectura fluida y de calidad, además influye potencialmente en la escritura, la expresión oral, la autoestima y la confianza de los y las estudiantes. La sistematicidad, el juego y el trabajo colaborativo, considerando no solo al equipo de aula, sino que además a docentes directivos, profesionales PIE, padres apoderados y a toda la comunidad educativa, permiten que los aprendizajes sean profundos, significativos y sostenibles en el tiempo.

Sugerencias para mejorar la práctica

• 1. Diagnóstico y seguimiento individualizado:

¿Por qué? El Decreto 67 promueve la evaluación como proceso formativo y el Decreto 83 la adecuación a la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje.

• Sugerencias:

- » Aplicar un diagnóstico inicial fonológico y ortográfico, para identificar niveles individuales.
- » Crear rutas de aprendizaje personalizadas, agrupando por nivel fonético o tipo de error ortográfico (por ejemplo: grupos de apoyo para sílabas trabadas, confusiones entre b/v, etc.).

- » Usar cuadernos de vocabulario personalizados, donde cada estudiante anote y practique sus palabras “desafío”.

- **2. Gamificación para mantener la motivación:**

¿Por qué? La gamificación apela a la motivación interna, el sentido de logro y la participación activa, clave para el aprendizaje significativo.

- Sugerencias:

- » Crear un sistema de logros o insignias: por participación, progreso, esfuerzo, colaboración o mejora individual (no solo por rendimiento alto).
- » Realizar “Spelling Missions” o desafíos por niveles, como en un videojuego, con metas específicas.
- » Usar plataformas interactivas (Wordwall, Kahoot, Quizizz, Blooket) pero también dinámicas presenciales como: El dado del deletreo, Ruleta de palabras o “Spelling escape room” o implementar un “Spelling Club” con roles (coach, animador, jurado) para que los estudiantes participen según sus habilidades sociales, lingüísticas o de liderazgo.

- **3. Diversificación para atender a todos los estilos de aprendizaje:**

¿Por qué? El Decreto 83 exige ajustes curriculares para que todos los estudiantes participen y progresen.

- Sugerencias:

Utilizar canales sensoriales múltiples:

- » Visuales: tarjetas ilustradas, pictogramas, letras de colores
- » Auditivos: canciones, repeticiones rítmicas, trabalenguas
- » Kinestésicos: letras móviles, deletreo corporal, escritura en el aire o con plastilina

Ofrecer formas de participación variadas: algunos deletrean oralmente, otros escriben en pizarras, otros responden con gestos o dibujos.

- » Incluir estaciones de aprendizaje: estaciones rotativas con distintos tipos de práctica (digital, manual, oral, colaborativa, autónoma).
- » Integrar a estudiantes con NEE usando ajustes como pictogramas, plantillas simplificadas, juegos adaptados o apoyos visuales.

- **4. Inclusión de intereses y contexto:**

¿Por qué? Cuando las actividades se conectan con sus intereses, el aprendizaje es más significativo.

- Sugerencias:

- » Seleccionar palabras relacionadas con temas que les interesen: videojuegos, deportes, animales, TikTok, naturaleza, etc.
- » Permitir que los estudiantes elijan algunas de las palabras a trabajar, fomentando autonomía.
- » Crear microproyectos vinculados, como: Escribir mini cuentos con las palabras trabajadas, realizar podcasts o grabaciones deletreando palabras, inventar juegos o trivias de vocabulario con sus compañeros.

- **5. Evaluación formativa y retroalimentación activa:**

¿Por qué? El Decreto 67 promueve una evaluación que oriente y regule el aprendizaje, no solo que lo califique.

- Sugerencias:

- » Usar rúbricas simplificadas o listas de cotejo visuales con íconos, para que los estudiantes puedan autoevaluarse.
- » Aplicar dictados activos: corregidos en pareja, con colores, con retroalimentación oral del docente.
- » Implementar una “rueda de la mejora”, donde cada estudiante elige un aspecto a mejorar en la semana (por ejemplo: recordar acentos, identificar diptongos, etc.).
- » Retroalimentación visual o motivadora, por ejemplo: “¡Lograste dominar la palabra de la semanal!” “¡Te acercaste mucho, revisa esta letra!”

- **6. Trabajo colaborativo y roles inclusivos**

¿Por qué? Aprender con otros y desde otros, mejora la comprensión y promueve el respeto por la diversidad.

- Sugerencias:

Conformar duplas o tríos cooperativos, cuidando niveles de desempeño.

- » Asignar roles inclusivos en las actividades (animador, lector, escribano, cronometrador), permitiendo que cada estudiante participe según sus fortalezas.

- » Incorporar estrategias de tutoría entre pares: estudiantes que dominan mejor una habilidad apoyan a quienes aún la están desarrollando.
- **Resumen de las mejoras propuestas**

Área	Mejora propuesta
Diagnóstico y seguimiento	Rutas personalizadas y cuadernos de palabras desafío.
Gamificación	Insignias, desafíos, misiones, escape room.
Diversificación	Estaciones de aprendizaje, materiales adaptados.
Intereses	Palabras elegidas por estudiantes, temas de su entorno.
Evaluación formativa	Rúbricas simples, dictados activos, autoevaluación visual.
Colaboración	Duplas cooperativas, roles activos, tutoría entre pares.



Profesora Pamela Ojeda Arredondo

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN INGLÉS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Cristian Orlando Olivares Valenzuela
Nivel/Curso	1ro a 4to medio
Escuela	Liceo Bicentenario “Jovina Naranjo Fernández”
Foco en el aprendizaje	Comprensión lectora, vocabulario, gramática y trabajo colaborativo a través de la gamificación

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Explique por qué considera que esta práctica puede catalogarse como una buena práctica. Considere los siguientes aspectos:

Descripción de la práctica

La actividad “Who wants to be a millionaire?” es una estrategia de gamificación que adapta el conocido formato televisivo al aula de inglés. Se desarrolla mediante una presentación de PowerPoint que contiene 15 diapositivas, cada una con una pregunta o afirmación inconclusa acompañada de cuatro alternativas de respuesta.

Lo interesante de esta práctica es que rompe con la estructura tradicional de evaluación individual y transforma el aprendizaje en una experiencia colectiva y lúdica. Los estudiantes se organizan en grupos de 4 o 5 integrantes, dependiendo del curso, y reciben un set de flashcards con las letras A, B, C y D para responder. Antes de comenzar, cada equipo debe crear un nombre representativo en inglés, lo que ya genera un primer momento de producción lingüística y creatividad grupal.

La dinámica funciona así: proyecto cada diapositiva, leo la pregunta o afirmación tanto en inglés como en español (junto con las alternativas), y los equipos tienen exactamente 10 segundos para discutir y decidir su respuesta. Al finalizar el conteo, un representante de cada grupo levanta la flashcard correspondiente. Esta metodología mantiene a todos activos y comprometidos durante toda la sesión.

Un aspecto clave que destaco siempre es que no gana necesariamente el equipo que “sabe más inglés”, sino el que demuestra mejor cultura general y capacidad de

razonamiento. Esto nivela el campo de juego y motiva incluso a aquellos estudiantes que tradicionalmente se sienten menos seguros con el idioma. Además, está prohibido el uso de celulares, lo que obliga a confiar en el conocimiento del grupo y fomenta la discusión entre pares.

Aunque el formato original del programa incluye comodines (llamar a alguien, consultar al público, eliminar alternativas), en el aula estos quedan inhabilitados porque no se pueden replicar fielmente. Sin embargo, esto no afecta la motivación; al contrario, mantiene la tensión y el desafío constante.

La versatilidad de esta actividad es otro punto fuerte: puedo adaptarla a cualquier contenido curricular. He creado versiones enfocadas en gramática específica, vocabulario temático, comprensión de situaciones históricas descritas en inglés, ejercicios matemáticos, descripciones científicas y muchas otras situaciones diversas. Esto me permite usar la misma estructura con diferentes grupos y niveles, ajustando solo la complejidad de las preguntas.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime

El impacto más evidente y medible de esta práctica es el nivel de participación: entre un 90% y 95% de los estudiantes se involucran activamente durante toda la actividad. Esto contrasta notablemente con las clases tradicionales donde la participación suele ser más limitada o concentrada en algunos estudiantes específicos.

He notado que el formato grupal reduce significativamente la ansiedad lingüística. Estudiantes que normalmente no se atreven a participar por miedo a equivocarse, dentro de su equipo aportan ideas, discuten opciones y se arriesgan a proponer respuestas. El trabajo en equipo diluye la presión individual y crea un espacio seguro para el error, que es fundamental en el aprendizaje de idiomas.

Otro indicador importante es la retención de contenidos. Después de estas sesiones, los estudiantes recuerdan con mucho más facilidad los temas trabajados porque los vivieron de forma activa y emocional. La competencia sana genera adrenalina y esa carga emocional ancla mejor los aprendizajes en la memoria.

También observo mejoras en habilidades blandas: los grupos deben organizarse rápidamente, escuchar opiniones diversas, llegar a consensos y gestionar el tiempo bajo presión. Estas competencias trascienden la asignatura de inglés y son valiosas para su formación integral.

En términos de comprensión lectora, que es uno de los focos centrales, la actividad obliga a los estudiantes a leer con atención cada enunciado y cada alternativa, discriminar información, inferir significados del contexto y tomar decisiones

fundamentadas. Todo esto en un ambiente que no se siente como “evaluación” sino como juego.

Finalmente, el hecho de que deban crear un nombre de equipo en inglés y mantener toda la interacción grupal en este contexto lingüístico (aunque la explicación sea bilingüe) los expone constantemente al idioma de manera natural y funcional.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

Esta práctica es altamente sostenible porque requiere recursos mínimos pero genera máximo impacto. Una vez creada la presentación de PowerPoint para un contenido específico, puedo reutilizarla año tras año, o compartirla fácilmente con colegas que enseñen los mismos niveles. Los únicos materiales físicos necesarios son las flashcards con las letras A, B, C, D, que son reutilizables y de bajo costo.

La colaboración entre docentes se facilita enormemente: podemos crear bancos de preguntas por unidad temática, compartir presentaciones y adaptar las existentes a nuestras propias realidades de aula. Esto optimiza el tiempo de planificación y asegura cierta coherencia en los contenidos trabajados a nivel de departamento o red de profesores.

Además, la metodología es lo suficientemente flexible para ser implementada por cualquier docente de inglés, independiente de su nivel de dominio tecnológico, ya que solo requiere manejar PowerPoint básico y contar con un proyector o pantalla en el aula.

La actividad también es escalable: funciona igual de bien con 20 que con 40 estudiantes, solo hay que ajustar la cantidad de grupos. Y puede realizarse con la frecuencia que el docente estime conveniente: como cierre de unidad, como repaso antes de evaluaciones, o incluso como diagnóstico inicial de conocimientos previos.

Características de la práctica

- **¿Qué hace el profesor? (acciones pedagógicas, estrategias utilizadas, rol que asume).**

- » Mi rol durante esta actividad es principalmente de facilitador y mediador. Antes de comenzar, me encargo de organizar a los estudiantes en grupos heterogéneos (cuando es necesario), distribuir los materiales (flashcards) y explicar claramente las reglas del juego para que todos comprendan la mecánica.
- » Durante el desarrollo de la actividad, asumo funciones específicas: proyectar cada diapositiva, leer en voz alta tanto en inglés como en español la pregunta y las alternativas (esto es fundamental para los

estudiantes con menor nivel de comprensión lectora), gestiono el tiempo con un conteo regresivo de 10 segundos que mantiene la tensión y el ritmo dinámico, y finalmente valido las respuestas correctas generando espacios breves de retroalimentación cuando detecto confusión o errores comunes.

- » También actuó como árbitro: resuelvo dudas procedimentales, aseguro que se respeten las reglas (especialmente la prohibición de celulares), y mantengo un ambiente de respeto y fair play entre los equipos. Celebro los aciertos de todos los grupos, no solo del ganador, para mantener la motivación alta durante toda la sesión.
- » Un aspecto que cuido mucho es el tono: mantengo el suspense propio del programa original (“Is that your final answer?”), uso frases en inglés para dar instrucciones y crear inmersión lingüística, y procuro que la experiencia sea emocionante pero también formativa. Al finalizar, siempre dedico unos minutos a reflexionar sobre las preguntas más complejas o los errores más frecuentes.

- **¿Qué hacen los estudiantes? (tipo de participación, interacción, producción de aprendizajes).**

- » Los estudiantes son protagonistas absolutos de esta actividad. Desde el inicio, cuando deben crear un nombre grupal en inglés, ya están produciendo lenguaje y tomando decisiones colectivas. Este primer paso genera identidad de equipo y predispone positivamente hacia la actividad.
- » Durante el juego, los estudiantes participan activamente en múltiples niveles: leen comprensivamente cada pregunta y alternativa, activan conocimientos previos tanto de inglés como de cultura general, discuten en voz baja sus opciones con los compañeros de grupo, argumentan sus puntos de vista, negocian cuando hay desacuerdo, y finalmente toman una decisión consensuada en el tiempo límite establecido.
- » La interacción es constante: entre pares dentro del grupo, con el contenido proyectado, y también hay una interacción competitiva sana con los otros equipos. Los estudiantes aprenden a gestionar la presión del tiempo, a confiar en su equipo, y a aceptar tanto los aciertos como los errores de manera constructiva.
- » Lo más valioso es que todos participan según sus fortalezas: algunos son mejores en vocabulario, otros en gramática, otros aportan desde la lógica

o la cultura general. Esta diversidad enriquece al grupo y hace que cada integrante se sienta valioso para el equipo.

- » También desarrollan habilidades metacognitivas: cuando la respuesta correcta se revela, comparan su elección con la correcta, identifican por qué se equivocaron, y consolidan el aprendizaje a través de ese proceso de autoevaluación inmediata.

- **¿Qué recursos se utilizan? (materiales, tecnologías, apoyos externos).** Los recursos necesarios son bastante accesibles:

- **Tecnológicos:**

- » Presentación de PowerPoint con 15 diapositivas, cada una diseñada con el formato visual del programa “Who wants to be a millionaire?” (pregunta, cuatro alternativas, y estética atractiva)
 - » Computador conectado a proyector o pantalla interactiva
 - » Audio opcional para ambientar (música característica del programa)

- Materiales físicos:**

- » Sets de flashcards (tarjetas) con las letras A, B, C, D para cada grupo. Idealmente plastificadas para mayor durabilidad
 - » Pizarra o papelógrafo para anotar los puntajes de cada equipo

- Recursos pedagógicos:**

- » Banco de preguntas adaptadas al nivel y contenido curricular específico
 - » Las preguntas están diseñadas para integrar inglés con cultura general, lo que hace que el conocimiento disciplinar no sea el único factor determinante del éxito

No se requieren apoyos externos especiales, aunque cuando hay co-docencia o asistente de aula, resulta útil para ayudar en la gestión del tiempo o registro de puntajes.

- **¿Cómo se organiza la clase? (modalidades, secuencia de actividades, metodologías activas).**

La clase se estructura en tres momentos claros:

- **1. Inicio (10-15 minutos):**

- » Organización de grupos de 4-5 estudiantes (procuro que sean heterogéneos en nivel de inglés)

- » Entrega de flashcards a cada grupo
- » Instrucción: cada grupo debe crear un nombre representativo en inglés (esto ya es una actividad de producción lingüística)
- » Explicación de las reglas del juego: formato, tiempos, prohibición de celulares, criterio de ganador
- » Aclaración de dudas procedimentales
- **2. Desarrollo (25-30 minutos):**
 - » Proyección secuencial de las 15 diapositivas
 - » Para cada diapositiva: proyecto, leo en inglés y español el enunciado y alternativas, inicio conteo regresivo de 10 segundos, solicito que levanten flashcards, valido respuesta correcta, registro puntajes
 - » Entre preguntas, hago breves comentarios o aclaraciones cuando detecto confusión generalizada
 - » Mantengo el ritmo dinámico para sostener la atención y emoción
- **3. Cierre (5-10 minutos):**
 - » Anuncio del equipo ganador y reconocimiento a todos los participantes
 - » Retroalimentación grupal sobre las preguntas más complejas o los errores más frecuentes
 - » Reflexión breve sobre los contenidos trabajados y su conexión con los objetivos de aprendizaje
 - » En algunos casos, solicito que individualmente escriban una reflexión breve sobre lo aprendido
 - » La metodología responde a principios de aprendizaje activo: los estudiantes son protagonistas, aprenden haciendo, trabajan colaborativamente, reciben feedback inmediato, y están motivados intrínsecamente por el componente lúdico.
- - **¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje? (mejora en resultados, participación, motivación). Las evidencias del éxito de esta práctica son múltiples y observables:**
 - » **Participación:** Entre 90% y 95% de los estudiantes participan activamente durante toda la actividad. Esto incluye a estudiantes que habitualmente son pasivos o reticentes en clases expositivas tradicionales. La estructura grupal reduce la ansiedad y permite que todos aporten desde sus fortalezas.

- » **Motivación:** El nivel de entusiasmo es notoriamente alto. Los estudiantes piden repetir la actividad, preguntan cuándo será la próxima sesión, e incluso proponen temas para futuras versiones. La competencia sana genera engagement genuino.
- » **Clima de aula:** Durante estas sesiones, el ambiente es positivo, hay risas, celebraciones de aciertos, y una energía colectiva que contrasta con la dinámica habitual de muchas clases de inglés donde la participación es menor.
- » **Retención de contenidos:** En evaluaciones posteriores, los contenidos trabajados mediante esta metodología son recordados con mayor facilidad y precisión que aquellos solo expuestos de forma tradicional. La carga emocional de la experiencia ancla mejor los aprendizajes.
- » **Desarrollo de habilidades transversales:** Observo mejoras en trabajo en equipo, toma de decisiones bajo presión, manejo de frustración ante errores, y comunicación efectiva entre pares.
- » **Inclusión:** Estudiantes con NEE o menor nivel de inglés logran participar en igualdad de condiciones que sus pares con mayor dominio lingüístico, porque el éxito depende del equipo completo y no solo del conocimiento individual.
- » **Feedback espontáneo:** Los propios estudiantes expresan verbalmente que “aprenden sin darse cuenta”, que “la clase pasa volando”, y que “deberían hacer esto más seguido”. Este tipo de comentarios informales son indicadores potentes de que la metodología está funcionando.

Trabajo colaborativo

Apoyo en el colegio (apoderados, asistentes de aula, pie, etc.)

Esta práctica no requiere apoyo directo de apoderados durante su implementación, pero cuando se les comenta en reuniones lo que estamos haciendo en clases, valoran positivamente que sus hijos estén aprendiendo de forma entretenida y participativa. Varios me han comentado que sus hijos llegan a casa comentando con entusiasmo estas actividades.

Cuando hay asistente de aula o co-docente PIE presentes, su apoyo es valioso para aspectos logísticos: ayudar en la distribución de materiales, apoyar a grupos que se dispersan, tomar registro fotográfico o de video de la actividad (con autorización), o llevar el conteo de puntajes en la pizarra mientras yo gestione la presentación.

Los estudiantes del PIE participan en igualdad de condiciones y, de hecho, al ser una actividad grupal, reciben apoyo natural de sus compañeros de equipo sin que esto se sienta como “ayuda especial” sino como colaboración normal dentro del juego.

- **Rol del equipo directivo.**

El equipo directivo ha mostrado apertura y valoración hacia este tipo de metodologías activas. Cuando han observado clases donde implemento esta práctica, han reconocido el alto nivel de participación y el clima positivo generado.

La UTP ha facilitado espacios de reflexión pedagógica donde he compartido esta experiencia con otros colegas del departamento, lo que ha motivado a algunos a replicarla o adaptarla a sus propios contextos.

En términos de recursos, el establecimiento ha asegurado el acceso a salas con proyector o pantalla, lo cual es fundamental para poder implementar la actividad. También han apoyado con materiales básicos cuando se ha solicitado (impresión, plastificación de flashcards).

No ha sido necesario solicitar modificaciones curriculares porque esta metodología se inserta perfectamente dentro de los objetivos de aprendizaje establecidos; simplemente cambia el formato de trabajo, no los contenidos ni las habilidades que deben desarrollar los estudiantes.

Aprendizaje profesional ¿Qué aprendí en esta práctica y de esta práctica

Esta experiencia me ha enseñado varias cosas importantes sobre mi práctica docente:

Primero, confirmé que la gamificación no es solo “entretenir” a los estudiantes, sino una estrategia pedagógica legítima que genera aprendizajes profundos cuando está bien diseñada. El juego no reemplaza el contenido; lo vehiculiza de manera más efectiva.

Aprendí que puedo confiar más en el trabajo colaborativo. Al principio tenía temor de “perder control” de la clase o de que los estudiantes no se tomaran en serio la actividad, pero me di cuenta de que cuando la estructura es clara y las expectativas están bien establecidas, los propios estudiantes se autorregulan y se hacen cargo de su aprendizaje.

También descubrí el poder de la competencia sana como motivador. No se trata de generar rivalidades negativas, sino de usar ese impulso natural de “querer ganar” para mantener el foco y el esfuerzo sostenido durante toda la sesión. El desafío es asegurar que todos los equipos se sientan valorados, no solo el ganador.

Otro aprendizaje clave: la tecnología no tiene que ser sofisticada para ser efectiva. Un simple PowerPoint bien diseñado puede generar más impacto que plataformas complejas, siempre que la metodología detrás sea sólida.

Finalmente, esta práctica me recordó la importancia de conocer los intereses y referencias culturales de mis estudiantes. ¿Aunque “Who wants to be millionaire?” es un programa que ellos quizás no vean actualmente, el formato de competencia con preguntas y alternativas es universalmente reconocible y atractivo para adolescentes.

Sugerencias para mejorar la práctica

Si bien la práctica ha funcionado muy bien, siempre hay espacio para seguir mejorando:

Banco colaborativo de preguntas: Sería ideal crear un repositorio compartido entre docentes de inglés donde podamos subir nuestras presentaciones organizadas por nivel y contenido. Esto ahorraría tiempo de preparación y enriquecería la diversidad de preguntas disponibles.

Integración con plataformas digitales: Aunque actualmente uso PowerPoint, podría explorar plataformas como Kahoot o Quizizz que permiten que cada estudiante responda desde su dispositivo individual mientras mantienen el formato de equipo. Esto daría más datos sobre el desempeño individual dentro del grupo.

Diferenciación más explícita: Podría diseñar versiones con distintos niveles de dificultad para una misma unidad, permitiendo que grupos con diferente nivel de inglés trabajen preguntas adaptadas a su zona de desarrollo próximo.

Rúbrica de evaluación: Aunque la actividad es principalmente formativa, podría incorporar una rúbrica simple que evalúe no solo los aciertos, sino también la colaboración, el uso del inglés durante las discusiones grupales, y el respeto de las normas.

Reflexión metacognitiva más estructurada: Al finalizar, podría pedir a los estudiantes que completen un ticket de salida breve donde identifiquen qué contenidos les quedaron claros, cuáles necesitan reforzar, y cómo contribuyeron al éxito de su equipo.

Mayor inversión en materiales: Idealmente, contar con flashcards más profesionales (quizás con sistemas de respuesta electrónicos tipo clickers) podría agilizar aún más la dinámica y dar más información inmediata sobre quién respondió correctamente.



Profesor Cristian Orlando Olivares Valenzuela

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Richard Alejandro Carvajal Mena
Nivel/Curso	PRIMERO MEDIO A
Escuela	LICEO POLITÉCNICO ARICA
Foco en el aprendizaje	REFORZAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES

Objetivo general: Objetivo de aprendizaje IN1M OA 05

Presentar información en forma oral, usando recursos multimodales que refuerzen el mensaje en forma creativa acerca de temas variados (como experiencias personales, temas de otras asignaturas, otras culturas, problemas globales y textos leídos o escuchados), demostrando:

- Conocimiento del contenido y coherencia en la organización de ideas.
- Uso apropiado de las funciones del lenguaje y vocabulario del nivel.
- Uso apropiado de sonidos del idioma.
- Tener conciencia de audiencia, contexto y propósito.

Objetivos específicos:

- .1 Aplicar conocimientos adquiridos durante el desarrollo de clases anteriores.
- .2 Aplicar léxico y estructuras gramaticales correctamente en la creación de juegos para explicar brevemente contenidos aprendidos en clases. (tiempos, estructuras gramaticales, verbos regulares e irregulares, adjetivos, adverbios, profesiones, etc.)
- .3 Motivar a los estudiantes a utilizar juegos comunes y conocidos para practicar el idioma inglés.
- .4 Motivar a los estudiantes a cuidar el medioambiente mediante la reutilización de material utilizado y desecharido.
- .5 Generar instancias de participación grupal para el logro de los objetivos de la clase.

Habilidades:

- Reading: lectura comprensiva
- Listening: comprensión auditiva
- Writing: producción escrita
- Speaking: producción oral
- Pensamiento crítico
- Colaboración
- Creatividad

Actitudes:

- 1 IN1M OAA A- Manifestar una actitud positiva frente a sí mismo y sus capacidades
- 2 IN1M OAA D-Trabajar responsablemente en forma proactiva y colaborativa con una meta en común, y demostrando respeto por los intereses e ideas de los demás.

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Explique por qué considera que esta práctica puede catalogarse como una buena práctica. Considere los siguientes aspectos:

Descripción de la práctica

Frente a este contexto educativo desafiante, se han realizado ajustes sustanciales en las planificaciones curriculares, incorporando estrategias diferenciadas que abordan las necesidades específicas del grupo. Este proceso ha demandado flexibilidad, creatividad y una evaluación constante de las metodologías aplicadas para garantizar la efectividad de la enseñanza.

Con el objetivo de fomentar la motivación y el aprendizaje significativo en los estudiantes, diseñé una clase lúdica y divertida que integra los siguientes objetivos específicos:

- Aplicación de conocimientos previos: Los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos en clases anteriores en un contexto práctico y relevante.
- Uso correcto del léxico y estructuras gramaticales: Los estudiantes crearán juegos que ejemplifiquen contenidos aprendidos en clases, como tiempos verbales, estructuras gramaticales, verbos regulares e irregulares, adjetivos, adverbios y profesiones, demostrando su comprensión y aplicación correcta.

- Práctica del idioma a través de juegos: Los estudiantes utilizarán juegos comunes y conocidos para practicar el idioma inglés de manera divertida y interactiva.
- Conciencia ambiental: La clase promoverá la reutilización de materiales y la reducción de residuos, fomentando la responsabilidad ambiental en los estudiantes.
- Participación grupal: La actividad está diseñada para generar instancias de colaboración y participación grupal, permitiendo a los estudiantes trabajar juntos para lograr los objetivos de la clase.

• **Estrategias Implementadas**

Con el fin de abordar las necesidades específicas de los estudiantes y fomentar un aprendizaje significativo, se han implementado las siguientes estrategias:

- Revisión y refuerzo de contenidos previos: Selección de contenidos vistos en semestres anteriores, como estructuras gramaticales en contexto, vocabulario específico y formas verbales, para incorporarlos en juegos comunes y conocidos que faciliten la comprensión y el aprendizaje.
- Activación de conocimientos previos: Uso de preguntas dirigidas para retroalimentar los contenidos vistos en años anteriores, estableciendo una base sólida para nuevos aprendizajes.
- Lectura guiada con andamiaje: Implementación de lectura guiada relacionada con el tema de cómo y por qué utilizar juegos para el aprendizaje del idioma, utilizando estrategias como notas al pie de página o el aprovechamiento de cognados para facilitar la comprensión lectora.
- Integración de las TIC: Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramienta para la búsqueda de información, promoviendo la autonomía y la exploración en los estudiantes.
- Trabajo grupal e individual: Implementación de trabajo grupal e individual que atienda a las diversas necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.
- Monitoreo y retroalimentación: Monitoreo constante y retroalimentación inmediata, resolviendo dudas y consultas de manera oportuna para asegurar la comprensión y el progreso de los estudiantes.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime.

Durante este semestre, se lograron resultados positivos significativos en relación con la incorporación del juego como herramienta pedagógica en las clases de inglés. Los estudiantes demostraron un alto nivel de compromiso y creatividad al realizar excelentes trabajos grupales que posteriormente compartieron con sus compañeros.

La implementación de juegos en el aula tuvo un impacto notable en el interés y la participación de los estudiantes en la clase. Se observó un aumento considerable en la motivación y el entusiasmo por aprender, lo que se reflejó en una mayor participación y compromiso con las actividades propuestas.

Además, los estudiantes asumieron un rol protagónico en su propio aprendizaje, actuando como expertos en los contenidos que incorporaron en sus juegos. Compartieron sus conocimientos con sus pares, explicando claramente los objetivos, las reglas y la aplicación correcta de los contenidos, lo que demostró su comprensión y dominio de los temas abordados. Esta dinámica promovió un ambiente de aprendizaje colaborativo y enriquecedor.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

Con el objetivo de ampliar el impacto de esta iniciativa y compartir los resultados con la comunidad educativa, pretendo utilizar los juegos creados por mis estudiantes y ponerlos a disposición del Centro de Recursos para el Aprendizaje (CRA) para que otros estudiantes puedan beneficiarse de esta experiencia de aprendizaje lúdico.

Además, tengo planificado organizar una feria expositiva en la que se presentarán todas las creaciones de los estudiantes. Esta feria estará abierta a escuelas básicas de la comunidad, con el fin de que puedan conocer y utilizar estas herramientas de aprendizaje en sus propias aulas. Al finalizar la feria, donaremos los juegos a las escuelas que nos visiten, para que puedan implementarlas en sus establecimientos y así fomentar la motivación y el aprendizaje del idioma inglés en un entorno lúdico y colaborativo.

Características de la práctica

- **¿Qué hace el profesor? (acciones pedagógicas, estrategias utilizadas, rol que asume).**
 - » Como docente, establezco un entorno de aprendizaje favorable, supervisando el desarrollo de la actividad y actuando como mediador entre los objetivos pedagógicos y los resultados esperados. Durante el proceso, monitoreo el progreso planteando preguntas estratégicas que promueven

la autonomía estudiantil, permitiendo que los estudiantes aporten ideas y opiniones significativas para la resolución de problemas y tomen decisiones informadas que contribuyen al trabajo colaborativo efectivo.

- - **¿Qué hacen los estudiantes? (tipo de participación, interacción, producción de aprendizajes).**

- » Se solicita a los estudiantes que seleccionen un juego ampliamente conocido entre sus pares, o bien, que diseñen uno propio. A partir de esta selección, deberán aplicar contenidos desarrollados en clases. Para llevar a cabo esta actividad, los estudiantes se organizarán en grupos de un mínimo de 2 y un máximo de 3 integrantes.
- » La actividad se estructurará en tres momentos claves, planificación del juego, proceso y producto y finalmente, explicación (Plan of the game, Process and Product, finally, the Explanation). Cada miembro del equipo tendrá una tarea específica asignada, que deberá desarrollar con assertividad y responsabilidad. A lo largo del proceso, los estudiantes planificarán los pasos a seguir, tomarán decisiones, formularán preguntas, compartirán ideas y experiencias, y crearán el producto final, que será presentado al término de la actividad.

- - **¿Qué recursos se utilizan? (materiales, tecnologías, apoyos externos).**

- » Los estudiantes utilizan material reutilizado como: botellas, tapas y vasos plásticos, cajas y tubos de cartón, bandejas de huevos, papel, periódicos y/o revistas, retazos de tela entre otras cosas, además de dispositivos electrónicos como computador y celulares, para la búsqueda de la información.

Para la evaluación de cada momento se utilizan las siguientes rúbricas:

- **NIVELES DE LOGRO**

Muy bajo : no se observa ese indicador en el trabajo realizado.
--

Bajo: se observa levemente logrado el indicador en el trabajo realizado.

Medio: se observa el indicador medianamente logrado en el trabajo realizado.

Alto: se observa el indicador logrado en el trabajo realizado.

Muy alto: se observa el indicador en el trabajo realizado destacadamente logrado.
--

• **Momento 1. INFORME INICIAL (CLASE 1)**

Indicadores / Niveles de logro	Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto
Claridad y precisión en la explicación del contenido gramatical/estructural elegido	1	2	3	4	5
Originalidad en la presentación del contenido	1	2	3	4	5
Estructura y organización del informe	1	2	3	4	5
Claridad y coherencia en la escritura	1	2	3	4	5
Uso correcto de la gramática y vocabulario en inglés	1	2	3	4	5
Reglas del juego	1	2	3	4	5
Claridad y precisión en la explicación de las reglas	1	2	3	4	5

• **Momento 2.- CREACIÓN DEL JUEGO (CLASE 2)**

Indicadores / Niveles de logro	Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto
Originalidad y atractivo visual del juego	1	2	3	4	5
Uso efectivo de materiales y recursos (Reciclaje)	1	2	3	4	5
Creatividad en la presentación del contenido gramatical/estructural	1	2	3	4	5
El juego se puede jugar de manera efectiva	1	2	3	4	5
Las reglas se pueden seguir fácilmente	1	2	3	4	5

Indicadores / Niveles de logro	Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto
Claridad y confianza en la presentación	1	2	3	4	5
Uso correcto de la gramática y vocabulario en inglés	1	2	3	4	5
Capacidad para responder preguntas y explicar el juego	1	2	3	4	5
Los estudiantes pueden explicar y demostrar las reglas	1	2	3	4	5
El juego se puede jugar de manera efectiva durante la demostración	1	2	3	4	5

**Momento 3.- EXPOSICIÓN DEL TRABAJO (CLASE 3)
TRABAJO EN EQUIPO (COEVALUACIÓN)**

Indicadores / Niveles de logro	Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto
Colaboración y comunicación efectiva entre los miembros del equipo	1	2	3	4	5
Distribución equitativa del trabajo y responsabilidades	1	2	3	4	5
Presentación cohesiva y unificada del trabajo	1	2	3	4	5

- ¿Cómo se organiza la clase? (modalidades, secuencia de actividades, metodologías activas)
 - **Momento 1 (Clase 1)**

Fase de Planificación del Juego:

Los estudiantes se organizarán en grupos para tomar decisiones conjuntas. Durante la primera sesión, definirán el contenido curricular que aplicarán y seleccionarán el juego que utilizarán para practicar y reforzar dicho contenido.

Al concluir esta primera sesión, los estudiantes presentarán un informe escrito que incluirá la siguiente información:

4. Nombres de todos los integrantes del grupo.
5. Curso al que pertenecen.
6. Nombre de fantasía, del juego seleccionado.
7. Contenido curricular que aplicarán en el juego.

En el informe, los estudiantes responden lo siguiente:

- A. What's this game about?
- B. What are the rules of this game? Write them in English and in Spanish
- C. Draw a sketch about the game.

- **Momento 2 (Clase 2)**

Los estudiantes diseñarán y crearán los juegos utilizando materiales reciclados y reutilizados, en consonancia con el enfoque educativo del LICEO POLITECNICO ARICA. Por ejemplo, si optan por juegos como Memory, Ludo, Dama, Monopoly, entre otros, deberán confeccionar estos juegos empleando materiales reutilizados e incorporar el contenido curricular seleccionado.

Durante este proceso, se realizará un seguimiento y monitoreo del avance de cada grupo, con el objetivo de garantizar el cumplimiento de los objetivos y proporcionar apoyo y orientación cuando sea necesario.

- **Momento 3 (Clase 3)**

Los estudiantes presentan sus proyectos ante la clase, exponiendo sobre el juego seleccionado y el contenido aplicado. Posteriormente, cada estudiante invita a sus compañeros a participar en una demostración práctica del juego para evaluar su funcionalidad y efectividad.

- **¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje? (mejora en resultados, participación, motivación).**

Durante este semestre, se lograron resultados positivos significativos en relación con la incorporación del juego como herramienta pedagógica en las clases de inglés. Los estudiantes demostraron un alto nivel de compromiso y creatividad al realizar excelentes trabajos grupales que posteriormente compartieron con sus compañeros.

La implementación de juegos en el aula tuvo un impacto notable en el interés y la participación de los estudiantes en la clase. Se observó un aumento considerable en la motivación y el entusiasmo por aprender, lo que se reflejó en una mayor participación y compromiso con las actividades propuestas.

Además, los estudiantes asumieron un rol protagónico en su propio aprendizaje, actuando como expertos en los contenidos que incorporaron en sus juegos. Compartieron sus conocimientos con sus pares, explicando claramente los objetivos, las reglas y la aplicación correcta de los contenidos, lo que demostró su comprensión y dominio de los temas abordados. Esta dinámica promovió un ambiente de aprendizaje colaborativo y enriquecedor.

Trabajo colaborativo

Apoyo en el colegio (apoderados, asistentes de aula, pie, etc.)

El desarrollo y éxito de esta actividad se vieron significativamente respaldados por el apoyo irrestricto de mi establecimiento educacional. Desde la presentación de la iniciativa, recibí un respaldo total por parte del equipo directivo y docente, quienes aportaron tanto recursos materiales como ideas innovadoras para enriquecer la experiencia. Además, trabajamos en estrecha colaboración con el Programa PIE, identificando y abordando posibles obstáculos que podrían afectar el aprendizaje de los estudiantes del programa. A través de un monitoreo constante y la implementación de nuevas estrategias, logramos adaptar la actividad de manera efectiva, optimizando el uso de los recursos y el tiempo requerido para el desarrollo de la misma.

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí? NOSOTROS COMO PROFESORES

La implementación de esta práctica pedagógica me permitió constatar que la motivación es un factor clave para lograr avances significativos en el aprendizaje de los estudiantes, independientemente de la asignatura. Al brindarles la oportunidad de tomar decisiones, trabajar en equipo y aportar sus conocimientos y experiencias, se potencia su crecimiento integral y se les permite descubrir y desarrollar su propio potencial.

A nivel personal, esta experiencia me enseñó que los desafíos son inherentes a la labor educativa, pero que con dedicación y entusiasmo es posible superarlos. Aunque este tipo de actividades demanda más tiempo y esfuerzo, el resultado final justifica ampliamente la inversión.

Esta experiencia me motiva a continuar explorando y aplicando estrategias y metodologías innovadoras que mantengan a mis estudiantes motivados y compro-

metidos con su aprendizaje. La búsqueda constante de nuevas formas de enseñar y aprender es esencial para fomentar un ambiente educativo dinámico y enriquecedor.

Sugerencias para mejorar la práctica

En el futuro, sería ideal contar con una sala laboratorio equipada con los recursos necesarios para desarrollar actividades similares, promoviendo la articulación interdisciplinaria y fomentando el trabajo colaborativo entre distintas asignaturas. Esto contribuiría a motivar a los estudiantes para alcanzar su máximo potencial y desarrollar su autonomía.

RÚBRICAS PARA EVALUAR CADA CLASE. (3 CLASES/3 MOMENTOS)

RÚBRICA PARA EVALUAR LA APLICACIÓN DE CONTENIDOS VISTOS EN INGLÉS A TRAVÉS DE JUEGOS CREADOS POR LOS ESTUDIANTES																																																														
NAME OF THE GAME																																																														
CONTENTS																																																														
STUDENTS																																																														
NIVELES DE LOGRO																																																														
Muy bajo: no se observa ese indicador en el trabajo realizado. Bajo: se observa ligeramente logrado el indicador en el trabajo realizado. Medio: se observa el indicador medianamente logrado en el trabajo realizado. Alto: se observa el indicador logrado en el trabajo realizado. Muy alto: se observa el indicador en el trabajo realizado destacadamente logrado.																																																														
INFORME INICIAL (CLASE 1) <table border="1"> <thead> <tr> <th>Indicadores</th> <th>/</th> <th>Niveles de logro</th> <th>Muy bajo</th> <th>Bajo</th> <th>Medio</th> <th>Alto</th> <th>Muy alto</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Claridad y precisión en la explicación del contenido gramatical/estructural elegido</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Originalidad en la presentación del contenido</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Estructura y organización del informe</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Claridad y coherencia en la escritura</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Uso correcto de la gramática y vocabulario en inglés</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Reglas del juego</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Claridad y precisión en la explicación de las reglas</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>						Indicadores	/	Niveles de logro	Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto	Claridad y precisión en la explicación del contenido gramatical/estructural elegido		1	2	3	4	5	Originalidad en la presentación del contenido		1	2	3	4	5	Estructura y organización del informe		1	2	3	4	5	Claridad y coherencia en la escritura		1	2	3	4	5	Uso correcto de la gramática y vocabulario en inglés		1	2	3	4	5	Reglas del juego		1	2	3	4	5	Claridad y precisión en la explicación de las reglas		1	2	3	4	5
Indicadores	/	Niveles de logro	Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto																																																							
Claridad y precisión en la explicación del contenido gramatical/estructural elegido		1	2	3	4	5																																																								
Originalidad en la presentación del contenido		1	2	3	4	5																																																								
Estructura y organización del informe		1	2	3	4	5																																																								
Claridad y coherencia en la escritura		1	2	3	4	5																																																								
Uso correcto de la gramática y vocabulario en inglés		1	2	3	4	5																																																								
Reglas del juego		1	2	3	4	5																																																								
Claridad y precisión en la explicación de las reglas		1	2	3	4	5																																																								
CREACION DEL JUEGO (CLASE 2) <table border="1"> <thead> <tr> <th>Indicadores</th> <th>/</th> <th>Niveles de logro</th> <th>Muy bajo</th> <th>Bajo</th> <th>Medio</th> <th>Alto</th> <th>Muy alto</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Originalidad y atractivo visual del juego</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Uso efectivo de materiales y recursos (Reciclaje)</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Creatividad en la presentación del contenido</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>El juego se puede jugar de manera efectiva</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Las reglas se pueden seguir fácilmente</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>						Indicadores	/	Niveles de logro	Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto	Originalidad y atractivo visual del juego		1	2	3	4	5	Uso efectivo de materiales y recursos (Reciclaje)		1	2	3	4	5	Creatividad en la presentación del contenido		1	2	3	4	5	El juego se puede jugar de manera efectiva		1	2	3	4	5	Las reglas se pueden seguir fácilmente		1	2	3	4	5														
Indicadores	/	Niveles de logro	Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto																																																							
Originalidad y atractivo visual del juego		1	2	3	4	5																																																								
Uso efectivo de materiales y recursos (Reciclaje)		1	2	3	4	5																																																								
Creatividad en la presentación del contenido		1	2	3	4	5																																																								
El juego se puede jugar de manera efectiva		1	2	3	4	5																																																								
Las reglas se pueden seguir fácilmente		1	2	3	4	5																																																								
EXPOSICIÓN DEL TRABAJO (CLASE 3) <table border="1"> <thead> <tr> <th>Indicadores</th> <th>/</th> <th>Niveles de logro</th> <th>Muy bajo</th> <th>Bajo</th> <th>Medio</th> <th>Alto</th> <th>Muy alto</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Claridad y confianza en la presentación</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Uso correcto de la gramática y vocabulario en inglés</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Capacidad para responder preguntas y explicar el juego</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Los estudiantes pueden explicar y demostrar las reglas</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>El juego se puede jugar de manera efectiva durante la demostración</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>						Indicadores	/	Niveles de logro	Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto	Claridad y confianza en la presentación		1	2	3	4	5	Uso correcto de la gramática y vocabulario en inglés		1	2	3	4	5	Capacidad para responder preguntas y explicar el juego		1	2	3	4	5	Los estudiantes pueden explicar y demostrar las reglas		1	2	3	4	5	El juego se puede jugar de manera efectiva durante la demostración		1	2	3	4	5														
Indicadores	/	Niveles de logro	Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto																																																							
Claridad y confianza en la presentación		1	2	3	4	5																																																								
Uso correcto de la gramática y vocabulario en inglés		1	2	3	4	5																																																								
Capacidad para responder preguntas y explicar el juego		1	2	3	4	5																																																								
Los estudiantes pueden explicar y demostrar las reglas		1	2	3	4	5																																																								
El juego se puede jugar de manera efectiva durante la demostración		1	2	3	4	5																																																								
TRABAJO EN EQUIPO (COEVALUACIÓN) <table border="1"> <thead> <tr> <th>Indicadores</th> <th>/</th> <th>Niveles de logro</th> <th>Muy bajo</th> <th>Bajo</th> <th>Medio</th> <th>Alto</th> <th>Muy alto</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Colaboración y comunicación efectiva entre los miembros del equipo</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Distribución equitativa del trabajo y responsabilidades</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Presentación cohesiva y unificada del trabajo</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>						Indicadores	/	Niveles de logro	Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto	Colaboración y comunicación efectiva entre los miembros del equipo		1	2	3	4	5	Distribución equitativa del trabajo y responsabilidades		1	2	3	4	5	Presentación cohesiva y unificada del trabajo		1	2	3	4	5																												
Indicadores	/	Niveles de logro	Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto																																																							
Colaboración y comunicación efectiva entre los miembros del equipo		1	2	3	4	5																																																								
Distribución equitativa del trabajo y responsabilidades		1	2	3	4	5																																																								
Presentación cohesiva y unificada del trabajo		1	2	3	4	5																																																								

SERVICIO LOCAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA CHINCHORRO
LICEO POLITÉCNICO ARICA
ARICA

CHINCHORRC
by Richard Carvajal M.

PRACTICING ENGLISH by GAMES.

Objectives: Motivate students to use common games for Practicing English Language.
Language (EN) - Practicing English by Games.

Time: Three Classes. (Plan of the game, Process and Product, Explanation)

Names: _____ Grade: _____ Date: _____ Points: _____ / 25

Task: Plan a game for practicing English Language.

Name of the game: _____ (10 points)
Contents: _____

What's the game about? _____
/ _____
/ _____
/ _____
/ _____

The Rules in English (10 points)

/ _____
/ _____
/ _____
/ _____
/ _____
/ _____
/ _____
/ _____
/ _____

SERVICIO LOCAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA CHINCHORRO
LICEO POLITÉCNICO ARICA
ARICA

CHINCHORRC
by Richard Carvajal M.

Los Reglos en Español (10 points)

/ _____
/ _____
/ _____
/ _____
/ _____
/ _____
/ _____
/ _____
/ _____

Sketch / (Bosquejo) (5 points)



Richard Alejandro Carvajal Mena

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

I. CARACTERIZACIÓN

PROFESOR DE LA ASIGNATURA	Felipe Andres Vallejos Fernández
NIVEL/ CURSO	Octavos Básicos
ESCUELA O LICEO	Escuela República de Israel
FOCO EN EL APRENDIZAJE	Pensamiento Crítico y autonomía

II. REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

1. Descripción de la práctica

La práctica realizada en los octavos básicos de la Escuela República de Israel se sustenta en el enfoque STEM+, un modelo educativo que promueve el trabajo interdisciplinario sobre problemáticas socialmente relevantes mediante experiencias de enseñanza y aprendizaje activas, integrales, inclusivas y situadas. Al integrar diversos saberes, favorece el desarrollo de competencias clave para la vida, como el pensamiento crítico y la colaboración, y fortalece el vínculo entre la escuela, la comunidad y el territorio. El signo “+” incorpora disciplinas complementarias humanidades, artes y saberes locales que amplían la perspectiva tradicional de STEM (ciencias, tecnología, ingeniería y matemática), permitiendo articular el currículo con los contextos locales y contribuir al desarrollo sostenible y al bienestar social.

2. Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes

El enfoque STEM+ implementado en los octavos básicos de la Escuela República de Israel generó efectos relevantes en el aprendizaje y la participación de los estudiantes mediante:

- **Integración disciplinar:** Integrando las ciencias, tecnologías, artes, humanidades y saberes locales para abordar problemáticas reales de forma inter y transdisciplinaria.
- **Integración territorial y contextual:** Articula los procesos de enseñanza con los ecosistemas culturales, sociales y territoriales del territorio,

aumentando la pertinencia de los contenidos y favoreciendo la participación activa de la comunidad en las actividades escolares.

- **Perspectiva pedagógica flexible:** Emplea metodologías activas que promueven la colaboración y posicionan a niñas, niños y estudiantes como protagonistas del aprendizaje y agentes de cambio.
- **Desarrollo de habilidades del siglo xxi:** Favorece el desarrollo de pensamiento crítico, creatividad, comunicación, resolución de problemas y habilidades socioemocionales necesarias para enfrentar contextos dinámicos y complejos.
- **Acción y transformación social:** Busca generar impactos positivos y tangibles en la comunidad, vinculando los aprendizajes escolares con la mejora del entorno social, cultural y ambiental.

3. Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

Las estrategias colaborativas se sostienen en el tiempo mediante la consolidación de prácticas pedagógicas que desarrollan competencias integrales, fomentan la innovación y garantizan equidad, inclusión y participación comunitaria.

- **Desarrollo de habilidades integrales**

Descripción: A través de la integración disciplinaria y contextual, niñas, niños y estudiantes fortalecen habilidades cognitivas, creativas, colaborativas y socioemocionales esenciales para la vida. Resultado esperado: Mayor autonomía en el aprendizaje, capacidad para resolver problemas complejos y mejora de la convivencia escolar.

- **Fomento de la innovación tecnológica y social**

Descripción: Los proyectos STEM+ impulsan el aprendizaje y uso de tecnologías emergentes y la capacidad de diseñar soluciones éticas y sostenibles orientadas a las necesidades de la comunidad. Resultado esperado: Estudiantes con competencias para prototipar, evaluar impactos y proponer intervenciones que respondan a desafíos locales.

- **Promoción de equidad, inclusión y participación activa**

Descripción: STEM+ contribuye a reducir brechas de género y a fomentar la diversidad en áreas científicas y tecnológicas, al tiempo que fortalece la ciudadanía activa y transformadora. Resultado esperado: Mayor acceso igualitario a oportunidades de aprendizaje, participación real de familias y actores locales, y proyectos con impacto social sustentable.

4. ACCIONES PEDAGÓGICAS

A. Preparación y diseño de la experiencia

El docente formula objetivos de aprendizaje claros, selecciona proyectos adecuados al nivel y organiza recursos didácticos. Planifica tiempos para exploración guiada, práctica autónoma y puesta en común.

B. Facilitador del aprendizaje

El docente orienta la exploración mediante preguntas generadoras, modela procesos de pensamiento y demuestra ejemplos en tiempo real. Promueve la experimentación y el descubrimiento guiado evitando entregar todas las soluciones.

C. Organización de la interacción y la colaboración

El docente estructura agrupamientos funcionales parejas, tríos o equipos con roles definidos, fomenta la co-creación de proyectos y establece espacios para la retroalimentación entre pares. Facilita la comunicación para compartir ideas, errores y soluciones.

D. Retroalimentación

El docente observa y registra progresos y dificultades, ofrece retroalimentación específica orientada a la mejora y utiliza rúbricas, listas de cotejo y evidencia funcional de los proyectos para valorar competencias como lógica, creatividad y resolución de problemas.

E. Reflexión

El docente conduce la puesta en común para analizar decisiones de diseño, errores y aprendizajes, propone variantes para ampliar los proyectos y vincula los conceptos programados con problemas reales y otras disciplinas.

F. Cuidador del clima y la ética digital

El docente garantiza un ambiente seguro, inclusivo y respetuoso, enseña buenas prácticas digitales y fomenta la reflexión ética sobre el impacto de las soluciones tecnológicas.

5. Trabajo en aula

La plataforma Jóvenes Programadores se integró como herramienta pedagógica en las clases de octavo básico, ofreciendo un acceso estructurado al aprendizaje que guía a los estudiantes desde conceptos básicos hasta proyectos complejos. Su sistema

de certificación valida los aprendizajes y motiva al estudiantado mediante acreditaciones formales que pueden incorporarse al expediente escolar. Además, propicia el desarrollo de habilidades del siglo XXI —pensamiento lógico, creatividad, resolución de problemas y competencias digitales, reforzando la empleabilidad futura. La plataforma articula eficazmente con la práctica presencial, permitiendo trabajo autónomo, acceso a recursos de apoyo y seguimiento del progreso individual y grupal. Finalmente, su diseño inclusivo y escalable facilita el acceso a la formación en distintos contextos, contribuyendo a reducir brechas en oportunidades educativas en ciencia y tecnología.

6. Recursos

La Escuela República de Israel cuenta con dos laboratorios de enlace equipados con 40 computadores, entre notebooks y equipos de escritorio; cada estación dispone de audífonos y mouse. Los equipos son Lenovo All-in-One con procesador Intel Core i3 de 12^a generación, 8 GB de RAM, 512 GB SSD y pantalla de 24 pulgadas Full HD IPS.

Se utilizaron las plataformas de BiblioRedes para certificar a los estudiantes en el curso “Scratch 3.0 2025”.

Para la práctica formativa se instaló el programa Scratch en los computadores del laboratorio de enlace, lo que posibilitó el desarrollo de actividades presenciales, la ejecución de proyectos colaborativos y la evaluación de competencias prácticas de programación.

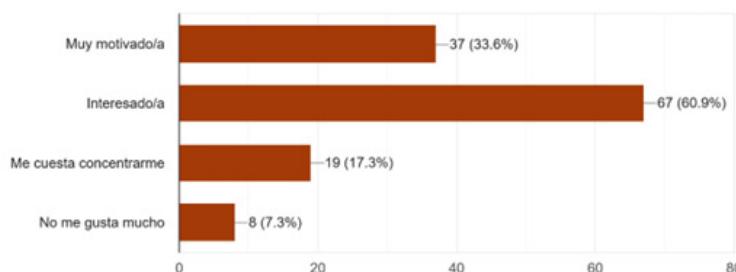
7. Metodología de clase

Durante el año lectivo 2025 los estudiantes emplearon el laboratorio de enlace como aula para el desarrollo y potenciación de sus habilidades digitales en el marco del programa Jóvenes Programadores; este espacio permitió la implementación de actividades prácticas y colaborativas, el acceso a plataformas formativas y entornos de programación como Scratch, y facilitó la supervisión y retroalimentación docente, contribuyendo al fortalecimiento de competencias digitales, pensamiento lógico y trabajo en equipo.

8. EVIDENCIAS QUE IMPACTAN EN EL RESULTADO DEL APRENDIZAJE

¿Cómo te sientes cuando trabajamos en la sala de TIC? (Laboratorio de Enlaces)

110 respuestas



El gráfico muestra la respuesta de 110 estudiantes de octavo básico a la pregunta “¿Cómo te sientes cuando trabajamos en la sala de TIC? (Laboratorio de Enlaces)”. La mayoría de los estudiantes (60,9%, 67 alumnos) se sienten interesados; un porcentaje significativo (33,6%, 37 alumnos) se siente muy motivado; porcentajes menores indican dificultades: 17,3% (19 alumnos) dicen que les cuesta concentrarse y 7,3% (8 alumnos) manifiestan que no les gusta mucho.

- **Interpretación del impacto en el aprendizaje**

Interés predominante: El 60,9% interesado indica que las actividades en la sala de TIC despiertan curiosidad y predisposición para aprender, condición favorable para el aprendizaje activo.

Motivación sustancial: El 33,6% muy motivado sugiere que una proporción importante experimenta alto compromiso emocional, factor asociado a mayor persistencia y mejor rendimiento académico.

Barreras de atención: El 17,3% con dificultad para concentrarse evidencia una barrera que puede reducir la eficacia de las actividades tecnológicas si no se aborda.

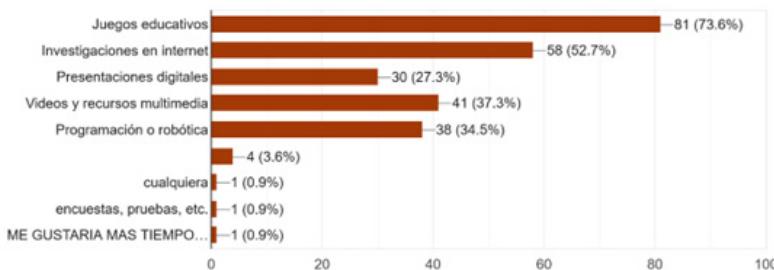
Pequeña resistencia: El 7,3% que no lo disfruta revela una minoría que podría necesitar alternativas pedagógicas o soporte emocional para integrarse plenamente.

La encuesta aplicada a 110 estudiantes de octavo básico preguntó qué actividades disfrutan más en la sala de TIC (respuesta múltiple). Las preferencias principales fueron: Juegos educativos 73,6% (81 alumnos), Investigaciones en internet 52,7% (58

alumnos), Videos y recursos multimedia 37,3% (41 alumnos), Programación o robótica 34,5% (38 alumnos) y Presentaciones digitales 27,3% (30 alumnos). Actividades con muy baja preferencia fueron “cualquiera” 3,6% (4 alumnos), encuestas/pruebas 0,9% (1 alumno) y petición de más tiempo 0,9% (1 alumno).

¿Qué actividades disfrutas más en la sala de TIC? (Puedes marcar más de una)

110 respuestas



• INTERPRETACIÓN DEL IMPACTO EN EL APRENDIZAJE

Alta motivación lúdica y aplicativa: La fuerte preferencia por juegos educativos indica que el aprendizaje gamificado tiene un alto potencial para involucrar a la mayoría del curso y promover práctica repetida y retroalimentación inmediata.

Competencia investigativa y autonomía: Más de la mitad valora la investigación en internet, lo que evidencia disposición a buscar información, desarrollar alfabetización digital y pensamiento crítico.

Aprendizaje multimodal: El interés por videos y recursos multimedia sugiere que los estudiantes responden bien a formatos visuales y audiovisuales que apoyan la comprensión y la retención.

Apertura al pensamiento computacional: Un tercio muestra interés en programación o robótica, señalando potencial para introducir o fortalecer habilidades de resolución de problemas, secuenciación y colaboración.

Producción y comunicación: Las presentaciones digitales, aunque menos votadas, indican que hay una fracción significativa dispuesta a trabajar en producción de contenidos y comunicación digital.

• CONCLUSIÓN

Los resultados muestran que la sala de TIC potencia el interés, la autonomía investigativa y la receptividad a formatos multimedia y actividades prácticas como la programación. Esta preferencia mayoritaria por experiencias activas y lúdicas es evidencia de que diseñar secuencias didácticas centradas en proyectos, juegos educativos y producción digital puede maximizar el impacto del aprendizaje en estudiantes de octavo básico, mientras que la evaluación formativa y la diferenciación asegurarán que todos los alumnos se beneficien.

III. TRABAJO COLABORATIVO

1. APOYO DEL EQUIPO DIRECTIVO

El equipo directivo de la escuela, perteneciente al Servicio Local de Educación Pública Chinchorro, está conformado por profesionales comprometidos con el fortalecimiento de la educación pública, la equidad territorial y el desarrollo integral de los estudiantes del norte grande de Chile. Su acción se orienta por los principios de liderazgo pedagógico, gestión participativa y vinculación con la comunidad.

Dirección Lidera el proyecto educativo institucional, promueve una cultura escolar inclusiva y de altas expectativas centrada en los aprendizajes, y representa a la escuela ante el SLEP Chinchorro y otros actores territoriales.

Jefatura de Unidad Técnico-Pedagógica (UTP) Coordina procesos pedagógicos, orienta el desarrollo curricular y la evaluación de aprendizajes, y acompaña a los docentes en la mejora continua de sus prácticas.

Convivencia Educativa Promueve la sana convivencia, la formación ciudadana y el bienestar socioemocional de la comunidad educativa, y lidera protocolos de actuación y acciones preventivas.

Inspección General Supervisa la organización y el funcionamiento cotidiano del establecimiento, asegurando el cumplimiento de normas, horarios y medidas de seguridad escolar.

2. APRENDIZAJE PROFESIONAL

Trabajar en la sala de computación con estudiantes de octavo básico en una Escuela del Servicio Local Pública Chinchorro es mucho más que enseñar habilidades digitales. Es abrir una ventana al mundo, fomentar el pensamiento crítico y cultivar la autonomía en un entorno que, muchas veces, representa una brecha entre lo que nuestros estudiantes merecen y lo que realmente tienen.

Cada vez que ingresamos a este espacio, enfrentamos desafíos técnicos equipos limitados, conexión inestable, software desactualizado—pero también oportunidades pedagógicas profundas. Vemos cómo los estudiantes se transforman: el que en la

sala tradicional se muestra tímido, en el computador se atreve a explorar; la que duda al escribir en su cuaderno, se anima a crear presentaciones, investigar, programar, diseñar.

La sala de computación se convierte en un laboratorio de posibilidades. Aquí no solo enseñamos a usar herramientas digitales, sino que las usamos para fortalecer aprendizajes en lenguaje, ciencias, historia, arte. Creamos proyectos colaborativos, investigamos problemáticas locales, diseñamos soluciones. Y lo más importante: damos voz a nuestros estudiantes en formatos que les resultan significativos.

Como docente, me interpela el rol que jugamos en democratizar el acceso al conocimiento. En una escuela pública, cada minuto frente a un computador puede ser una experiencia transformadora. Por eso, planificar con sentido, vincular los contenidos al currículum nacional y a la realidad de nuestros estudiantes, y fomentar el uso ético y creativo de la tecnología, son actos de justicia educativa.

La sala de computación no es solo un lugar físico. Es un espacio simbólico donde se cruzan sueños, aprendizajes y futuros posibles. Y como profesor, me comprometo a que cada sesión allí sea una oportunidad para que mis estudiantes se reconozcan como protagonistas de su aprendizaje y como ciudadanos digitales críticos, creativos y comprometidos con su entorno.

3. SUGERENCIA PARA MEJORAR LA PRÁCTICA

En el levantamiento de buenas prácticas pedagógicas se identificaron dos oportunidades de mejora. La primera consiste en incorporar una hora lectiva adicional semanal a la asignatura de Tecnología, equivalente a 45 minutos más por sesión, con el fin de potenciar el Programa Jóvenes Programadores. Además, se constató que la Escuela República de Israel, con una matrícula de 1.386 estudiantes, dispone de dos laboratorios de cómputo que no siempre están disponibles exclusivamente para las clases de Tecnología, circunstancia que limita el acceso regular al laboratorio y provoca interrupciones en los procesos formativos.



Felipe Andres Vallejos Fernández

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Marlene Díaz Ordoñez
Nivel/Curso	8º año básico
Escuela	Jorge Alessandri Rodríguez
Foco en el aprendizaje	Desarrollar la conciencia ambiental y la creatividad colaborativa mediante el diseño y confección de trajes con materiales reciclables, promoviendo el trabajo en equipo, la responsabilidad ecológica y la expresión artística.

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Descripción de la práctica

Esta práctica nace a raíz de una de las tantas actividades que solicitaron en el Aniversario de nuestra escuela, donde cada curso debía presentar trajes reciclables. Es por esto que tanto estudiantes, apoderados y docente nos embarcamos en una experiencia creativa y ecológica: la confección de trajes para ser presentados, guiados por el trabajo colaborativo y el uso estratégico de inteligencia artificial como modelos de diseños.

El aula se transforma en un taller de diseño. Los estudiantes, organizados en equipos, exploran en sus equipos móviles, computadores diseños de trajes reciclados. Otros grupos buscan los materiales reciclables a utilizar como cartón, envoltorios de papas fritas, ramitas, suflés, tapas de bebidas, telas en desuso y papel periódico.

Los estudiantes consultan ideas de diseño en IA, combinaciones de colores, patrones sostenibles e incluso cómo mejorar la funcionalidad del traje. Integran con scratch 3.0 inicial offline diseñando un sprite con el traje reciclable y el ODS de reciclaje.

Cada grupo asume un rol: diseñadores y recolector de materiales. La colaboración fluye con respeto y entusiasmo, mientras se toman decisiones conjuntas incluidos los estudiantes con NNEE y el apoyo de los docentes del PIE. En esta actividad también se

hace participe a los padres y apoderados del curso, ya que serán ellos quiénes tendrán que llevar a cabo con la confección, la presentación y modelaje de este.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime

- 1Los estudiantes reflexionaron sobre el rol de la IA en la sociedad mientras diseñaban trajes reciclables. Esto promovió el análisis ético y social de la tecnología y el interés en iniciar el aprendizaje de alfabetización digital mediante el Programa SCRATCH 3.0.
2. Al reutilizar los materiales reciclables los estudiantes comprendieron el valor de estos y el impacto positivo en el medio ambiente de acuerdo al ODS.
3. La confección de los trajes implicó distribución de roles, toma de decisiones conjunta y resolución de problemas, lo que fortaleció habilidades socioemocionales, comunicativas y digitales.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

Se presenta una articulación curricular interdisciplinaria y de co-enseñanza. Se organiza una integración horizontal y vertical de los contenidos fusionando el aprendizaje tecnológico con el aprendizaje ecológico-artístico facilitando la aplicación del ABP y del aprendizaje de la programación.

Se aplica una estrategia de micro-gestión asignando roles y responsabilidades.

Se promueve el traje como recurso didáctico o material de apoyo para futuros eventos.

Se introduce la evaluación formative colaborativa como parte integral del proceso, fortaleciendo la meta cognición sobre el proceso de trabajo en equipol

Se genera datos cualitativos sobre las habilidades blandas, esenciales en el contexto de alta movilidad y trabajo en comisiones.

Crear un repositorio de la práctica docente que sea replicable a otras escuelas de la Red Docente

Características de la práctica

El Proyecto se inicia con una problemática contextualizada, que es la participación en el aniversario escolar, y una inducción primaria tecnológica mediante la Hora del Código, que está orientada a entender y ver la estructuración de datos que enseña o alimenta los sistemas de Inteligencia Artificial aplicados al reciclaje.

Se unieron las asignaturas de Tecnología Artes y Pie formando un ABP Aprendizaje Basado en Proyectos con objetivos, rúbrica, inicio del aprendizaje de la Hora del Código para entender el reciclaje. Se les solicita a los estudiantes que deben conformar

grupos de trabajo en donde deberán confeccionar un traje recicitable y que deberán buscar modelos utilizando IA (Copilot) u otras fuentes de la web con las instrucciones detalladas. Cada grupo de trabajo debe elejir, desarrollar habilidades de liderazgo, de respeto, de debate respetuoso y presentar al curso su modelo escogido.

El rol de los estudiantes es activo, protagónico y está diseñado para desarrollar las habilidades del siglo XXI y las competencias socioemocionales como liderazgo inclusivo, debate respetuoso, responsabilidad colaborativa.

Los recursos a utilizar se clasifican en recursos digitales-tecnológicos (computadores, IA, hora del código) y en materiales concretos reutilizables (cartón, papel de diario, envoltorios de snacks, retazos de papel crepé y bolsas de basura. Los instrumentos de Gestión son la planificación y rúbrica.

Trabajo colaborativo

El equipo de Tecnología , Arte y equipo PIE se reunen antes para co diseñar una planificación diferenciada, una rúbrica e instrucciones utilizando una herramienta sencilla en google forms. Se garantiza de esta forma que los roles y actividades o tareas sean accesibles y adaptados a las necesidades de los estudiantes con NNEE sean mas accesibles al uso de la Hoara del Código.

También se define el rol de los apoderados, el lugar que se reunirán y los materiales que usarán y ayudarán a recopilar. Además se les indica como trabajarán sus hijos con tecnología incorporando a los apoderados como agentes de apoyo tecnológico en sus hogares junto a sus hijos.

Los docentes presentan su práctica docente en Consejo de profesores y en las redes docentes promoviendo la sostenibilidad al Sistema Público.

El equipo directivo se hizo partícipe de la actividad ya que ellos fueron los encargados de la comisión de Aniversario y de escuela y participaron como jurado. Se nos entregó con anticipación una pauta con los puntos a evaluar en la actividad.

Luego de llevarse a cabo este desfile los estudiantes, apoderados, docentes y asistentes del equipo del PIE, quedaron muy conformes con el resultado, ya que se vivió el compromiso, responsabilidad y entusiasmo que existe en nuestra comunidad educativa. El trabajo colaborativo y cooperativo dio resultados positivos.

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

Aprendí la importancia de la flexibilidad y la diferenciación al aplicar estas metodologías activas como el ABP Aprendizaje Basado en Proyectos, los juegos para aprender como se nitre la IA con datos y ejercicios de reciclaje, mi aprendizaje se centró en como adaptar la búsqueda de información en la IA para adaptarla a estudiantes con NNEE, y la organización de los grupos en roles para reducir el impacto de la movi-

lidad del curso y darles un sentido de pertenencia y compromiso con la escuela y con su trabajo junto a sus compañeros.

Esta actividad no solo reforzó contenidos sobre reciclaje y sostenibilidad, sino que conectó con valores como el respeto, la responsabilidad y el compromiso con el entorno y con su escuela.

Esta actividad me reafirmó que enseñar no es solo transmitir conocimientos, sino crear condiciones para que los estudiantes se descubran a sí mismos y vean lo capaces que son cuando existe motivación y entusiasmo en ellos. Y los apoderados juegan un rol importante en este trabajo colaborativo al apoyar en todo momento y comprometerse.

Sugerencias para mejorar la práctica

Integrar y articular contenidos en otras asignaturas como Ciencias (impacto ambiental), Historia (vestimenta en distintas culturas), Lenguaje (presentación oral del traje), Matemática (medidas, proporciones) y Programación para potenciar esta competencia del siglo XXI.



Marlene Díaz Ordoñez

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Marcela Alejandra Cáceres Cornejo
Nivel/Curso	6ºBásico
Escuela	D-17 Comandante Juan José San Martín.
Foco en el aprendizaje	Comprendión cultural y científica, expresión artística, reconocer el significado de la Chakana y la relación de los astros con la cosmovisión andina. Expresión artística utilizar el tangrama como medio creativo para representar una comprensión simbólicamente. Formación valórica fomentar el respeto por la diversidad de creencias y la empatía, mientras se valora la ciencias ancestral.

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Explique por qué considera que esta práctica puede catalogarse como una buena práctica. Considere los siguientes aspectos:

Descripción de la práctica

La práctica se desarrollará en torno a un tema común: **la Chakana y la observación de las estrellas en la cosmología andina**, promoviendo un enfoque interdisciplinario.

- **Lenguaje:** Los estudiantes leerán y comprenderán **textos informativos y relatos ancestrales** relacionados con la Chakana y las estrellas, desarrollando habilidades de lectura comprensiva y expresión oral/escrita.
- Los estudiantes leerán una leyenda sobre la Chakana, símbolo ancestral andino que representa la conexión entre el cielo, la tierra y el mundo espiritual. A partir de la lectura, responderán distintos **tipos de preguntas** (literal, inferencial y crítica) para profundizar en la comprensión del texto y reflexionar sobre su significado cultural.

- Luego, en la actividad llamada “**Chakana literaria**”, cada estudiante deberá **identificar y ubicar** previamente los elementos presentes **en la leyenda**, tales como **animales, valores, símbolos o enseñanzas**, analizando su significado y relación con la cultura andina. Una vez realizado este trabajo de exploración, cada estudiante **seleccionará los elementos que desee utilizar** y, a partir de ellos, **creará su propia historia original inspirada en la Chakana**.
- Esta narración deberá **demostrar creatividad, coherencia y profundidad**, reflejando los valores fundamentales que representa la Chakana, como el **respeto por la naturaleza, la sabiduría ancestral, la solidaridad, la conexión espiritual y la armonía con el entorno**. De esta manera, la actividad no solo promueve la comprensión del texto leído, sino también el desarrollo de la expresión escrita y el pensamiento crítico desde una perspectiva cultural significativa.
- **Aymara:** Se explorará el **significado cultural y astronómico** de la Chakana en la cosmovisión andina, valorando la lengua y el conocimiento ancestral como forma de preservar la identidad.
- En la asignatura de Aymara, los estudiantes llevaron a cabo una exploración profunda sobre el significado de la **Chakana**, abordándola desde una perspectiva **astronómica, cultural y simbólica**. A través de la observación de las estrellas que conforman esta cruz andina, pudieron comprender la relación entre el cielo y la tierra dentro de la cosmovisión del pueblo aymara, reconociendo cómo cada elemento de la Chakana posee un significado particular y cómo estas representaciones reflejan valores, conocimientos ancestrales y prácticas de la vida cotidiana.
- Durante esta experiencia de aprendizaje, los estudiantes participaron en **actividades prácticas y creativas**, en las que construyeron diversas figuras geométricas utilizando las partes que componen la Chakana. Este proceso no solo les permitió trabajar habilidades matemáticas relacionadas con **formas, simetría y proporciones**, sino que también les ofreció la oportunidad de reflexionar sobre **el simbolismo ancestral**, comprendiendo cómo los pueblos originarios integraban el conocimiento científico, espiritual y cultural en un solo símbolo.
- Asimismo, los estudiantes fueron incentivados a **observar, analizar y relacionar** los distintos elementos de la Chakana con fenómenos naturales, como la posición de las estrellas y los ciclos del sol y la luna, promoviendo así un aprendizaje integrador que une la cultura, la ciencia y el arte. Gracias a estas actividades, lograron **desarrollar competencias cognitivas y**

socioemocionales, como la creatividad, la concentración, la valoración del patrimonio cultural y la capacidad de trabajar de manera colaborativa.

- En síntesis, este trabajo permitió que los estudiantes no solo adquirieran conocimientos sobre la **astronomía y la geometría aymara**, sino que también comprendieran la importancia de **respetar y valorar las tradiciones ancestrales**, fortaleciendo su identidad cultural y su sentido de pertenencia al entorno y la historia de los pueblos originarios.
- **Artes Visuales y tecnología:** Los estudiantes **diseñarán composiciones con el tangrama**, representando las estrellas y formas vinculadas a la Chakana, estimulando la creatividad y la expresión personal.
- En la asignatura de **Tecnología**, los estudiantes realizaron una **búsqueda de información sobre la Chakana**, con el propósito de interiorizarse en su significado, origen y simbolismo dentro de la cultura andina. Esta investigación les permitió comprender mejor los valores y elementos representados en ella, como los **animales sagrados** y las enseñanzas relacionadas con la **naturaleza, la comunidad y la espiritualidad**.
- Posteriormente, en la asignatura de **Artes Visuales**, los estudiantes **decoraron sus propias Chakana**, incorporando en el diseño los animales presentes en la cosmovisión andina y los valores que estos representan. Luego, cada Chakana fue **dividida en ocho partes** y **recortada** para ser utilizada en un **juego grupal**.
- Durante esta dinámica, la profesora entregaba **pistas relacionadas con el tema trabajado**, y el **grupo que lograba responder correctamente** tenía la oportunidad de colocar una de las piezas de la Chakana en la pizarra. La actividad continuaba de esta forma hasta **completar el símbolo por completo**, promoviendo el **trabajo en equipo, la colaboración, la comunicación y el aprendizaje significativo** de los contenidos abordados.
- Se utilizarán recursos digitales o materiales concretos para **construir y representar modelos geométricos**, aplicando el pensamiento lógico y la innovación en la creación artística.
- Finalizaron utilizando la página Suno, una herramienta en línea que permite crear canciones de manera sencilla y creativa a partir de texto. A través de esta plataforma, los alumnos elaborarán una canción inspirada en la Chacana, los animales y los valores, con el objetivo de reforzar los contenidos aprendidos de forma lúdica y significativa. Esta actividad promueve la expresión creativa, la integración de conocimientos culturales y el trabajo colaborativo, al mismo tiempo que genera un espacio de entretenimiento y aprendizaje activo.

De esta manera, la práctica pedagógica integra diferentes áreas del currículo bajo un eje común, favoreciendo aprendizajes significativos, la valoración de la ciencia ancestral y la diversidad cultural, además de promover la empatía, el respeto y la creatividad de los estudiantes

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime

En Lenguaje: desarrollaron comprensión lectora (preguntas literales, inferenciales y críticas), expresión escrita (creación de una historia inspirada en la Chakana) y pensamiento crítico desde una perspectiva cultural.

- Evidencia: las narraciones originales creadas, respuestas a preguntas y reflexiones culturales.

En Aymara: comprendieron el simbolismo cultural y astronómico de la Chakana, relacionaron geometría y astronomía, valoraron la identidad cultural y trabajaron colaborativamente.

- Evidencia: las figuras geométricas construidas, las observaciones de fenómenos naturales, el discurso sobre identidad cultural.

En Artes Visuales y Tecnología: diseñaron y decoraron la Chakana, aplicaron el tangrama, trabajaron en equipo mediante el juego grupal, y crearon una canción en Suno sobre valores y símbolos andinos.

- Evidencia: los diseños artísticos, el desarrollo del juego colaborativo, las canciones creadas.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

Las estrategias colaborativas se expresaron en actividades como la construcción grupal de la Chakana, el juego cooperativo en artes visuales y la creación colectiva de canciones en Suno, lo que fortaleció el trabajo en equipo, la comunicación y la empatía entre los estudiantes. En cuanto a la sostenibilidad en el tiempo, las producciones artísticas, narrativas y musicales elaboradas permiten proyectar aprendizajes que trascienden la unidad, fomentando el hábito de valorar la identidad cultural, el pensamiento crítico y la integración de distintas áreas del conocimiento en futuras experiencias educativas.

Características de la práctica

- ¿Qué hace el profesor? (acciones pedagógicas, estrategias utilizadas, rol que asume).
 - » Los profesores planificación y conduce actividades interdisciplinarias (Lenguaje, Aymara, Artes Visuales y Tecnología). Utilizando estrategias como la lectura comprensiva, análisis crítico, dinámicas grupales y creaciones artísticas musicales.
 - » El asume el rol de **mediador y guía**, entregando orientaciones, planteando preguntas desafiantes y facilitando los recursos, promoviendo la reflexión cultural, la creatividad y el trabajo colaborativo.
 - » Implementa **estrategias activas** como lectura comprensiva guiada, análisis crítico, dinámicas grupales y creación artística/música
- ¿Qué hacen los estudiantes? (tipo de participación, interacción, producción de aprendizajes).
 - » Participan activamente en la **lectura y análisis de textos** (informativos, leyendas, relatos ancestrales).
 - » Responden preguntas de distintos niveles (literal, inferencial y crítica).
 - » Elaboran producciones propias: historias inspiradas en la Chakana, diseños artísticos y canciones en la plataforma Suno.
 - » Colaboran en juegos y dinámicas grupales (armado de la Chakana en equipo).
 - » Reflexionan sobre valores culturales como el respeto, la solidaridad y la conexión con la naturaleza.
- ¿Qué recursos se utilizan? (materiales, tecnologías, apoyos externos).
 - » **Materiales concretos** (tangram, papel, colores, recortes, figuras geométricas)
 - » **Material pedagógico (guías de aprendizaje)**
 - » **Tecnologías digitales** (plataforma Suno para crear canciones, recursos audiovisuales sobre la Chakana).
 - » **Apoyos externos** (textos informativos y relatos ancestrales sobre cosmovisión andina)
- ¿Cómo se organiza la clase? (modalidades, secuencia de actividades, metodologías activas)

Modalidad interdisciplinaria (Lenguaje, Aymara, Artes Visuales y Tecnología).

1. Lectura y análisis de textos.
2. Identificación de símbolos, valores y enseñanzas.
3. Creación de narraciones originales (Chakana literaria)
4. Diseño artístico de la Chakana con tangram.
5. Juego grupal de armado colaborativo.
6. Producción musical en Suno.

Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos, trabajo colaborativo, reflexión cultural y creación artística.

- **¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje? (mejora en resultados, participación, motivación).**
 - » **Compresión lectora:** mejoras en comprensión lectora, producción de narraciones coherentes y significativas, aplicación de conceptos geométricos.
 - » **Creativas:** diseños artísticos y canciones originales que integran valores culturales.
 - » **Socioemocionales:** aumento de la motivación, la participación y el trabajo en equipo.
 - » **Culturales:** reconocimiento y valoración de la cosmovisión andina y la identidad cultural.

Trabajo colaborativo

- **Profesores (Lenguaje, Aymara y Artes/ Tecnología):**
 - » Diseñaron y coordinaron actividades interdisciplinarias, promoviendo la comprensión lectora, la expresión escrita, la creatividad, la valoración cultural y el pensamiento crítico.
 - » Guiaron a los estudiantes en la lectura de textos y leyendas, en la construcción de figuras geométricas, en el diseño artístico de la Chakana y en la creación de canciones digitales, fomentando la participación activa y el aprendizaje significativo.
- **Estudiantes:**
 - » Participaron de manera activa y colaborativa, leyendo, analizando, reflexionando y produciendo narraciones, diseños y canciones.
 - » Interactuaron entre pares, resolviendo desafíos, tomando decisiones grupales y compartiendo conocimientos culturales y artísticos.

- Apoyos escolares:
 - » El PIE adaptó materiales y estrategias para estudiantes con necesidades educativas especiales, favoreciendo la inclusión.
 - » La UTP asesoró en planificación y metodologías, facilitando recursos y promoviendo la articulación interdisciplinaria.
- Equipo directivo:
 - » Fomentó la sostenibilidad en el tiempo de las estrategias colaborativas y valoró los logros de estudiantes y docentes.



Profesora Marcela Alejandra Cáceres Cornejo

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

Durante esta práctica pedagógica, continuando un trabajo sistemático que llevamos desarrollando por más de dos años en el establecimiento, aprendí a planificar de forma interdisciplinaria y realizar actividades que integran Lenguaje, Aymara, Artes Visuales y Tecnología, logrando aprendizajes significativos en los estudiantes.

Comprendí la importancia de trabajar colaborativamente con otros docentes, apoyos escolares (PIE) y el equipo directivo para atender la diversidad y fomentar la inclusión.

Reflexioné sobre cómo estrategias activas, como el trabajo en equipo, la creación artística y la producción de narraciones o canciones, motivan a los estudiantes, desarrollan su creatividad y fortalecen la valoración de la identidad cultural y los conocimientos ancestrales.

También aprendí a usar recursos tecnológicos y materiales de forma integrada, promoviendo la innovación pedagógica y la sostenibilidad de los aprendizajes. Finalmente, entendí que observar y registrar evidencias del impacto en los estudiantes es clave para mejorar la práctica docente y potenciar el aprendizaje socioemocional y académico.

Sugerencias para mejorar la práctica

Ampliar la integración interdisciplinaria

Explorar nuevas conexiones entre múltiples asignaturas, tales como Lenguaje, Aymara, Artes Visuales, Tecnología, Ciencias Naturales, Matemática, Historia y Educación Física, incorporando proyectos de investigación, actividades prácticas y trabajos colaborativos más complejos. Esta integración puede adaptarse a distintos niveles educativos: desde **educación básica** hasta **educación pre-básica**, promoviendo aprendizajes significativos, creatividad y desarrollo de habilidades socioemocionales.

ACTIVIDAD INTERDISCIPLINARIA: “DOCUMENTAL TURÍSTICO DE NUESTRA CIUDAD”

Docente	Maritza Ramírez Navea
Curso	Octavo Básico
Escuela	Subteniente Luis Cruz Martínez
Asignaturas integradas	Lengua y Literatura, Historia, Tecnología

I. Objetivo de Aprendizaje

Crear un breve documental turístico que fortalezca la identidad local, la expresión creativa y el uso responsable de herramientas digitales.

II. Indicadores de evaluación

- Aplica herramientas digitales básicas para la producción de un documental, demostrando autonomía y responsabilidad en el trabajo colaborativo.
- Redacta y presenta un guion narrativo coherente y contextualizado, integrando información histórica y turística de su entorno local.

III. Descripción General

Esta actividad invita a los estudiantes a convertirse en narradores y documentalistas de su entorno, combinando habilidades de investigación histórica, expresión oral y escrita, y edición digital. A través del trabajo colaborativo, cada grupo selecciona uno o varios lugares turísticos de la ciudad que les genere curiosidad o alegría, investigan su historia y relevancia cultural, y producen un video breve que lo promueva desde una mirada creativa y emocionalmente significativa.

La propuesta se desarrolla en tres momentos:

- Inicio:** Activación emocional y exploración de lugares significativos.
- Desarrollo:** Producción del documental en equipos inclusivos, con roles flexibles y acompañamiento docente.
- Cierre:** Exhibición de los trabajos, retroalimentación emocional y reflexión sobre el valor de la ciudad y el trabajo en equipo.

IV. Asignaturas y habilidades integradas

- **Lenguaje:** Redacción de guiones, narración oral, expresión escrita.
- **Historia:** Contextualización histórica, identidad local, valoración patrimonial.
- **Tecnología:** Búsqueda segura en internet, edición básica de video, uso responsable de dispositivos móviles.

V. Recursos

- Computadores o dispositivos móviles
- Aplicación de edición de video (CapCut)
- Internet para investigación
- Fichas de planificación de guion

VI. Estrategias pedagógicas

- Formación de grupos heterogéneos para fomentar la inclusión.
- Roles flexibles dentro del equipo (guionista, camarógrafo, editor, narrador).
- Acompañamiento emocional durante el proceso creativo.
- Uso de rúbricas simples para guiar el trabajo y evaluar el producto final.

VII. Evidencias de impacto en el aprendizaje de los estudiantes

- Alta participación y compromiso, incluso en estudiantes con alta movilidad.
- Mejora en la expresión oral y escrita, y en el uso de herramientas digitales.
- Producción de contenidos originales que reflejan identidad, pertenencia y mirada crítica.
- Aumento de la motivación y autoestima al ver sus trabajos valorados.
- Fortalecimiento de habilidades socioemocionales como la autorregulación, la empatía y el trabajo en equipo.

Esta clase nació del deseo de conectar a los estudiantes con su entorno, sus emociones y su historia. En un contexto marcado por la alta vulnerabilidad, diseñamos una experiencia interdisciplinaria que entrelaza Tecnología, Lenguaje e Historia, con un enfoque especial en la educación emocional, la ciudadanía digital y el fortalecimiento de la identidad local.

Los estudiantes de octavo básico se sumergieron en la creación de pequeños documentales turísticos sobre lugares emblemáticos de la ciudad. Investigar, escribir guiones, grabar y editar videos no fue solo una tarea técnica: fue una oportunidad para mirar su entorno con ojos nuevos, para descubrir lo valioso en lo cotidiano y para expresar lo que sienten con seguridad y creatividad.

La clase se estructuró en tres momentos, pensados para activar emociones, fomentar el trabajo en equipo y reflexionar sobre el valor del patrimonio que nos rodea. Cada etapa fue una invitación a explorar, compartir y construir juntos.

Más allá de los aprendizajes curriculares, esta experiencia permitió que los estudiantes se vincularan afectivamente con sus compañeros y con su ciudad. Se abrió un espacio donde la creatividad floreció, donde cada voz fue escuchada y donde el aula se transformó en un lugar seguro para expresarse.

Este informe recoge los logros, desafíos y aprendizajes que emergieron de esta experiencia, con el propósito de compartir buenas prácticas y seguir enriqueciendo el trabajo docente en contextos que, como este, requieren sensibilidad, flexibilidad y mucha humanidad.

VIII. Reflexión docente sobre el proyecto de documental local

Esta experiencia me confirmó algo que intuía desde hace tiempo: cuando la tecnología se pone al servicio de la expresión, puede convertirse en una herramienta profundamente transformadora, especialmente en contextos marcados por alta vulnerabilidad. Ver a mis estudiantes narrar, crear y reconocerse a través de un documental sobre su entorno fue conmovedor. No solo aprendieron contenidos; se conectaron con su historia, su ciudad y, sobre todo, consigo mismos.

Al integrar Lenguaje e Historia en esta propuesta interdisciplinaria, descubrí cómo se potencia el sentido de pertenencia y la creatividad. Los aprendizajes dejaron de ser abstractos para volverse significativos y emocionalmente seguros. Cada relato, cada imagen, cada voz fue una forma de decir “aquí estoy, esto es lo que veo, esto es lo que siento”.

Como docente, esta experiencia me fortaleció. Aprendí a diseñar propuestas más sensibles y adaptadas a las necesidades reales del grupo, promoviendo la inclusión, la autorregulación emocional y el trabajo colaborativo. Reafirmé la importancia de ofrecer espacios donde los estudiantes puedan narrarse, reconocerse y vincularse con su entorno desde una mirada crítica, afectiva y respetuosa.

Este proyecto me enseñó que, incluso en escenarios complejos, es posible generar experiencias educativas que conecten con el mundo interior de los estudiantes, desarrollen habilidades del siglo XXI y fortalezcan su autoestima a través de la creación colectiva. Porque cuando se sienten escuchados, cuando pueden contar su historia, el aprendizaje florece.

IX. Sugerencias para mejorar la práctica

- **Incorporar instancias de retroalimentación entre pares** Permitir que los estudiantes comenten los documentales de sus compañeros fomenta la escucha activa, el respeto por la diversidad de miradas y el desarrollo de pensamiento crítico.
- **Fortalecer el vínculo con la comunidad local** Incluir entrevistas a vecinos, guías turísticos o autoridades locales puede enriquecer el contenido del documental y fortalecer el sentido de pertenencia.
- **Diseñar rúbricas con los estudiantes** Involucrarlos en la definición de criterios de evaluación promueve la autonomía, la claridad de expectativas y el compromiso con el proceso.
- **Documentar el proceso, no solo el producto** Registrar avances, dificultades y aprendizajes durante la creación del documental permite valorar el esfuerzo y visibilizar el crecimiento individual y grupal.



Profesora Maritza Ramírez Navea

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Profesor/a	Carlos Mosler Castillo
Nivel/Curso	2dos medios
Escuela	Colegio Centenario de Arica
Foco en el aprendizaje	Aprendizaje tecnológico sustentable

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA

Descripción de la práctica

Mi práctica se llama Aprendizaje Tecnológico Sustentable. Es una práctica que se desarrolla al final de la 1ra unidad evaluando los aprendizajes de los OA 1, 2, 3, y 4, donde las y los estudiantes reutilizan desechos orgánicos domiciliario, como las cáscaras de frutas o verduras que se desechan, elaborando por ejemplo aliños para preparaciones dulces o saladas.

Haciendo también alusión a los sellos educativos del colegio que son:

Aprendizaje de Calidad: La calidad del aprendizaje es a lo que debemos apuntar. Utilizar el tiempo que tenemos de manera productiva, y esto significa que cada día nuestros alumnos puedan resolver situaciones con mayores herramientas manuales y digitales. Este resultado se logra enseñándoles a pensar, a manejar su propio tiempo, a relacionar contenidos, a aplicarlos a situaciones concretas. No importa tanto cuánto sabe, sino como y para qué lo sabe, ello permitirá la manifestación, la consolidación y aplicación de habilidades de nivel superior como herramientas para el éxito.

Autocuidado, Medioambiente y Vida Saludable: Es la práctica de actividades que la persona realiza en favor de sí mismo para mantener la vida, la salud y el bienestar. Estableciendo relaciones con el entorno ambiental, social y con nosotros mismos, disminuyendo el relajo y el tiempo de ocio por actividades recreativas y deportivas de cuidado del medio ambiente.

Esta actividad no solo fortalece habilidades tecnológicas y sociales, sino que también convierte el aula en un espacio de transformación hacia un futuro más

sustentable e inclusivo, donde los y las estudiantes relacionaron sus trabajos con los ODS.

La reutilización de desechos orgánicos domiciliarios, como cáscaras de frutas y verduras, para elaborar aliños destinados a preparaciones dulces o saladas, representa una práctica pedagógica que promueve el aprendizaje inclusivo y la conciencia ambiental en el aula.

Esta actividad se vincula directamente con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), especialmente con:

- ODS 3 Salud y bienestar: Promueve hábitos alimentarios saludables mediante el uso de ingredientes naturales y caseros.
- ODS 4: Educación de calidad, al integrar a estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE) mediante instrucciones accesibles y trabajo colaborativo.
- ODS 12: Producción y consumo responsables, al fomentar el aprovechamiento de residuos y la reducción del desperdicio.
- ODS 13: Acción por el clima, al contribuir a la disminución de emisiones derivadas de la descomposición de residuos orgánicos.
- ODS 17: Alianzas para lograr los objetivos, Impulsa el trabajo colaborativo entre docentes, personal PIE y estudiantes para lograr metas comunes.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime

Esta Actividad práctica no solo promueve aprendizajes, sino también conciencia ambiental, habilidades prácticas y pensamiento crítico.

Otras evidencias de impacto en nuestros estudiantes se pueden observar:

1. Aprendizaje significativo y contextualizado. Los estudiantes comprenden el valor del reciclaje orgánico y la economía circular.
Relacionan el contenido curricular con su vida cotidiana.
2. Desarrollo de habilidades prácticas. Preparan aliños usando técnicas culinarias básicas. Manipulan ingredientes con higiene y seguridad. Documentan el proceso (fotos, videos, recetas), desarrollando habilidades comunicativas y digitales.
3. Fomento del pensamiento crítico y creativo. Evalúan qué cáscaras son útiles y por qué, experimentan con mezclas, sabores y texturas y proponen mejoras o nuevas ideas para reutilizar residuos orgánicos.
4. Conciencia ambiental y responsabilidad social. Reflexionan sobre el impacto del desperdicio alimentario y promueven hábitos sostenibles en sus hogares.

5. Trabajo colaborativo y autonomía. Organizan tareas en grupo, toman decisiones sobre ingredientes, presentación y conservación y se responsabilizan por el desarrollo completo del proyecto.
6. Evaluación formativa y autoevaluación. Expresan lo que aprendieron en diarios de reflexión o presentaciones, Identifican dificultades y logros personales reciben retroalimentación de sus pares y del docente.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

Estas fomentan el trabajo en equipo, el aprendizaje entre pares y el compromiso colectivo como, por ejemplo:

- **Grupos de trabajo:** Forma equipos que se encarguen de distintas etapas del proceso (recolección, lavado, preparación, envasado, difusión).
- **Bitácora colaborativa:** Cada grupo registra avances, recetas, aprendizajes y desafíos. Luego se comparten en una exposición.
- **Estrategias sostenibles en el tiempo:** Esta actividad asegura que este proyecto no sea solo una actividad puntual, sino que se mantenga en el tiempo y pueda perfeccionar, como, por ejemplo:
- **Integrar otras asignaturas (ABP):** con Ciencias (compostaje, propiedades de los ingredientes), Matemáticas (proporciones, costos), Lenguaje (difusión, recetas escritas), Artes (diseño de etiquetas) y Educación Ciudadana.
- **Ferias escolares:** Participar en eventos donde los estudiantes vendan o regalen sus aliños. Los fondos pueden reinvertirse en insumos o materiales.
- **Registro de recetas y procesos:** Crear un recetario digital o físico con las combinaciones de aliños, técnicas y aprendizajes. Puede ser actualizado cada año y mantenerlos en **DRIVES**.
- **Sistema de compostaje paralelo:** Lo que no se use en los aliños se puede usar como aporte a la academia **Forjadores Ambientales**, así se aprovecha todo y se enseña sobre **economía circular y sustentabilidad**.
- **Evaluación participativa:** Al final del proyecto, los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido y proponen mejoras. Esto permite que el proyecto se adapte y crezca.

Características de la práctica. Considera cada propuesta para que lo redactes

- **¿Qué hace el profesor? (acciones pedagógicas, estrategias utilizadas, rol que asume).**

- » El rol del profesor es fundamental para guiar, motivar y asegurar el aprendizaje.
- » Diseñar la actividad con propósito pedagógico. Explicar el objetivo y el contexto donde introduce la problemática del desperdicio de alimentos y la importancia de la economía circular, fomentando la conciencia ecológica. Entregar instrucciones claras y seguras. Promover la creatividad. Supervisar y acompañar el proceso observar el trabajo en grupo, resolver dudas, corregir técnicas y fomentar el trabajo colaborativo. Evaluar el aprendizaje integral considerando aspectos como el uso responsable de recursos, la creatividad en las preparaciones y la reflexión sobre el impacto ambiental. Fomentar la reflexión final e Invitar a compartir los resultados, degustar los aliños, y reflexionar sobre cómo pequeñas acciones pueden contribuir a la sostenibilidad.
- **¿Qué hacen los estudiantes? (tipo de participación, interacción, producción de aprendizajes).**
 - **Tipo de participación:**
 - » Activa.
 - » Colaborativa, distribuyen roles.
 - » Reflexiva, Analizan el impacto ambiental de sus acciones y proponen soluciones sostenibles.
 - **Interacción:**
 - » Con sus pares Dialogan, comparten ideas, comparan resultados y se retroalimentan mutuamente durante la elaboración de los aliños. Con el entorno Vinculan la actividad con su hogar, trayendo residuos orgánicos desde casa y con la comunidad escolar al compartir sus preparaciones.
 - **Producción de aprendizajes**
 - » Aprendizaje significativo, práctico (Aprender haciendo), y contextualizado.
 - » Desarrollo de habilidades blandas, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la creatividad. Conciencia ecológica y ética Interiorizan valores como el respeto por el medioambiente, el consumo responsable y la reutilización de recursos.

¿Qué recursos se utilizan? (materiales, tecnologías, apoyos externos).

En esta actividad se utilizan materiales orgánicos de desechos domiciliarios, o sea cascarras de frutas o verduras que se desechan en sus hogares y podrían ser reutilizadas, a parte de la elaboración de estos alíños, elaboran una presentación, donde puede ser un PPT o un video promocionando su producto y la creación de las etiquetas.

¿Cómo se organiza la clase? (modalidades, secuencia de actividades, metodologías activas).

las clases se organizan de manera dinámica, participativa y con enfoque en metodologías activas.

- **Modalidades:**

Presencial y práctica: Se realiza en el aula y en la sala de enlaces la parte teórica, donde completan una guía de formulación de proyecto, terminada esta etapa preparan con diversas técnicas y manipulación directa de los ingredientes.

- **Trabajo colaborativo en grupos**

Metodologías activas utilizadas

- » **Aprendizaje basado en proyectos (ABP)** La actividad se centra en resolver un problema real (desperdicio de alimentos) mediante la creación de un producto útil, así integran conocimientos de ciencias y tecnología en su vida cotidiana.
- » **Aprendizaje colaborativo** Se fomenta el trabajo en equipo, investigan en internet en tutoriales y en Perplexity IA, la toma de decisiones es conjunta y la construcción colectiva del conocimiento. Cada integrante asume roles.
- » Integración de las TICs. Investigan en diversas plataformas digitales, en grupos en la sala de enlaces, o en sus casas de forma individual. Registran información comparando recetas y conversando al respecto. Potencian el uso responsable y crítico de la tecnología como herramienta de aprendizaje.
- » **Aprendizaje en experiencias:** Las y los estudiantes aprenden haciendo, investigando, comentando y ayudándose si se equivocan, manipulando ingredientes y observando resultados concretos.

¿Qué evidencias existen del impacto en el aprendizaje? (mejora en resultados, participación, motivación).

- » **Mejora en resultados.** Hay una mejora sustancial tanto en los aprendizajes como en los resultados de las evaluaciones. Sus reflexiones, comentarios y explicaciones demuestran que aprendieron respecto a la relación entre alimentación saludable y sustentabilidad.
- » **Aumento en participación.** Mayor involucramiento de sus familias en sus trabajos e investigaciones al trabajar con materiales traídos desde casa y elaborar productos propios, las y los estudiantes se sienten protagonistas del proceso, lo que incrementa su participación en clases transformándola en dinámica y participativa apoyados por los docentes PIE.
- » **Trabajo colaborativo efectivo.** La organización en equipos fomenta la interacción, el diálogo y la construcción conjunta del conocimiento, lo que se refleja en una dinámica más activa y comprometida.
- » **Motivación.** Esta actividad vincula el aprendizaje con problemáticas ambientales reales, lo que genera interés y compromiso por parte de los estudiantes y familias al encontrar soluciones prácticas a sus proyectos.
- » **Creatividad y autonomía.** Al diseñar sus propias recetas y experimentar con sabores, las y los estudiantes desarrollan confianza en sus capacidades y entusiasmo por aprender, desarrollando su pensamiento creativo y crítico en el uso de los recursos naturales.

Trabajo colaborativo

Apoyo en el colegio (apoderados, asistentes de aula, pie, etc.)

- **Rol del equipo directivo**

Apoderados

Colaboran en la recolección de materiales. Apoyan a sus hijos e hijas en la selección, limpieza y transporte de residuos orgánicos en el hogar.

Ayudan a fomentar la conciencia ambiental, en casa refuerzan los valores de reutilización y sustentabilidad, generando coherencia entre el aprendizaje escolar y el entorno familiar.

Equipo PIE

En mi práctica docente en la asignatura de Tecnología de segundo medio, trabajé colaborativamente con el equipo del Programa de Integración Escolar (PIE) para adaptar la entrega de instrucciones simples y claras a estudiantes con NEE. La actividad consistió en reutilizar desechos orgánicos domiciliarios, como cáscaras de

frutas y verduras, para elaborar aliños destinados a preparaciones dulces o saladas, promoviendo el aprendizaje inclusivo y la conciencia ambiental.

El apoyo del PIE fue muy importante en el acompañamiento de los estudiantes con necesidades educativas, adaptamos las instrucciones y apoyos audiovisuales. El lenguaje utilizado fue claro, directo y sin tecnicismos. Otra adaptación en las instrucciones que incluimos en esta actividad fue entregar Instrucciones en formato escrito (tanto en lectura como Pictogramas), voz alta, videos demostrativos (de RRSS). Además, el profesional PIE supervisó y apoyó el armado de los mini stand en la presentación de los productos.

Con estas adaptaciones la participación activa asegura que todos los y las estudiantes puedan contribuir según sus capacidades, también ayudan a promover la inclusión en actividades prácticas, facilitan que la experiencia sea accesible, significativa y enriquecedora para todo el grupo.

Dirección y equipo técnico pedagógico

Respaldan la implementación curricular Validan la actividad como parte del plan de estudios, valoran y promueven su integración en proyectos institucionales como sello del Colegio.

Aprendizaje profesional (¿Qué aprendí?)

Las actividades prácticas son muy motivadoras para mis estudiantes por lo que las he adoptado en casi todas mis clases, algunos aprendizajes profesionales fueron:

- **Diseño de experiencias significativas:** Aprendí a planificar actividades que conectan el currículo con la vida cotidiana de los estudiantes, promoviendo aprendizajes contextualizados y con sentido.
- **Integración de metodologías activas:** Se fortalece en el uso de estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo colaborativo y la indagación científica en internet y herramientas digitales, que fomentan la participación activa, la creatividad y el pensamiento crítico.
- **Evaluación:** Desarrolla herramientas digitales con GAMMA ia (ppt), rúbricas y banco de datos (drive) para valorar procesos más allá del producto final, considerando habilidades como la reflexión, la creatividad, el trabajo en equipo y la conciencia ambiental.
- **Promoción de la educación ambiental:** Se convierte en agente de cambio al incorporar prácticas sustentables en su enseñanza, sensibilizando a las y los estudiantes sobre el cuidado del entorno y los ODS.

- **Fortalecimiento del vínculo pedagógico:** Al trabajar en una actividad cercana y creativa, el docente mejora la relación con sus estudiantes, generando confianza, motivación y mayor compromiso con el aprendizaje.
- **Reflexión sobre mi rol de profesor:** Reconoce que su labor no solo transmite contenidos, sino que forma ciudadanos conscientes, creativos, críticos y capaces de transformar su realidad. Los motiva a investigar y a usar herramientas digitales que no conocían.
- **Reutilización de desechos orgánicos y su vínculo con los ODS**

Esta práctica de reutilizar cáscaras de frutas y verduras para elaborar aliños en el contexto educativo se relaciona directamente con los siguientes ODS, donde representa una práctica pedagógica que promueve el aprendizaje inclusivo y la conciencia ambiental en sus vidas familiares y escolares.

- **ODS 3:** Salud y bienestar: Promueve hábitos alimentarios saludables mediante el uso de ingredientes naturales y caseros.
- **ODS 4:** Educación de calidad, al integrar a estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE) mediante instrucciones accesibles y trabajo colaborativo.
- **ODS 12:** Producción y consumo responsables, al fomentar el aprovechamiento de residuos y la reducción del desperdicio.
- **ODS 13:** Acción por el clima, al contribuir a la disminución de emisiones derivadas de la descomposición de residuos orgánicos.
- **ODS 17:** Alianzas para lograr los objetivos, Impulsa el trabajo colaborativo entre docentes, personal PIE, estudiantes y sus familias para lograr metas comunes.

Así, el aula se transforma en un espacio de innovación, inclusión y compromiso con el desarrollo sostenible.

Sugerencias para mejorar la práctica

- Integrar otras asignaturas a través de los ABP: con Ciencias (compostaje, propiedades de los ingredientes), Matemáticas (proporciones, costos), Lenguaje (difusión, recetas escritas), Artes (diseño de etiquetas) y Educación Ciudadana (reflexionar sobre la economía circular)
- Participar en eventos donde los estudiantes vendan o regalen sus aliños.
- Registro de recetas y procesos: Crear un recetario digital o físico con las combinaciones de aliños, técnicas y aprendizajes. Crear empaques biodegradables y compost.

- Evaluación participativa: Al final del proyecto, los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido y proponen mejoras. Esto permite que el proyecto se adapte y crezca como sello del Colegio extendiéndose en la región.
- Liderazgo: Desarrollar habilidades sociales y proyectos grupales.
- Alfabetización digital: Aprendizaje de cursos online para desarrollar su aprendizaje de programación.
- Articularlo con el perfil de egreso de los estudiantes.



Profesor Carlos Mosler Castillo

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Docente	Maritza Escobar M.
Nivel	Primeros medios
Escuela	Liceo Bicentenario Pablo Neruda y Liceo Agrícola Azapa José Abelardo Núñez
Foco en el Aprendizaje	Desarrollar habilidades técnicas y creativas en la elaboración de tejidos, aplicando conceptos de diseño, uso responsable de materiales y valoración del trabajo artesanal.

REFLEXIÓN DE LA PRÁCTICA: TEJIDO EN TELAR

La actividad de tejido en telar logró significativamente su objetivo: desarrollar habilidades técnicas y creativas. Los estudiantes fortalecieron la motricidad fina, concentración y perseverancia, mientras generaban conciencia sobre el diseño responsable y el uso sostenible de recursos, valorando el trabajo artesanal y rescatando técnicas tradicionales. Observé que no solo adquirieron destrezas, sino que valoraron el proceso como expresión cultural. Para mejorar, es clave profundizar en la planificación del diseño (bocetos) y fomentar la colaboración entre pares en futuras prácticas.

Práctica: Tejido en Telar (Habilidades, Cultura y Sostenibilidad)

La práctica del telar se enfocó en desarrollar habilidades técnicas y creativas con materiales sostenibles, fomentando la valoración cultural del trabajo artesanal. Los estudiantes fortalecieron su autonomía, motricidad fina y perseverancia mediante la aplicación de técnicas. El impacto clave fue el desarrollo de la creatividad, el sentido estético y una conciencia ambiental/cultural profunda, evidenciada en sus productos y reflexiones.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo.

La experiencia del telar se basó en estrategias colaborativas y en el aprendizaje entre pares, con roles definidos y apoyo del Equipo PIE para la inclusión. Esto fomentó la responsabilidad compartida y transformó el aula en una comunidad de aprendizaje. La sostenibilidad se garantiza con la reutilización de materiales, la integración interdisciplinaria y la documentación del proceso para que la práctica trascienda.

Rol del Profesor.

Mi rol docente en ambos Liceos fue de mediadora y facilitadora, guiando el proceso creativo, técnico e inclusivo de mis estudiantes. Sus acciones se centran en presentar claramente el propósito (relevancia cultural, artística y tecnológica) y modelar las técnicas de tejido en telar. Las y los guío en la exploración de materiales sostenibles y fomenté la planificación (investigación, diseño y bocetos). Durante la práctica, las y los acompañé en sus trabajos individuales y colaborativos, resolviendo dudas y promoviendo la autonomía. Finalmente, propicié la reflexión y evalué el proceso más que el producto, valorando su esfuerzo, su creatividad y la colaboración.

Rol del equipo directivo

Proveer recursos y espacios adecuados. Impulsar proyectos interdisciplinarios o extracurriculares, promoviendo la creatividad y la valoración del trabajo artesanal. Fomentar y valorar la cultura de trabajo colaborativo entre docentes, asistentes y estudiantes, apoyando la planificación conjunta y la coordinación de recursos.

Estrategias utilizadas

Aprendizaje basado en proyectos (ABP): los estudiantes desarrollan una creación concreta (su telar), aplicando conocimientos técnicos y valores estéticos comentando entre ellas y ellos las investigaciones que han hecho. Aprendizaje colaborativo y Reflexivo. Demostración y modelamiento. Usé materiales reciclados y sustentables. Incorporé herramientas digitales como apoyo al proceso de enseñanza y diseño. Presentaciones o videos tutoriales. Búsqueda en línea de patrones e inspiraciones de diseño. Fotografías o registros digitales para documentar el proceso y evaluar avances. En algunos casos, uso de aplicaciones de dibujo digital para planificar bocetos de tejidos antes de realizarlos manualmente. El uso de tecnología permitió integrar lo digital con lo artesanal, ampliando las posibilidades de creación y fomentando el pensamiento visual.

Apoyos externos.

Estos apoyos externos enriquecieron la experiencia educativa, permitiendo vincular el aprendizaje escolar con el entorno cultural y social de los estudiantes con la colaboración de familias, quienes aportaron materiales o enseñanzas tradicionales relacionadas con el tejido y con el apoyo del docente de Artes y Tecnología, fortaleciendo el trabajo interdisciplinario.

Reflexionando sobre esta práctica considero incluir sesiones específicas para que los estudiantes realicen bocetos y planifiquen patrones de colores y texturas antes de tejer usando ideas propias o elaboradas con IA y preparar monitoras. Diversificar técnicas. Usar materiales alternativos o reciclados. Establecer roles rotativos para que cada estudiante experimente diferentes responsabilidades dentro del equipo. Usar videos tutoriales o aplicaciones de diseño. Fomentar la documentación digital del proceso (fotos, videos, portafolios digitales) para evaluar y reflexionar sobre el progreso. Incorporar autoevaluaciones y coevaluaciones más estructuradas, donde los estudiantes identifiquen sus logros y áreas de mejora. Valorar el esfuerzo, la creatividad, la perseverancia y la colaboración y el producto final. Mayor vinculación con la cultura y la sostenibilidad. Crear un taller o rincón de tejido permanente. Organizar exposiciones escolares.

La experiencia del telar no solo fortaleció mi práctica pedagógica, sino que también me permitió aprender junto a los estudiantes, mejorando mi capacidad de enseñar de manera inclusiva, creativa y significativa.



Maritza Escobar M.

LEVANTAMIENTO DE BUENAS PRÁCTICAS EN REDES DISCIPLINARIAS

CARACTERIZACIÓN

Docente	Paulina Barañados Castillo
Nivel	Segundos Medios
Escuela	Liceo Octavio Palma Pérez
Foco en el Aprendizaje	La práctica se enfoca en que los estudiantes analicen críticamente la eficiencia energética ante un problema empresarial real, propongan soluciones sustentables (plan de acción) y apliquen habilidades creativas y digitales creando y difundiendo una canción educativa.

REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA IDENTIFICADA.

Es una buena práctica porque promueve el aprendizaje profundo y aplicado (análisis, síntesis y creación) al combinar el conocimiento técnico (eficiencia energética) con el desarrollo de habilidades del siglo XXI (pensamiento crítico, creatividad y uso de TICs). El estudio de caso real (“La Empresa Eficiente”) facilita la conexión teoría-acción, y la creación de la canción actúa como herramienta de metacognición y difusión del aprendizaje.

Descripción de la práctica

A través de una guía estructurada, los estudiantes abordan el caso de una empresa que presenta un problema de consumo energético ineficiente. Responden preguntas de análisis, elaboran un Plan de Acción con medidas concretas de mejora, reflexionan sobre su propio aprendizaje a través de preguntas metacognitivas, y participan en un desafío creativo que consiste en adaptar la letra de una canción popular con contenido sobre eficiencia energética, grabarla en formato musical (mp3) y enviarla por correo electrónico.

Evidencias de impacto en los aprendizajes de los estudiantes u otra que estime

Plan de Acción: Muestra la capacidad de los estudiantes para aplicar la teoría a un contexto real, identificando problemas y proponiendo soluciones técnicas y conductuales. Desafío Creativo (Canción): La letra y el audio demuestran un nivel avanzado de comprensión del concepto de eficiencia energética, al lograr transmitir mensajes clave de forma creativa y memorable. Promueve mayor motivación y compromiso, además del uso de habilidades digitales.

Respuestas Metacognitivas

Las reflexiones finales permiten evaluar la toma de conciencia sobre su propio proceso de aprendizaje y las dificultades encontradas. Mejora en la capacidad de trabajo colaborativo, comunicación efectiva y pensamiento crítico.

Estrategias colaborativas y sostenibilidad en el tiempo

Trabajo en grupos pequeños para resolver el caso y elaborar el plan de acción, fomentando la discusión, el reparto de roles y la toma de decisiones consensuada.

Uso de herramientas digitales accesibles (celulares, plataformas gratuitas) para grabar, editar y enviar por correo. La estructura clara de la guía permite replicar la práctica en otros niveles o años. La integración de música como estrategia creativa permite mantener el interés a largo plazo. El desafío puede ser reutilizado anualmente y sus resultados (las canciones) pueden ser compartidos con la comunidad escolar (radio o redes sociales del liceo) para generar una cultura de eficiencia energética duradera.

Características de la práctica

Rol del docente. Introduce el estudio de caso (“La Empresa Eficiente”) en una guía, facilitando la discusión inicial y monitorea el trabajo. Actúa como un guía y mediador, alentando el pensamiento crítico, resolviendo dudas conceptuales y motivando la creatividad para el desafío final. Motiva la participación y promueve la reflexión metacognitiva. Ofrece retroalimentación formativa durante todas las etapas.

Rol de los estudiantes Analizan el caso y construyen un plan de acción aplicando aprendizajes. Responden preguntas metacognitivas para reflexionar sobre lo aprendido. Elaboran una versión adaptada de una canción con contenido energético. Graban su canción y la comparten por correo o plataforma.

Recursos. Guía didáctica con caso empresarial y actividades. Material audiovisual de apoyo sobre eficiencia energética. Dispositivos para grabación (celulares) y correo electrónico. Recursos de apoyo TIC simples y accesibles.

Organización de la clase. Modalidad: trabajo colaborativo con momentos de trabajo individual y creativo. Secuencia: Fase 1: Introducción conceptual. Fase 2: Lectura de la guía y análisis del estudio de caso. Fase 3: Elaboración del plan de acción. Fase 4: Preguntas metacognitivas. Fase 5: Desarrollo del desafío creativo musical.

Metodología e Impactos: Aprendizaje Basado en Casos (ABC) combinado con un Proyecto Creativo. Propuestas realistas y bien justificadas en el plan de acción. Reflexiones profundas en la sección metacognitiva. Audios enviados con contenido creativo y pertinente. Alta participación y disposición a compartir lo aprendido.

Trabajo colaborativo

Apoyo en el colegio (apoderados, asistentes de aula, pie, etc.) Apoderados incentivarón la participación en el desafío musical desde casa. PIE colabora en adaptar la guía para estudiantes con NEE.

Aprendizaje profesional

Aprendí que combinar el análisis técnico con actividades creativas potencia el aprendizaje significativo. Me di cuenta de la efectividad del estudio de caso para anclar el conocimiento. Reforcé que la metacognición es clave para que los estudiantes se hagan conscientes de cómo aprenden. Confirmé que el uso de herramientas simples (como una canción y un correo) puede aumentar la motivación, el compromiso y la participación estudiantil. Reconocí el valor de vincular contenidos tecnológicos con situaciones reales y lenguajes expresivos.

Sugerencias para mejorar la práctica

Profundizar la articulación con otras asignaturas como Ciencias o Música.



Paulina Barañados Castillo

I M P R E S I Ó N



Lastarria N° 1551 - (582) 22 5676
Arica - Chile