

FORMATO PARA LA PRESENTACIÓN DE EXPERIENCIAS PEDAGÓGICAS INNOVADORAS

El propósito del presente Formato es que los Establecimientos Educativos del programa identifiquen y registren experiencias pedagógicas que las/os docentes desarrollan para difundir y compartir colaborativamente entre los Liceos Bicentenarios y otros centros educativos, con la finalidad de generar conocimiento e intercambio técnico pedagógico.

La **Innovación educativa** se entenderá como “un acto deliberado y planificado que busca resolver un desafío o problema, que apunta a lograr mayor calidad en los aprendizajes de las/os estudiantes, con pertinencia local y colaboración, superando el paradigma tradicional, a través de interacciones pedagógicas dialógicas que impulsen el aprendizaje significativo, profundo e integral. Implica trascender el conocimiento academicista y pasar del aprendizaje pasivo del estudiante a una concepción donde el aprendizaje es interacción y se construye entre todos los integrantes de la comunidad educativa y en relación con su entorno y el mundo”¹.

1. Datos

Nombre del Establecimiento		Región / Provincia /Comuna
Colegio Bicentenario Louis Pasteur		La Araucanía, Malleco, Traiguén
RBD	Nombre/s de las/os docentes que condujeron la experiencia	
5465	Ingrid Andrea Grandón Pulido	
Curso/os y asignaturas en los que se aplicó la experiencia		
5to Básico A - 5to Básico B		

2. Experiencia

Identifique la necesidad y describa cómo la detectó

La necesidad de implementar un Proyecto relacionado con competencias digitales y ciudadanía digital surgen del contexto actual, un mundo globalizado, donde gran parte de la información está a un click de distancia, frente a esto ¿cómo conseguir un aprendizaje significativo con estudiantes que son nativos digitales? Frente a este cuestionamiento, en conversaciones con Alejandro Fuentes (encargado de redes e informática) y Manuel Torres Burgos (profesor de Filosofía y orientador del nivel) llegamos a la conclusión, que no debemos negar esa realidad, sino más bien buscar el modo de re encantar a los estudiantes con un aprendizaje activo, donde puedan crear y expresarse.

De acuerdo a eso, y de la parte teórica sobre los contenidos de Historia y geografía, y de de aplicar pruebas escritas y test, se llegó a la determinación de diversificar la evaluación final del curso, Mediante un proyecto en equipo, en el cual se conjuga lo conceptual, habilidades y competencias propias del nivel escolar de 5to Básico.

¹ Orientaciones Centro de Innovación Educativa. En <https://www.innovacion.mineduc.cl/iniciativas/red-de-innovaci%C3%B3n>.

Nombre de la Experiencia
“HistorIAndo con CANVA”
Objetivo (s) de la experiencia
Promover la ciudadanía digital a estudiantes de 5to básico a través del desarrollo de habilidades, mediante el empleo de la aplicación de Diseño Canva, para diseñar imágenes con inteligencia artificial sobre el Descubrimiento y Conquista de Chile.
Objetivos de Aprendizajes Curriculares
<p>OA 02: Describir el proceso de conquista de América y de Chile, incluyendo a los principales actores (Corona española, Iglesia católica y hombres y mujeres protagonistas, entre otros), algunas expediciones y conflictos bélicos, y la fundación de ciudades como expresión de la voluntad de los españoles de quedarse y expandirse, y reconocer en este proceso el surgimiento de una nueva sociedad.</p> <p>OA 03: Analizar el impacto y las consecuencias que tuvo el proceso de conquista para Europa y para América, considerando diversos ámbitos.</p> <p>OAT 14: Conocer y valorar la historia y sus actores, las tradiciones, los símbolos, el patrimonio territorial y cultural de la nación, en el contexto de un mundo crecientemente globalizado e interdependiente.</p> <p>OAT 15: Reconocer y respetar la igualdad de derechos entre hombres y mujeres y apreciar la importancia de desarrollar relaciones que potencien su participación equitativa en la vida económica familiar, social y cultural.</p> <p>OAT 14: Practicar la iniciativa personal, la creatividad y el espíritu emprendedor en los ámbitos personal, escolar y comunitario.</p> <p>OAT 25: Practicar la iniciativa personal, la creatividad y el espíritu emprendedor en los ámbitos personal, escolar y comunitario.</p> <p>OAT 26: Comprender y valorar la perseverancia, el rigor y el cumplimiento, por un lado, y la flexibilidad, la originalidad, la aceptación de consejos y críticas y el asumir riesgos, por el otro, como aspectos fundamentales en el desarrollo y la consumación exitosa de tareas y trabajos.</p> <p>OAT 29: Utilizar TIC que resuelvan las necesidades de información, comunicación, expresión y creación dentro del entorno educativo y social inmediato.</p>
Descripción de la experiencia
El Proyecto se desarrolló durante 3 semanas, en las cuales anterior a ello se vió lo conceptual sobre el Descubrimiento y Conquista de Chile, contenidos que registraron en sus cuadernos, se trabajaron guías de trabajo y actividades de aprendizaje, posterior a eso, se les entregó el Comics de la Conquista (disponible en la página web de Curriculum Nacional), fue leído y analizado en clases.
Resultado (s) de aprendizajes
<p>El proyecto “HistorIAndo con Canva” busca una experiencia de aprendizaje que combine las habilidades digitales con la comprensión histórica de procesos históricos que forman parte de nuestra identidad nacional, es por esto, que los resultados de aprendizaje esperados son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mejorar su comprensión del proceso de Descubrimiento y Conquista de Chile.

- Investigar sobre hechos y personajes del proceso de Descubrimiento y Conquista de Chile.
- Fortalecer su identidad nacional al explorar y describir el Descubrimiento y Conquista de Chile, mediante el diseño de imágenes con IA en la aplicación Canva.
- Desarrollar habilidades digitales por medio del uso educativo de la aplicación Canva.
- Participar en actividades de aprendizaje de colaboración entre pares.
- Compartir ideas y tomar decisiones durante la etapa de trabajo en equipo.
- Potenciar habilidades de comunicación oral y escrita, al dar a conocer los resultados finales del proyecto, en cuanto al diseño y contexto histórico abordado.
- Recibir y aplicar retroalimentación para el proyecto.

Evidencia (s) (de resultados de aprendizaje²)

Proyecto inicial (presentado a Dirección Académica, Rectoría y Departamento de Redes e Informática)

- https://docs.google.com/document/d/1n_6BFmZ8IFkO0IhkrjdmvWHee_jy0c0rJTXWsl9PDg4/edit?usp=sharing

Plantilla de trabajo en clases:

- <https://www.canva.com/design/DAF2IkAsY60/view>

Instructivos recortables para pegar en el cuaderno:

- <https://www.canva.com/design/DAFz5AnbFLg/view>

Rúbricas:

- Trabajo en clase

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1NByAXf-LV5bXo3xrJlBibT44ZPqPbP7xdQMNZMbGB8A/edit#gid=0>

- Evaluación de Proyecto en plataforma Canva

https://docs.google.com/document/d/1n_6BFmZ8IFkO0IhkrjdmvWHee_jy0c0rJTXWsl9PDg4/edit?usp=sharing

- Material de apoyo:

<https://www.curriculumnacional.cl/portal/Ejes/Historia-Geografia-y-Ciencias-Sociales/Historia/18190:HI05-OA-02>

Recopilación de Proyectos Finales de “HistoriAando con Canva” 5to Básico:

- <https://www.canva.com/design/DAFz5Abpos4/view>
- <https://www.canva.com/design/DAFz5Dh2UBQ/view>
- <https://www.canva.com/design/DAFz5Guq7bs/view>
- <https://www.canva.com/design/DAF0PSdzn2k/view>
- <https://www.canva.com/design/DAFzfZ4iWSE/view>

Evidencias audiovisual “Actividades de Aula” - Presentación en “2da Feria de las Ciencias Sociales”:

- <https://www.canva.com/design/DAF2CzoiOVQ/view>

Divulgación con la Comunidad Educativa **PENDIENTE**:

- (Insertar enlace revista colegio) **PENDIENTE**

² Las evidencias corresponden a resultados de aprendizaje, por ejemplo: datos de evaluaciones, resultados de aplicación de rúbricas, datos de productos, entre otras, que permitan indicar el resultado de la iniciativa.

Proyección (es³)

Las proyecciones del presente proyecto van relacionadas con:

- Aplicar el proyecto en los próximos 5tos Básicos para implementar el uso de las TICs y de la comunicación oral y escrita.
- Y continuar con el nivel en el cual se aplicó el proyecto durante el año 2023, para fortalecer el uso de las plataformas digitales junto con inteligencia artificial en el ámbito pedagógico.
- Facilitar la colaboración entre estudiantes, permitiéndoles compartir ideas y proporcionar retroalimentación constructiva.

Observaciones

Durante el desarrollo del proyecto, se pudo observar:

- Los estudiantes solo usan dispositivos electrónicos para jugar.
- Aumento de la motivación a leer y buscar información para escribir la descripción necesaria para diseñar la imagen con IA.



JORGE RUFF FAUNDES

Nombre, firma y timbre Director/a

06/12/23

Fecha

³ La Proyección se relaciona con prácticas pedagógicas de continuidad en los mismos niveles y/o posibles de implementar en otros niveles o asignaturas dentro del establecimiento educacional.