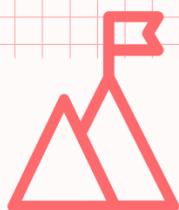




Creatividad digital e innovación

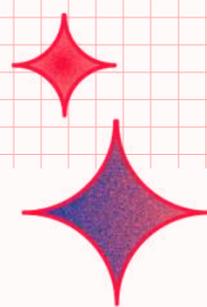
GUÍA DE INTEGRACIÓN PRÁCTICA





Objetivo

Diseñar experiencias de aprendizaje centradas en generar contenidos, expresar ideas y/o propuestas que contribuyan a la solución de problemas territoriales y globales, mediante el uso de herramientas digitales.



¿Cuál es el valor que tiene aprender sobre creatividad digital e innovación para mi gestión pedagógica?

Profundizando en esta temática tendrás la oportunidad de planificar desafíos y oportunidades del entorno local y global para que tus estudiantes a través del uso de tecnologías, puedan ejercer su rol de agentes de cambio, proponiendo ideas innovadoras para impactar positivamente en su comunidad y en el mundo.



¿Qué impacto podría tener en mis estudiantes que yo integre estos aprendizajes en la sala de clases?

Tus estudiantes podrían convertirse en agentes de cambio, proponiendo soluciones innovadoras a problemas complejos, a través del uso de herramientas digitales, a la vez que potencian sus habilidades de pensamiento crítico y creatividad para generar un impacto positivo en su comunidad y el mundo.



Presentación

¿Quieres transformar tu aula multigrado en un espacio de aprendizaje innovador?

A través de esta guía te invitamos a explorar las dimensiones de la ciudadanía digital, algunas herramientas tecnológicas y la integración de las competencias digitales en tu práctica docente a través del modelo pedagógico centrado en el estudiante.

Te orientaremos en la integración de algunas herramientas digitales disponibles para enriquecer tus clases, facilitando la accesibilidad a las distintas plataformas, para que puedas fomentar la creatividad de tus estudiantes. Desde el uso de herramientas interactivas hasta la creación de contenidos digitales relevantes, descubriremos juntas y juntos cómo potenciar el aprendizaje con tecnologías de manera inclusiva y efectiva.

Abriremos las puertas del aula al mundo digital para enriquecer las experiencias educativas de las y los estudiantes, preparándolos para el futuro. ¡Descubre cómo las tecnologías digitales pueden ser tus aliadas en la educación rural!



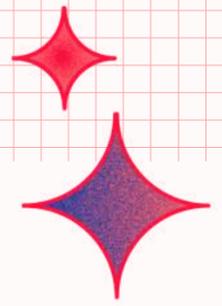
**¿Quieres profundizar tus conocimientos?
Te invitamos a ingresar al siguiente enlace:**

**CIUDADANÍA
DIGITAL** 
¡El futuro es aprender!

eCh>
enseñachile

EN ALIANZA CON:





Recorrido

A continuación, te presentamos los momentos que vas a vivir a través de esta guía:



¡Haz Ahora!

Se refiere a una actividad breve que busca activar conocimientos previos, introducir nuevo contenido y/o aclarar dudas.



Ejemplo de planificación

En esta sección podrás revisar un ejemplo de planificación de clase en dónde se ha incorporado este contenido u herramienta siguiendo una lógica de planificación a la inversa.



¡Manos a la obra! Práctica Independiente

Te proponemos el desafío de que ahora puedas tomar un objetivo de clase y aplicar los contenidos y herramientas trabajadas a tu planificación.



Alto Reflexivo

Momentos para que puedas tomarte un tiempo para realizar metacognición y reflexionar sobre tu práctica.



Reflexiona sobre tu práctica

Te invitamos a autoevaluar tu práctica pedagógica.



Compartamos nuevas experiencias

Sugerencias para que puedas compartir tus aprendizajes con otros docentes.



¡Presiona el link!

Este símbolo indica que explores distintas páginas de internet, que contienen información para profundizar en los distintos temas.



¡Pon en práctica esta actividad con tus estudiantes en el aula!

Este símbolo distingue actividades que podrías replicar con las y los estudiantes durante el desarrollo de tus clases.

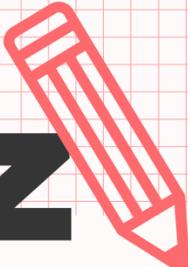
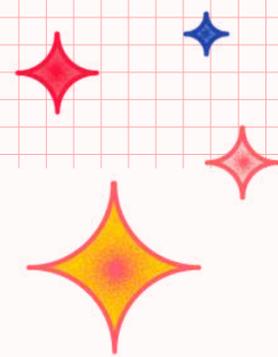


Cierre y consolidación

Momento donde te invitamos a reconectar con el objetivo y el propósito del tema.



¡Haz ahora!

Si has llegado a esta guía es porque has decidido integrar la dimensión del Creatividad digital e Innovación el aula.

Nuestras comunidades pueden estar enfrentando desafíos complejos en un contexto altamente digitalizado que requiere soluciones creativas. Por lo tanto, promover el pensamiento creativo, fomentar la innovación y desarrollar habilidades en las y los estudiantes con el apoyo de las tecnologías digitales en el aula, es clave para construir comunidades educativas más sólidas.

Al incorporar esta dimensión en tu aula, no sólo estarás respondiendo a los desafíos del mundo actual, sino también empoderando a tus estudiantes para que no solo consuman información, sino que sean capaces de crear y transformar. Por lo tanto, las/os guiarás para que desarrollen habilidades, como el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, convirtiéndolos en usuarios responsables y conscientes de la tecnología digital. Además, estarás fortaleciendo las habilidades y valores necesarios para contribuir a la solución de problemas territoriales y globales, haciendo uso de herramientas y tecnologías digitales, tanto a nivel individual como colectivo.

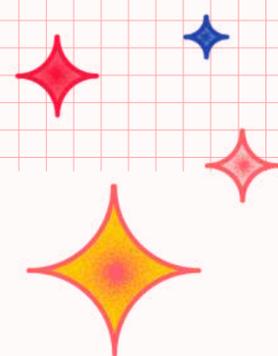
Luego de haber revisado los primeros recursos de este set de materiales (video, infografía y presentación), te invitamos a responder las siguientes preguntas:

- ¿Cómo puedes vincular la creatividad digital e innovación con los contenidos curriculares que impartes?
- ¿Cómo adaptarías esta idea a tu contexto escolar?
- ¿Cuál sería el momento más oportuno para implementarla y por qué?
- ¿Qué recursos necesitarías y cómo los organizarías?
- Piensa en una actividad que impacte a tus estudiantes:
 - ¿Qué aprendizajes esperas que logren tus estudiantes con esta actividad?
 - ¿De qué manera esta propuesta puede contribuir a un aprendizaje más activo y participativo por parte de cada uno de los estudiantes, independiente de su edad o nivel de aprendizaje?





Ejemplo de planificación



¿Cómo despertar nuestra inventora o inventor del presente y futuro?

La creatividad e innovación desde la ciudadanía digital se refiere a los procesos de generación de contenidos, expresión de ideas y planteamiento de propuestas para contribuir a la solución de problemas territoriales y globales, haciendo uso de herramientas y tecnologías digitales. El desarrollo de esta dimensión está orientado por principios relacionados con la sustentabilidad, el buen vivir, la interculturalidad, la justicia social y los derechos humanos. Implica el desarrollo de habilidades tales como el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

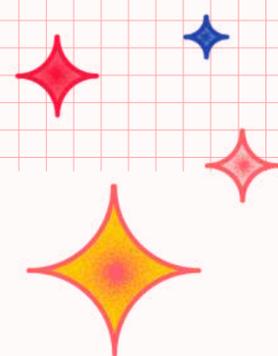
Imagina despertar en tus estudiantes la chispa de la innovación que los convertirá en los creadores del futuro. La creatividad digital e innovación, no es solo generar contenidos; es empoderar a tus estudiantes a ser solucionadores de problemas locales y globales, a través de herramientas tecnológicas.

Al fomentar el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas en un contexto digital, estará cultivando mentes creativas capaces de construir un mundo más justo y sostenible. ¿Estás lista/o para liberar al inventor/a que hay en cada uno de tus estudiantes?





Ejemplo de planificación



A continuación, te presentaremos una opción, de cómo integrar esta dimensión a tus clases a través del formato de planificación inversa. El propósito de esta planificación es que las y los estudiantes puedan experimentar a través del modelo pedagógico centrado en el estudiante, experiencias de aprendizaje que integren la creatividad digital e innovación.

¡RECUERDA!

El modelo de planificación a la inversa fue creado por Wiggins y McTighe (1998) y considera la evaluación como parte integral del proceso de planificación. En este proceso, “...el primer paso es identificar el o los aprendizajes que se desea que los estudiantes logren y esto está directamente relacionado con el currículum; el segundo paso es definir cómo ellos van a demostrar que lograron esos aprendizajes, que apunta al modo cómo se evaluará ese logro, y el tercer paso es diseñar las experiencias u oportunidades de aprendizaje que ayudarán a que los estudiantes desarrollen el o los aprendizajes definidos”.

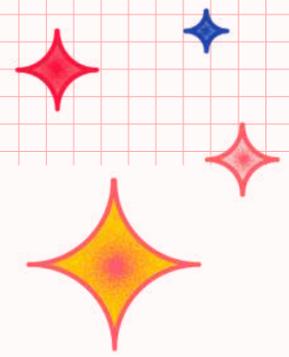
Fuente: Foster, C. (2017). El poder de la evaluación en el aula: Mejores decisiones para promover aprendizajes. Ediciones Universidad Católica de Chile. . Pg. 78-79.





Ejemplo de planificación

¿Cómo se planifica la clase?



Público objetivo:

2° a 5° básico

Asignatura:

Tecnología

Título de la actividad:

“Explorando el Mundo desde tu Silla”

Descripción actividad:

Las y los estudiantes a través de la inmersión en diversos entornos virtuales mediante videos 360°, podrán explorar la geografía rural a escala global. Esta experiencia les permitirá desarrollar habilidades de pensamiento crítico y creativo al identificar similitudes y diferencias respecto a los distintos tipos de desafíos agrícolas y proponer soluciones innovadoras, a través de viajes virtuales que les permita inspirarse, conociendo otras realidades. Además, al utilizar herramientas digitales, podrán comunicar de manera efectiva sus ideas, diseñando presentaciones atractivas y convincentes que inspiren a otros a tomar acción.

A continuación, te mostramos los pasos claves para la integración de las dimensiones del modelo pedagógico y recursos digitales en la planificación.

Momento de la clase	Pregunta para diseñar	Integración de las dimensiones para cada momento de la clase
Objetivo	<p>¿Qué lograrán hacer mis estudiantes al final de esta clase?</p> <p>Identificar similitudes y diferencias respecto a los distintos desafíos agrícolas, partir de la diversidad geográfica mediante la inmersión en videos 360° para proponer soluciones innovadoras que inspiren a otros a tomar acción.</p> <p>La sugerencia para los videos 360° <u>es esta</u>. (Google arts & culture)</p>	<p>Este objetivo permitirá que las y los estudiantes puedan vivir una clase con PROPÓSITO, ya que podrán desarrollar una perspectiva global, sensibilizándose sobre problemáticas territoriales y globales, promoviendo la empatía hacia diferentes culturas y realidades mediante el uso de una herramienta digital para llegar a cualquier parte del mundo.</p>
Evaluación y metacognición	<p>¿Cómo voy a evaluar que lograron el objetivo?</p> <p>Las y los estudiantes participan en discusiones grupales o individuales donde explican los desafíos observados, identificando similitudes y diferencias en su contexto geográfico. Además, son capaces de proponer ideas para abordar los desafíos vistos compartiendo sus soluciones y si son adaptables a diferentes contextos geográficos.</p>	<p>Las y los estudiantes son PROTAGONISTAS porque al identificar similitudes y diferencias en los desafíos agrícolas y proponer soluciones, ejercitan el pensamiento crítico y la creatividad. Este enfoque les permite desarrollar habilidades que son fundamentales para su formación como ciudadanos informados y responsables.</p>

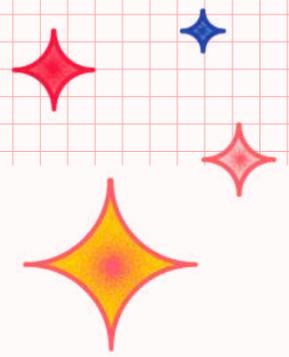
CIERRE DE LA CLASE





Ejemplo de planificación

¿Cómo se planifica la clase?



Momento de la clase

Pregunta para diseñar

Integración de las dimensiones para cada momento de la clase

Práctica Independiente

¿Qué habilidad deben practicar mis estudiantes antes de la evaluación?

Para consolidar el aprendizaje y prepararse para la evaluación, las y los estudiantes en forma grupal deben practicar sus habilidades de observación para identificar similitudes y diferencias en los videos 360°, como características geográficas, paisajes, personas y acciones, además distinguir situaciones problemáticas. Deben desarrollar su pensamiento crítico formulando preguntas pertinentes, analizando causas y consecuencias y evaluando diferentes soluciones. La creatividad será fundamental para generar ideas originales y combinar elementos innovadores. Por último, es esencial que practiquen sus habilidades de comunicación, expresando sus ideas de manera clara y concisa y utilizando las herramientas digitales de forma efectiva para crear presentaciones atractivas y navegar por internet de manera segura.

En lugar de ser simples receptores de información, las y los estudiantes se convierten en los principales PROTAGONISTAS, agentes de su propio aprendizaje. Son ellos quienes practicarán, analizarán, crearán y comunicarán, a través de la exploración según sus intereses. Además, tienen la oportunidad de compartir sus reflexiones y opiniones.

Práctica guiada

¿Qué debo modelar antes de que practiquen por su cuenta? ¿Cómo sabré que entienden?

Es importante modelar el análisis de un video:

- En voz alta: Piensa en voz alta mientras exploras un video 360° nuevo. Describe lo que ves, haz preguntas, y conecta lo que observas con tus conocimientos previos. Por ejemplo: ¿Qué es lo primero que ves al mirar alrededor en este video? ¿Dónde crees que estamos? ¿Qué te hace pensar eso? ¿Qué tipo de lugar es este? ¿Es natural o construido por el hombre? ¿Qué actividades están ocurriendo en este lugar? ¿Qué tipo de personas ves aquí? ¿Cómo crees que se sienten? ¿Cómo te imaginas que se riegan los predios agrícolas? ¿En qué se parece y diferencia del lugar donde vives?
- Crea un organizador gráfico: Muestra a las y los estudiantes cómo utilizar un organizador gráfico (como un diagrama de Venn o un mapa mental) para registrar sus observaciones y analizar los problemas identificados.
- Formula preguntas guía: Plantea preguntas que estimulen el pensamiento crítico como: "¿Qué está sucediendo aquí?", "¿Por qué crees que esto es un problema?", "¿Cómo se sienten las personas en esta situación?"

Es importante que se pueda modelar la comunicación efectiva:

- Expresar ideas con claridad: Practicar cómo comunicar sus ideas de manera clara y concisa, utilizando un lenguaje sencillo y evitando la jerga técnica.
- Escuchar activamente: Demuestra cómo escuchar atentamente las ideas de los demás y hacer preguntas para aclarar dudas.
- Recibir retroalimentación: Muestra una actitud abierta a la retroalimentación y explica cómo utilizarla para mejorar tu trabajo.

En este momento de clase, es importante que el modelaje se construya colectivamente con las preguntas planificadas y abiertas. Esta actividad permitirá que las y los estudiantes DEMUESTREN su aprendizaje, respondiendo las preguntas a través de la metacognición, para luego identificar una respuesta ejemplar.

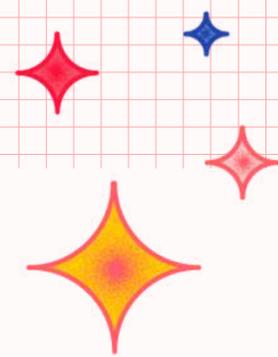
DESARROLLO DE LA CLASE





Ejemplo de planificación

¿Cómo se planifica la clase?



Momento de la clase	Pregunta para diseñar	Integración de las dimensiones para cada momento de la clase
---------------------	-----------------------	--

Introducción al contenido nuevo

¿Cómo motivaré a mis estudiantes para iniciar? ¿Cómo conecto con la clase anterior?

Los conceptos claves son principalmente creatividad e innovación, herramientas digitales y creación de contenidos dando énfasis en que es un ciclo de mejora continua, no necesariamente de crear algo nuevo desde cero. Además, explicar qué es un video 360° y cómo funciona. Destacar que es un tipo de herramienta digital que permite explorar un entorno de manera inmersiva, como si estuvieran realmente allí.

Contextos: Introducir el concepto de contexto y cómo influye en la interpretación de lo que se observa. Explicar que un mismo objeto o acción puede tener significados diferentes dependiendo del contexto en el que se encuentre.

DESARROLLO DE LA CLASE

Inicio

¿Cómo motivaré a mis estudiantes para iniciar? ¿Cómo conecto con la clase anterior?

Una sugerencia es empezar con una pregunta intrigante que las y los haga reflexionar sobre el tema de la clase anterior y que genere curiosidad por lo que aprenderán hoy. Por ejemplo, si la clase anterior fue sobre los ecosistemas, puedes preguntar: "¿Existe alguna diferencia en los ecosistemas del norte y sur del país? ¿Qué características crees tienen los ecosistemas de esta comuna o región? ¿Cómo puede afectar la alteración de los ecosistemas en el mundo?". Para luego mostrar uno o dos videos 360° de distintos ecosistemas.

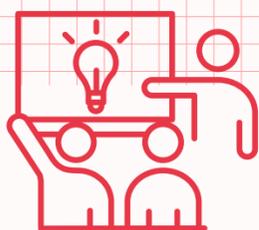
Este inicio de clase permitirá que las y los estudiantes sean **PROTAGONISTAS**, ya que podrán visibilizar sus ideas y conectar con sus conocimientos previos.

INICIO DE LA CLASE

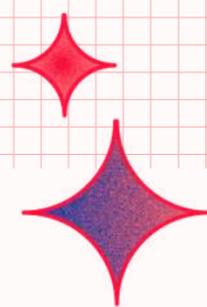
¡RECUERDA!

Esta estrategia implica planificar y ejecutar la clase en un orden distinto. Además, tiene como propósito asegurar la alineación curricular en los distintos momentos de la experiencia que vivirán las y los estudiantes, para lograr un aprendizaje efectivo y significativo.



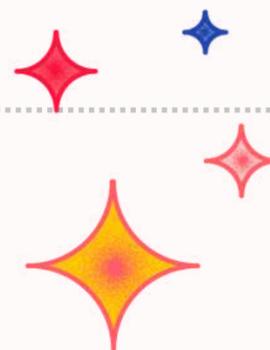


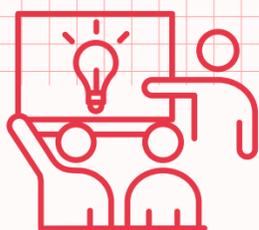
¿Cómo se ejecuta la clase?



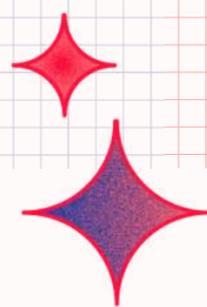
A continuación, te presentamos el momento en que implementas tu planificación en el aula con tus estudiantes.

Inicio	Desarrollo			Cierre
Objetivo + Haz ahora	Contenido	Práctica Guiada	Práctica Independiente	Retoma objetivo y metacognición
<p>Explicar el objetivo de la clase:</p> <p>Identificar similitudes y diferencias respecto a los distintos desafíos agrícolas, partir de la diversidad geográfica mediante la inmersión en videos 360° para proponer soluciones innovadoras que inspiren a otros a tomar acción</p> <p>HAZ AHORA:</p> <p>Realizar una pregunta movilizador que se relacione idealmente con algún contenido anterior (cualquier asignatura) que les permita conectar con sus emociones, para luego iniciar el primer viaje en video 360°.</p>	<p>Conceptos clave y motivación inicial:</p> <p>Los conceptos claves son principalmente creatividad e innovación, herramientas digitales y creación de contenidos dando énfasis en que es un ciclo de mejora continua, no necesariamente de crear algo nuevo desde cero. Además, explicar qué es un video 360° y cómo funciona. Destacar que es un tipo de herramienta digital que permite explorar un entorno de manera inmersiva como si estuvieran realmente allí.</p> <p>Contextos: Introducir el concepto de contexto y cómo influye en la interpretación de lo que se observa. Explicar que un mismo objeto o acción puede tener significados diferentes dependiendo del contexto en el que se encuentre.</p>	<p>Análisis y discusión en clase:</p> <p>Organiza a tus estudiante en grupos o parejas de distintos niveles, y luego modela cómo usar un video 360°. Realiza preguntas para que vayan analizando un video y respondan en voz alta. Como segunda actividad modela la herramienta digital como Padlet, para que puedan crear un organizador gráfico (mapa mental). En todas las actividades irás formulando preguntas guías y exploratorias que fomenten el pensamiento crítico.</p>	<p>Análisis y evaluación de casos:</p> <p>Para consolidar el aprendizaje y prepararse para la evaluación, los estudiantes deben practicar sus habilidades de observación para identificar detalles clave en los videos 360°, como paisajes, personas y acciones, y distinguir situaciones problemáticas. Además, deben desarrollar su pensamiento crítico formulando preguntas pertinentes, analizando causas y consecuencias y evaluando diferentes soluciones. La creatividad será fundamental para generar ideas originales y combinar elementos innovadores. Por último, es esencial que practiquen sus habilidades de comunicación, expresando sus ideas de manera clara y concisa y utilizando las herramientas digitales de forma efectiva para crear presentaciones atractivas y navegar por internet de manera segura.</p>	<p>Reflexión grupal:</p> <p>Estudiantes responden en grupo preguntas para consolidar el objetivo de la clase. Algunas sugerencias son:</p> <p>¿Cómo te sentiste trabajando con los videos 360°? ¿Qué te ayudó a comprender mejor el tema?</p> <p>¿Crees que trabajar en grupo fue útil? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué podrías hacer de manera diferente la próxima vez?</p> <p>Incluso se puede incluir una pregunta de indagación donde se invite a las y los estudiantes a que averigüen cómo grabar su propio video 360°.</p>





¿Cómo se ejecuta la clase?



Ideas y consideraciones para el aula multigrado

Este es sólo un ejemplo de planificación. Sin embargo, estas herramientas pueden ser utilizadas en diversas asignaturas, niveles y momentos de la clase.

Algunas otras ideas son:

- Una incorporación interesante podría ser desarrollar una galería de ideas, donde las y los estudiantes vean videos 360° y luego creen carteles que resuman sus ideas sobre cómo mejorar la agricultura en base a lo aprendido.
- También puedes aprovechar las herramientas digitales para elaborar mapas de sueños donde todos los niveles pueden plasmar cómo les gustaría que fuera su comunidad en el futuro.

RECUERDA

Los tres PRIMEROS pasos que debes considerar al momento de querer planificar tu clase



01

Objetivo de aprendizaje

Define el objetivo de tu clase, es decir, a partir de los conocimientos y habilidades que abordarás, ¿de qué serán capaces las y los estudiantes al finalizar la clase?

02

Criterios de evaluación

Establece los criterios de evaluación que permitan evidenciar el logro de aprendizajes. ¿Cómo se puede evidenciar el logro de aprendizajes? ¿Qué actividades permiten que demuestren el aprendizaje logrado?

03

Actividades

Define las actividades que permiten promover el aprendizaje de tus estudiantes considerando los criterios de evaluación y objetivo de tu clase. ¿Qué experiencias de aprendizaje permiten que mis estudiantes logren alcanzar el objetivo de la clase?

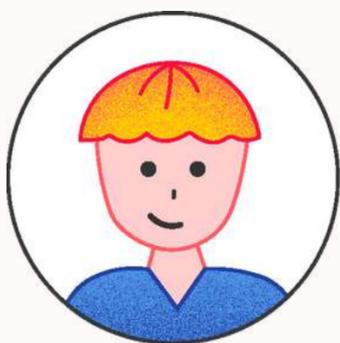


¡Alto reflexivo!

- ¿En qué medida he logrado fomentar la autonomía y guía apropiada para el desarrollo de los proyectos de mis estudiantes?
- ¿Cómo puedo adaptar esta actividad para que sea más inclusiva y accesible para todas y todos mis estudiantes?
- ¿Qué conexiones significativas puedo lograr establecer entre los proyectos de las y los estudiantes y los contenidos curriculares?
- ¿Qué recursos adicionales puedo utilizar para enriquecer la clase?



Te invitamos a ingresar a los siguientes enlaces para explorar distintos recursos digitales para utilizar en tus clases.



Creatividad digital e innovación



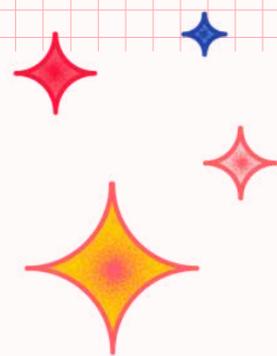
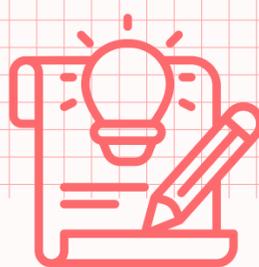
Ciudadanía digital ¿Qué tipos de recursos podrás encontrar?



Reactivando los aprendizajes de matemática con apoyo de Khan Academy



¡Manos a la obra!



PRÁCTICA INDEPENDIENTE

Planificando para un mundo digital: Integrando la creatividad digital e innovación

Te invitamos a planificar tu clase considerando las prácticas y ejemplos presentados en los apartados anteriores de la guía, ya que en ellas te proponemos integrar la “Creatividad Digital e Innovación” mediante una planificación inversa y enmarcado en una estructura de clase que considera las dimensiones del modelo pedagógico centrado en el estudiante.

Para facilitar tu proceso de planificación, te orientaremos con las preguntas claves que debes considerar para diseñar cada uno de los momentos de tu clase, además recuerda seleccionar una de las cuatro actitudes (Propósito; Protagonista; Demuestra; Emociones) para asegurar y verificar que estén presentes considerando el modelo pedagógico centrado en el estudiante.

Recuerda seguir los siguientes pasos:

01

Objetivo

Escoge uno de los objetivos que tengas que trabajar con tus estudiantes en la clase de la próxima semana.

02

Criterios de evaluación

Establece los criterios de evaluación que permitan evidenciar el logro de aprendizajes. ¿Cómo se puede evidenciar el logro de aprendizajes? ¿Qué actividades permiten que demuestren el aprendizaje logrado?

03

Dimensiones del Modelo Pedagógico

Define qué dimensión (Propósito, Emociones movilizadores, Demuestras y Protagonistas) te gustaría reforzar y cuál de las dos herramientas podría ser mejor para lograrlo.

04

Formato de planificación

Utiliza el formato que se presenta en la siguiente página, y decide en qué momento de la clase, para qué y cómo podrías integrar esta herramienta, considerando la realidad de tus estudiantes.

05

Explora

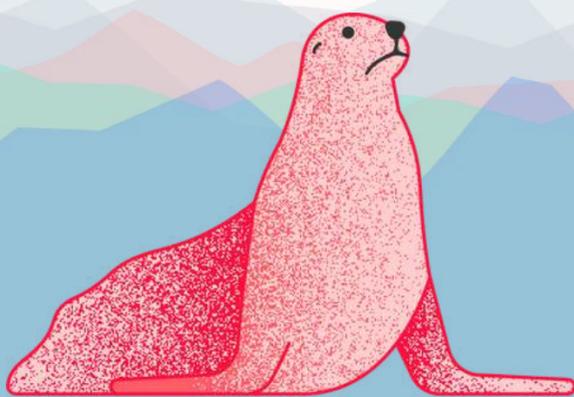
Ingresa a las páginas indicadas, y revisa los recursos que existen o crea tu propia actividad.

06

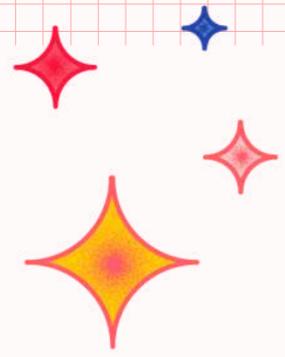
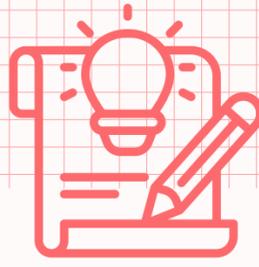
Implementa

¡Manos a la obra!

¡Implementa tu planificación en el aula!



¡Manos a la obra!



NIVELES:

ASIGNATURA(S):

OA:

Momento de la clase	Pregunta para diseñar	Integración de las dimensiones para cada momento de la clase
---------------------	-----------------------	--

Objetivo

¿Qué lograrán hacer mis estudiantes al final de esta clase?

Evaluación y metacognición

¿Cómo lo voy a evaluar?

Práctica Independiente

¿Qué habilidad deben practicar mis estudiantes antes de la evaluación?

Práctica guiada

¿Qué debo modelar antes de que practiquen por su cuenta? ¿Cómo sabré que entienden?

Introducción al contenido nuevo

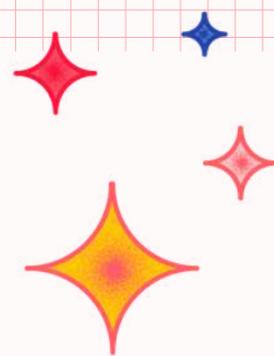
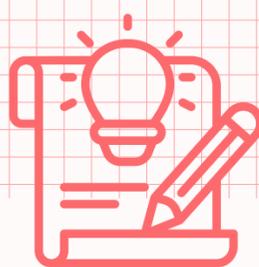
¿Qué conceptos deben tener claros antes de practicar?

Cierre

¿Cómo motivaré a mis estudiantes para iniciar? ¿Cómo conecto con la clase anterior?



¡Manos a la obra!



Ahora es el momento de analizar cómo será la implementación de tu planificación en el aula con tus estudiantes.

Inicio	Desarrollo			Cierre
Objetivo + Haz ahora	Contenido	Práctica Guiada	Práctica Independiente	Retoma objetivo y metacognición



Te invitamos a ingresar a los siguientes enlaces para explorar distintos recursos digitales para utilizar en tus clases.

Cápsula:
¿Cómo usar las herramientas digitales con creatividad



¿Cómo promover culturas de innovación y colaboración?



CILED: Centro de Innovación en Liderazgo Educativo TP



Centro de Innovación Mineduc. Galería de recursos STEAM y Maker

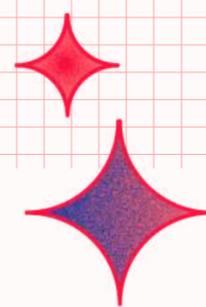




Reflexiona sobre tu práctica

Dedica un tiempo a analizar tu clase: ¿Cómo fue tu experiencia integrando tecnologías digitales en la clase? ¿Lograste los objetivos planteados? ¿Cómo respondieron tus estudiantes?

La autoevaluación es clave para crecer como docente. Por eso, te invitamos a utilizar la pauta de cotejo **anexa** para analizar la planificación e implementación de tu clase bajo los criterios de las dimensiones del modelo pedagógico centrado en el estudiante. Descubre nuevas oportunidades de aprendizaje, identificando tus fortalezas y áreas de mejora.



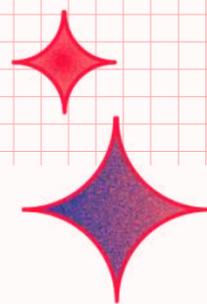
¡Compartamos nuestras experiencias!

Te proponemos realizar una sesión de coevaluación con algún par, por ejemplo, al interior de tu microcentro, para analizar y reflexionar juntos sobre las planificaciones e implementación de las clases con integración de tecnologías digitales. De esta manera, generan nuevas oportunidades para mejorar las prácticas pedagógicas, realizar un trabajo en red, además de construir aprendizajes más significativos y enriquecedores para sus estudiantes.





Consolidación de aprendizajes



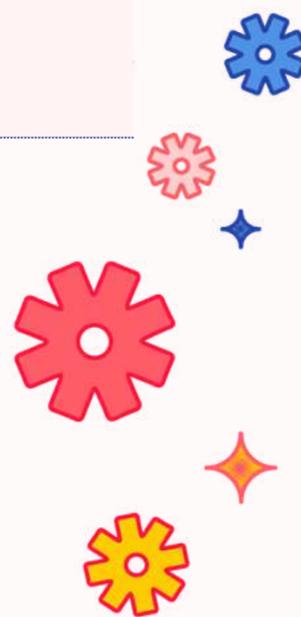
Para retomar el objetivo y el propósito del contenido presentado, te invitamos a realizar esta breve actividad de cierre.

Parar - Mirar - Escuchar

Parar	Mirar	Escuchar
Hacer una lista de las dudas que sigues teniendo	Hacer una lista de las dudas que sigues teniendo	¿Qué dicen las fuentes? ¿Son objetivas o están sesgadas?



¡Pon en práctica esta actividad con tus estudiantes en el aula!



En los siguientes enlaces podrás encontrar:

Juegos para distintos niveles de enseñanzas y 10 videos que presentan conceptos asociados a las inteligencias y habilidades digitales para trabajar con tus estudiantes en clases.

Juego "Certificado de Ciudadanía Digital"



Juego "Sé genial en internet"



Videos: Contenidos digitales para el aula





CIERRE DE LA GUÍA: Sembrando las semillas del cambio digital en el aula rural

¡Felicitaciones!

Tu compromiso con la innovación educativa y tu esfuerzo por llevar las tecnologías digitales al aula rural son dignos de admirar. Sabemos lo valiosa que es tu labor como docente, y el que tengas la iniciativa de incorporar las tecnologías digitales en tu práctica pedagógica. Tu trabajo está teniendo un impacto positivo en el aprendizaje de tus estudiantes, brindándoles experiencias educativas más enriquecedoras e innovadoras.

En un mundo en constante evolución es fundamental que como docentes sigamos actualizando nuestras competencias digitales. Te animamos a seguir participando en actividades de formación continua para fortalecer tus habilidades y a descubrir nuevas herramientas digitales, y, así, continuar siendo un agente de cambio en la educación rural. Al hacerlo estás abriendo nuevas puertas para tus estudiantes y demostrando que la educación de calidad es posible en cualquier contexto.



eCh>

enseñachile

EN ALIANZA CON:

