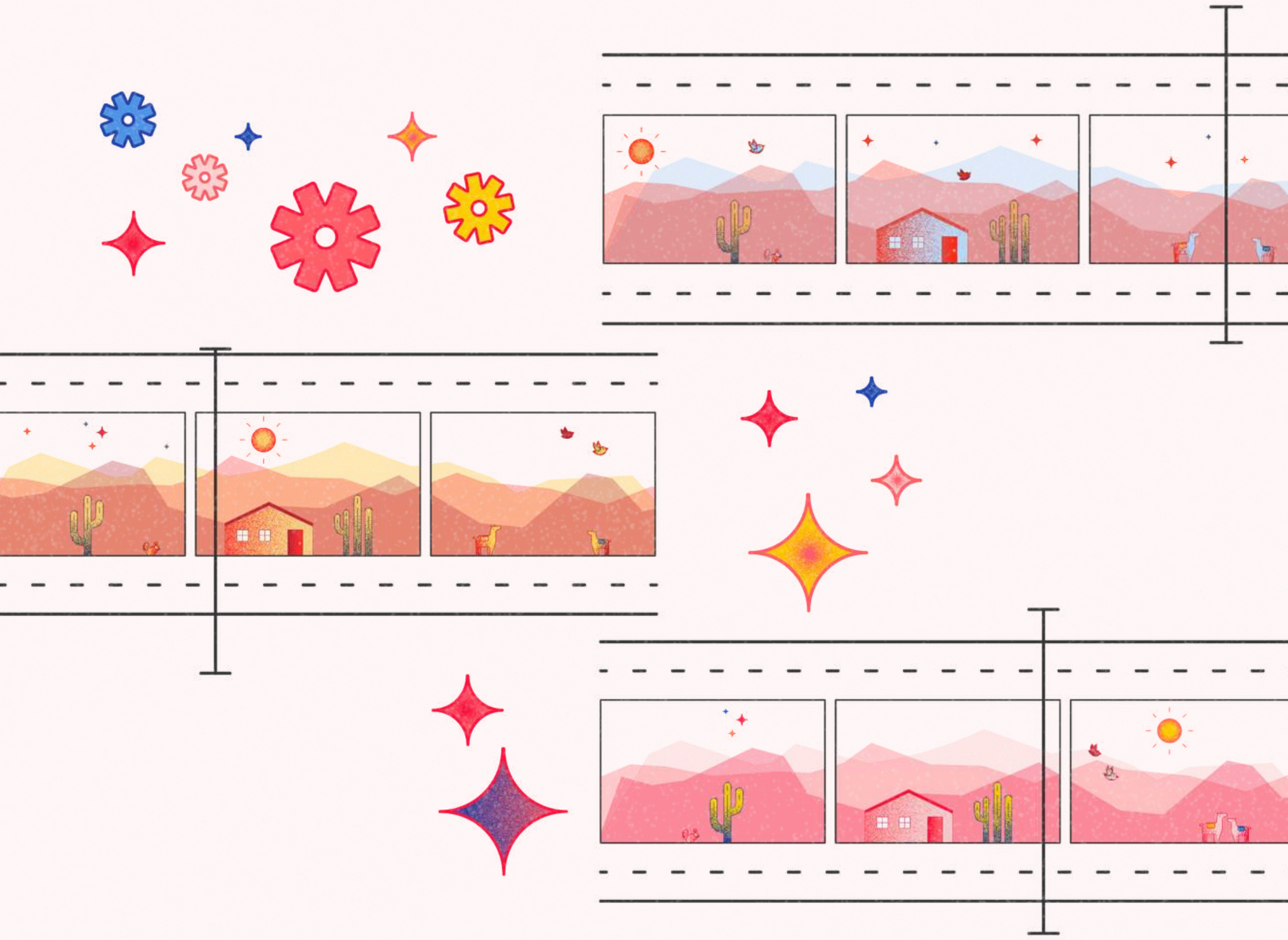


Herramientas digitales para la edición de videos

GUÍA DE INTEGRACIÓN PRÁCTICA

EN ALIANZA CON:

Presentación

¿Quieres transformar tu aula 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 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:

Ministerio de Educación
Gobierno de Chile

Objetivo

Crear contenidos audiovisuales interactivos, utilizando herramientas y plataformas digitales para diseñar experiencias de aprendizaje innovadoras que fomenten la participación activa de las y los estudiantes para el desarrollo de habilidades digitales y la comprensión profunda de los contenidos.

¿Cuál es el valor que tiene aprender sobre herramientas digitales para la edición de videos en mi gestión pedagógica?

Profundizando en el uso y manejo de estas herramientas tendrás la oportunidad de transformar el aula en un espacio dinámico y atractivo, donde las y los estudiantes son protagonistas, se involucran activamente en su propio aprendizaje, a través de contenidos audiovisuales interactivos, que fomenten un aprendizaje más significativo y memorable asegurando que todos tengan oportunidades de experimentar logro.

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

Tus estudiantes podrían aprender de manera más activa y divertida, explorando los contenidos desde diferentes perspectivas e interactuando para construir su propio conocimiento logrando descubrir nuevas áreas de interés que serán útiles a lo largo de toda su vida.

eCh> enseñachile

EN ALIANZA CON:

Ministerio de Educación

Gobierno de Chile

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.

¡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.

Reflexiona sobre tu práctica

Te invitamos a autoevaluar tu práctica pedagógica.

¡Presiona el link!

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

Cierre y consolidación

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

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.

Alto Reflexivo

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

Compartamos nuevas experiencias

Sugerencias para que puedas compartir tus aprendizajes con otros docentes.

¡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.

eCh> enseñachile

EN ALIANZA CON:

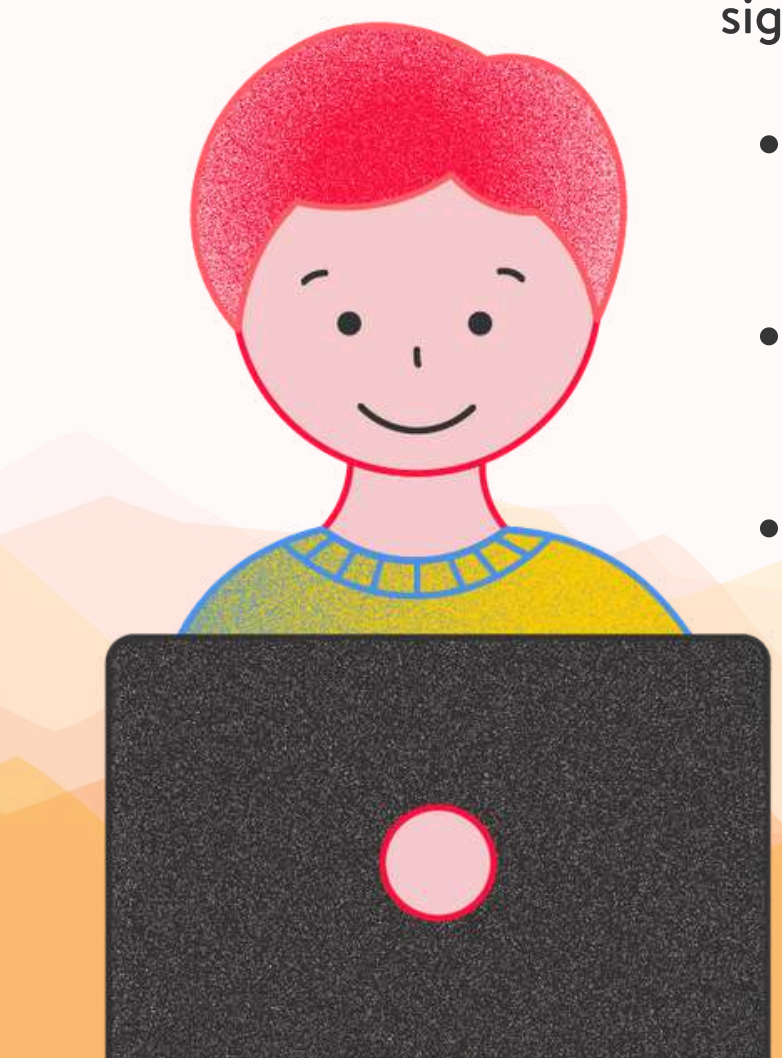
Ministerio de Educación
Gobierno de Chile

¡Haz ahora!

¿Quieres enriquecer los recursos que utilizas en tus clases para involucrar más a tus estudiantes con las herramientas digitales?

En la actualidad un 58% de niñas, niños y adolescentes posee celular con acceso a internet antes de los 10 años. El uso de estos dispositivos a temprana edad es una realidad que crece a diario, a través del empleo de redes sociales, aplicaciones e Inteligencia Artificial (Educarchile, 2023). Por lo tanto, las y los estudiantes se encuentran inmersos en un mundo digital, habituados con el uso de plataformas como Tiktok e Instagram, que se han transformado en parte de la realidad cotidiana siendo un nuevo reto convertirlos en una herramienta que permita potenciar el aprendizaje colaborativo a través de material audiovisual.

En esta guía te compartiremos orientaciones para integrar en tus prácticas docentes el uso de plataformas para la creación y edición de videos interactivos, a través Edpuzzle y CapCut, las cuales son dos herramientas poderosas y accesibles que pueden ayudarte a crear experiencias educativas y cautivadoras que inspiren a tus estudiantes a explorar, interactuar y construir su propio conocimiento. Esto te permitirá crear y utilizar recursos educativos digitales junto a tus estudiantes mediante el uso de dispositivos portátiles para potenciar su aprendizaje.



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

- ¿En qué momento te imaginas el uso de videos interactivos?
- ¿Qué ideas te surgen sobre cómo llevarlo a tu sala de clases?
- Piensa en una actividad que impacte a tus estudiantes.

eCh> enseñachile

EN ALIANZA CON:

Ministerio de Educación
Gobierno de Chile

Ejemplo de planificación

¿Cómo integrar el uso de herramientas digitales para la edición de videos en mi sala de clases?

EdPuzzle y CapCut pueden convertirse en tus aliados para crear experiencias de aprendizaje dinámicas e interactivas.

EdPuzzle es una plataforma intuitiva que te permite añadir preguntas, comentarios y otros elementos interactivos a videos educativos, transformándolos en potentes herramientas de evaluación y aprendizaje activo. Por su parte, CapCut te brinda la libertad de crear y editar tus propios videos, incorporando efectos visuales, música y transiciones para hacerlos más atractivos y cautivadores. Estas dos herramientas te permitirán llevar tus clases a un nuevo nivel de participación.

A continuación, te presentaremos una opción de cómo integrar este tipo de herramientas digitales a tus clases, a través del formato de planificación inversa. El propósito de esta planificación es que las y los estudiantes puedan experimentar las dimensiones del modelo pedagógico centrado en el estudiante, a través de experiencias de aprendizaje que integren el uso de videos en la sala de clases.

¡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 3° básico.

Asignatura:
Ciencias Naturales.

Título de la actividad:
¡Expedición animal!¿Soy un animal vertebrado o invertebrado?

Descripción actividad:
Consiste en que las y los estudiantes respondan distintas preguntas de un video interactivo creado por el/la docente, identificando las características de los animales vertebrados e invertebrados. En una segunda etapa las y los estudiantes guiados por el/la docente utilizarán CapCut para grabar videos cortos de los animales que encuentren alrededor de su escuela, capturando sus características y comportamientos, además deberán ir describiendo lo observado con su voz.

Al participar en estas actividades, tus estudiantes podrán comprender que existen varios tipos de animales que viven en diferentes tipos de hábitat, desarrollar sus habilidades de observación, exploración, además de potenciar la creatividad y el trabajo colaborativo a través de la edición de videos.

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	**¿Qué lograrán hacer mis estudiantes al final de esta clase?** Describir y comparar, por medio de la exploración, las características de los animales sin columna vertebral con los vertebrados, desarrollando su creatividad y el trabajo colaborativo.	Este objetivo permitirá que las y los estudiantes DEMUESTREN su aprendizaje al describir las características de los animales invertebrados y compararlas con los vertebrados haciendo visible su pensamiento.
Evaluación y metacognición	**¿Cómo voy a evaluar que lograron el objetivo?** Para el cierre las y los estudiantes presentan sus videos cortos y le cuentan a los otros equipos qué nuevo pudieron aprender y/o descubrir a través de la exploración. **¿Cómo podrán reflexionar en torno a su proceso de aprendizaje?** A medida que van presentando docente pregunta: ¿Cómo colaboré con mis compañeros para aprender? ¿Qué recursos fueron más útiles? ¿Qué parte del aprendizaje fue la más difícil? La o el docente les pide a las y los estudiantes que identifiquen en el Emocionometro con qué emoción terminan la clase y por qué.	Las y los estudiantes podrán vivir EMOCIONES movilizadoras ha medida que se entretienen viendo los videos grabados por sus compañeras/os y presentando sus propios trabajos. Por otra parte, se les permite identificar con qué emoción terminan y por qué.

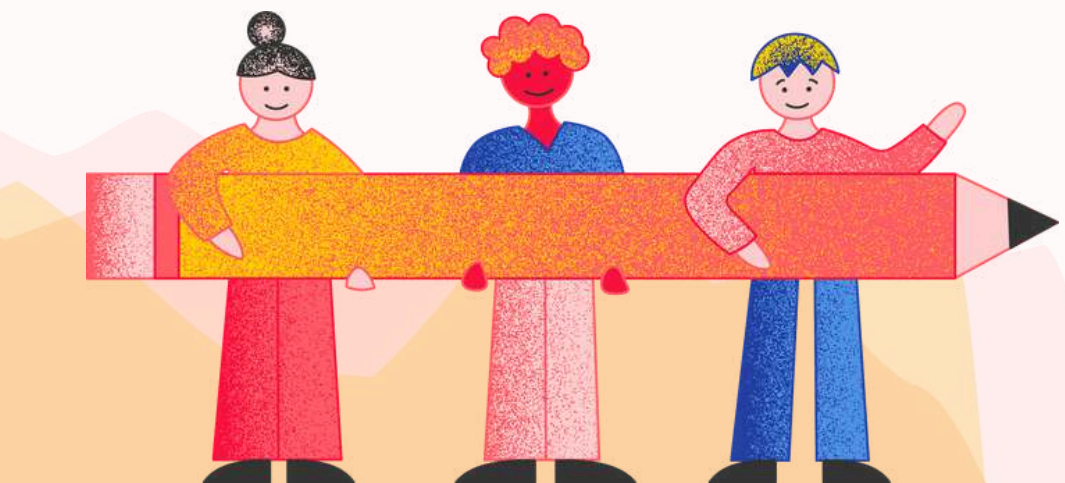
CIERRE DE LA CLASE

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?** Se invita a las y los estudiantes a salir al patio e ir a buscar los diferentes insectos y animales que puedan encontrar. Se les solicita que describan mediante la observación sus características, incorporando los conceptos vistos durante la clase. Esto lo pueden realizar en una actividad en grupos pequeños y deben ir registrándolo en videos. Para ello se puede utilizar una tablet, chromebook o celular. Posteriormente pueden editarlo utilizando CapCut.	Al desarrollar esta habilidad las y los estudiantes podrán vivir una actividad con PROPÓSITO, ya que tendrán la oportunidad de conectar la clase con su contexto e intereses, porque deberán registrar sus observaciones.
Práctica guiada	**¿Qué debo modelar antes de que practiquen por su cuenta? ¿Cómo sabré que entienden?** La/el docente divide la pizarra en dos: en una sección están los animales invertebrados y en la otra los vertebrados. A partir de los ejemplos de animales que identificaron en el inicio de la clase, el docente escoge unas láminas con sus imágenes y en conjunto los van clasificando en la pizarra. Luego se detienen y van describiendo sus características esenciales.	Esta actividad permitirá que los y las estudiantes DEMUESTREN su aprendizaje, ya que en conjunto podrán ir reforzando sus conceptos y verificando la comprensión de lo visto en el momento anterior.
Introducción al contenido nuevo	**¿Qué conceptos deben tener claros antes de practicar?** Comienza su clase proyectando un video editado utilizando Edpuzzle en el que se presentan los siguientes conceptos. • Qué diferencia a los animales con y sin columna vertebral. • Características de los animales vertebrados e invertebrados y sus diferencias. • La importancia de la columna vertebral. Utilizando la herramienta, entre medio del video incorpora preguntas y pausas para ir asegurando la comprensión de estos conceptos con las y los estudiantes. Luego utilizando una presentación consolida los conceptos más relevantes.	Las y los estudiantes podrán vivir EMOCIONES movilizadoras a medida que se entretienen viendo el video y reflexionando en conjunto cómo ir respondiendo las preguntas e ir conectando con lo que ya discutieron en el inicio.

DESARROLLO DE LA CLASE



eCh> enseñachile

EN ALIANZA CON:

Ministerio de Educación
Gobierno de Chile

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
Inicio **INICIO DE LA CLASE**	**¿Cómo motivaré a mis estudiantes para iniciar? ¿Cómo conecto con la clase anterior, sus experiencias y conocimientos previos?** Se le pide que lea el objetivo de la clase, docente explica por qué es importante y les pregunta que saben sobre este tema. ¿Alguna/o saber que significa ser invertebrado? Se inicia la clase discutiendo qué animales tienen en sus casas o han visto en la zona. ¿En qué se parecen y en qué se diferencian? ¿Cuáles son sus preferidos?	Este inicio de clase permitirá a las y los estudiantes vivir EMOCIONES MOVILIZADORAS al realizar una actividad cautivante y conectada con su entorno.

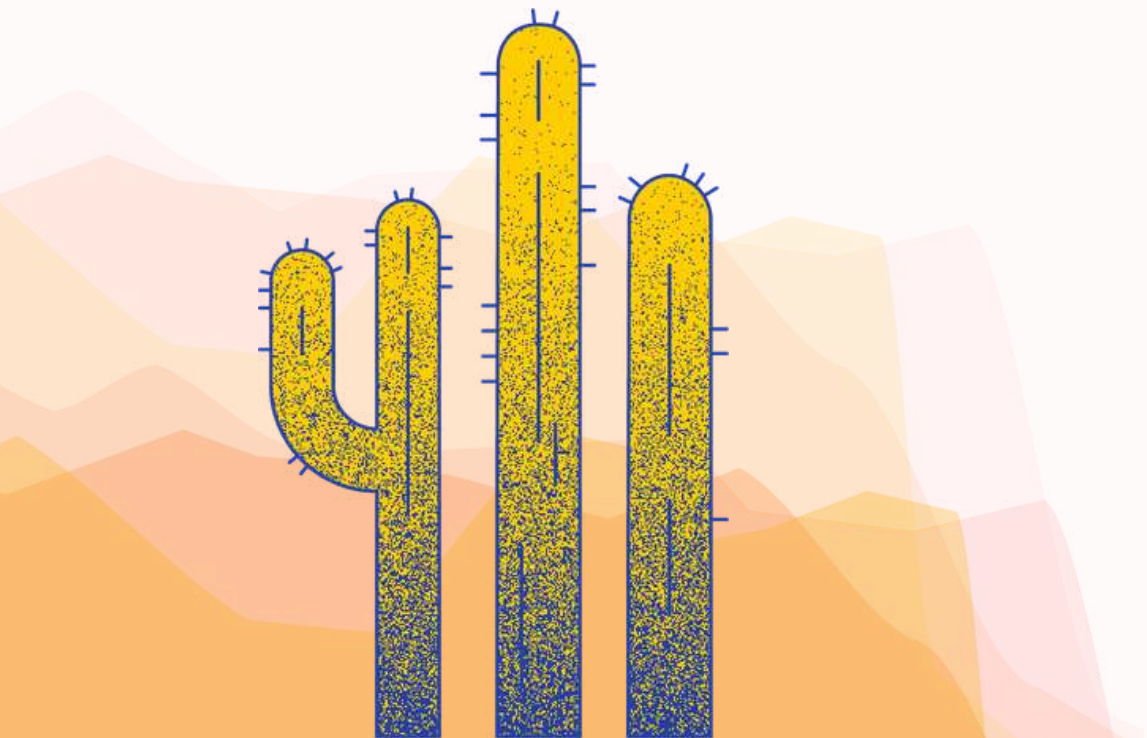
¡RECUERDA!

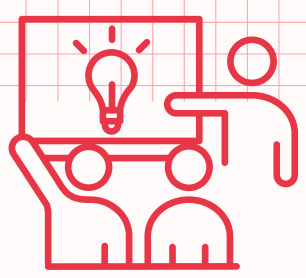
Esta estrategia implica planificar y ejecutar la clase en un orden distinto. Además, tiene como propósito asegurar la alineación curricular en los distintos momentos de la experiencia que vivirán las y los estudiantes, para lograr un aprendizaje efectivo y significativo.

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

CapCut

edpuzzle





¿Cómo se ejecuta la clase?

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

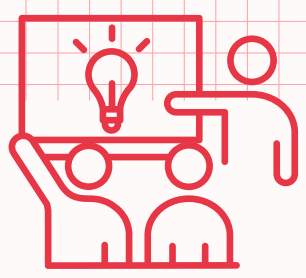
Inicio	Desarrollo			Cierre
Objetivo + Haz ahora	**Contenido**	**Práctica Guiada**	**Práctica Independiente**	**Retoma objetivo y metacognición**
Objetivo: Describir, por medio de la exploración, las características de los animales sin columna vertebral, comparándolas con las de animales con columna vertebral en un video. **HAZ AHORA:** Se inicia la clase discutiendo qué animales tienen en sus casas o han visto en la zona. ¿En qué se parecen y en qué se diferencian? ¿Cuáles son sus preferidos? **Preguntas guía para la actividad:** ¿Qué animales conocen? ¿Dónde los han vistos? ¿Qué características observaron en estos animales? ¿Cómo se mueven? ¿De qué se alimentan?	**Conceptos clave y motivación inicial:** Utilizar un video de animales vertebrados e invertebrados editado con EdPuzzle, añadiendo preguntas interactivas a lo largo del video, relacionadas con las características de los animales observados y su clasificación. El video se puede configurar para que cada estudiante lo vea de manera individual o proyectado adelante e ir respondiendo en conjunto. Explicar de manera sencilla las principales diferencias entre ambos grupos vertebrados e invertebrados. Destacar la importancia de la columna vertebral para el sostén y movimiento del cuerpo.	**Observación y comparación de animales en la clase:** **Dividir la pizarra en dos: en una sección están los animales invertebrados y en la otra los vertebrados. A partir de los ejemplos de animales que identificaron en el inicio de la clase, debes tener impresas láminas con las imágenes y en conjunto los van clasificando en la pizarra. Luego se detienen y van describiendo sus características esenciales.** ***Esta actividad también se puede hacer utilizando una herramienta interactiva de presentación.**	**Análisis y evaluación de casos:** Dividir a las y los estudiantes en pequeños grupos. Asignar a cada grupo un tipo de animal (insectos, arácnidos, etc) o una zona específica del entorno para explorar. Guiar a las y los estudiantes en el uso de CapCut para grabar videos cortos de los animales que encuentren, capturando sus características y comportamientos, mientras los describen con su voz. Fomentar la creatividad y el trabajo colaborativo en la edición de los videos, agregando música, efectos de sonido y transiciones.	**Reflexión grupal:** Compartir el video editado con otro el curso u otro grupo y reflexionar sobre preguntas metacognitivas con la guía del profesor o profesora. ¿Cómo colaboré con mis compañeros para aprender? ¿Qué recursos fueron más útiles? ¿Qué parte del aprendizaje fue la más difícil? Estudiantes identifican en el emocionometro con qué emoción se van y por qué.

Consideraciones para el aula multigrado

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

Algunos otras ideas son:

- Alojar en Google Classroom o enviar por otra plataforma videos de repaso o introductorios. Para ello, pueden seleccionar de la web o grabar videos propios y editarlo con Edpuzzle para incorporar preguntas para que las y los estudiantes vayan respondiendo o láminas con conceptos claves que quieran destacar. En el caso de que las y los estudiantes no tengan dispositivos, la/el docente puede proyectarlos adelante al inicio o introducción al contenido nuevo.



¿Cómo se ejecuta la clase?

Ideas y consideraciones para el aula multigrado

- La incorporación de estas herramientas o videos permite apoyar el proceso de lecto-escritura, ya que les permite, por ejemplo, combinar imágenes o videos con letras o palabras claves para fortalecer la asociación.
- Si estudiantes cuentan con conocimientos previos, la/el docente puede ir trabajando contenidos diferenciados, alojando videos diferentes e incentivando el aprendizaje autónomo.

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?

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

Canal oficial Ministerio de Educación (MINEDUC)

Recursos Ciudadanía Digital

¡Alto reflexivo!

A continuación, te invitamos reflexionar respondiendo la siguiente pregunta:

¿De qué manera la planificación y ejecución de esta clase me ha ayudado a comprender mejor las fortalezas y desafíos de integrar herramientas digitales como EdPuzzle y CapCut en mi práctica docente?

A partir de lo reflexionado, completa la siguiente tabla:

Herramienta digital	Fortalezas	Desafíos
EdPuzzle		
CapCut		

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

eCh> enseñachile

EN ALIANZA CON:

Ministerio de Educación

Gobierno de Chile

¡Manos a la obra!

PRÁCTICA INDEPENDIENTE

Planificando la integración de herramientas digitales en el aula

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 las herramientas digitales para la edición de videos EdPuzzle y CapCut, mediante el formato de 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 dimensiones (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!

eCh> enseñachile

EN ALIANZA CON: Ministerio de Educación Gobierno de Chile

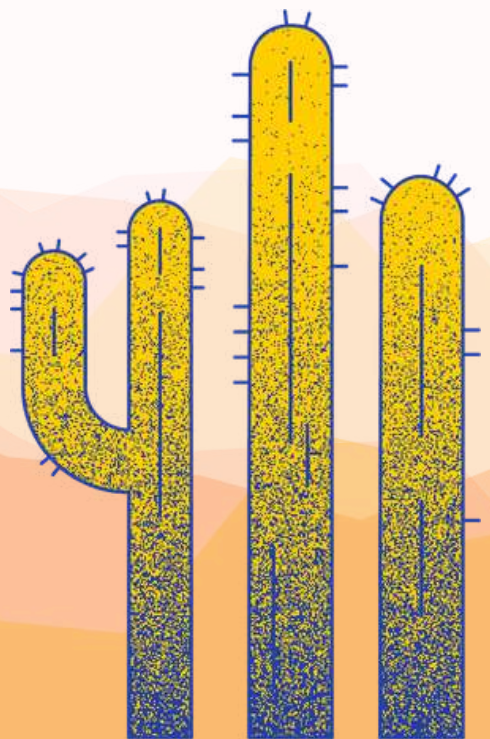
¡Manos a la obra!

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?	¿Qué dimensión integrarás?
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 motivare a mis estudiantes con el objetivo de la clase? ¿Cómo conecto con la clase anterior, experiencias y conocimientos previos?	



eCh> enseñachile

EN ALIANZA CON:

Ministerio de Educación

Gobierno de Chile

¡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	Evaluación objetivo y metacognición

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

- **Actividades de Ciudadanía Digital. MINEDUC.**
- **Guía para educadores:** Sé Genial en Internet. Google para la educación.
- **Plataforma de videos educativos CNTV infantil.**
- **Videos Consejo Nacional de Televisión. CNTV Chile.**

eCh> enseñachile

EN ALIANZA CON:

Ministerio de Educación
Gobierno de Chile

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.

eCh> enseñachile

EN ALIANZA CON:

Ministerio de Educación

Gobierno de Chile

Consolidación de aprendizajes

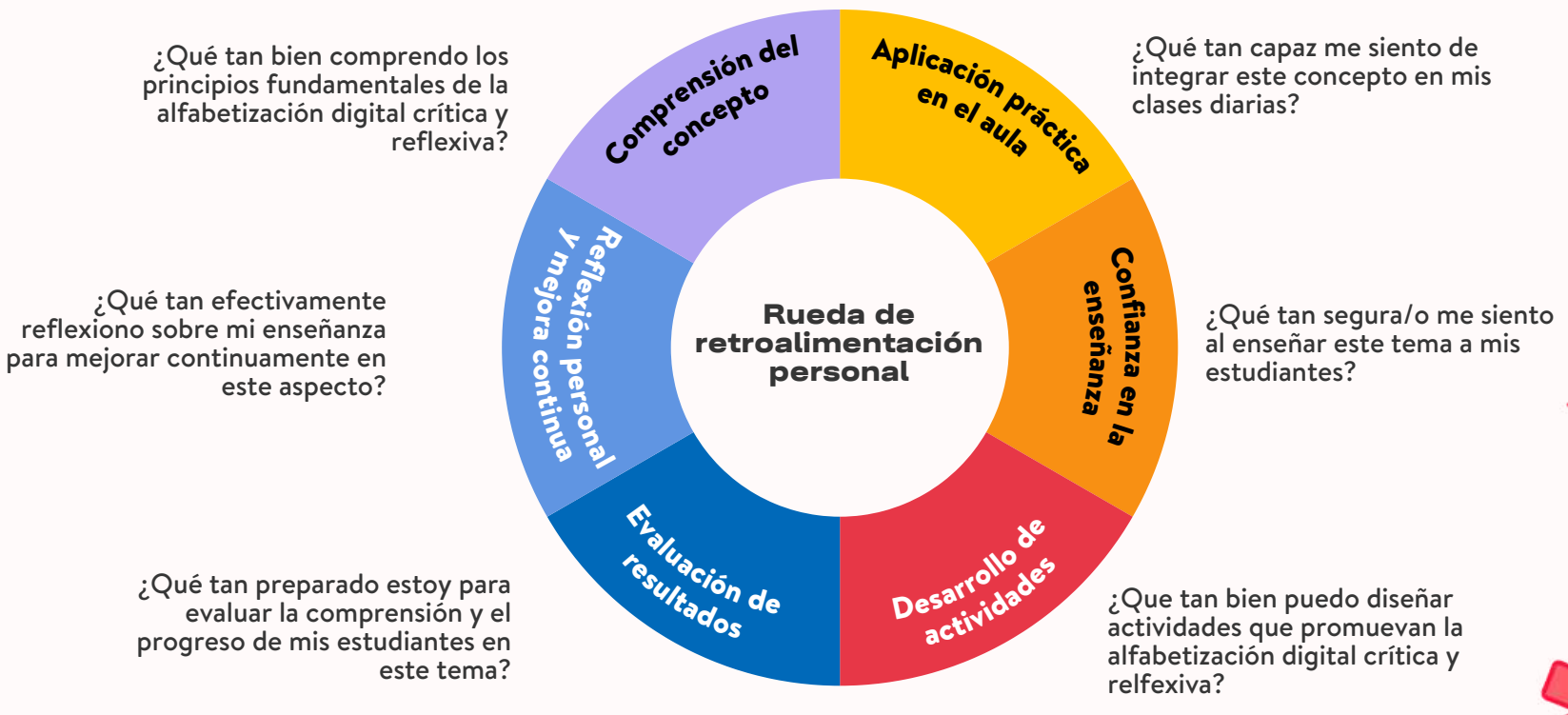
Para retomar el objetivo y el propósito del contenido presentado, te invitamos a realizar esta breve actividad de cierre.

Rueda de retroalimentación personal

Para finalizar, te invitamos a crear una rueda de retroalimentación personal respecto de lo aprendido a lo largo del desarrollo del contenido presentado.

El propósito es que evalúes tu aprendizaje en diferentes áreas claves, como la comprensión del contenido, la aplicación práctica y la confianza en la enseñanza del tema presentado.

Para ello, te compartimos una rueda dividida en secciones, cada una representa un aspecto diferente de tu aprendizaje. Debes calificar cada sección de 1 a 10, donde 1 representa “muy bajo” y 10 “muy alto”, y analizar dónde están tus fortalezas y áreas de mejora. Todo esto ayudará a visualizar tu progreso y te permitirá planificar futuras acciones de mejora.



¡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”
- Vídeos: Inteligencias y habilidades digitales.

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:

Ministerio de Educación

Gobierno de Chile

eCh>
enseñachile

EN ALIANZA CON:

Ministerio de Educación

Gobierno de Chile