



Formar ciudadanos responsables de su entorno es uno de los objetivos de este proyecto.

GERMINACIÓN DE LÍDERES AMBIENTALES

Revalorizar el patio escolar como espacio de aprendizaje es el desafío que movilizó a alumnos y profesores del Instituto Politécnico María Auxiliadora de Puerto Montt, a través del proyecto "Sembrando el cambio, cosechamos el mañana". "Los objetivos son formar ciudadanos responsables de su entorno, que conozcan técnicas de cultivo, compostaje y reciclaje, y que se proyecten como líderes ambientales, llevando lo aprendido al hogar y a sus comunidades de origen", explica Manuel Urrutia, director pedagógico del establecimiento y líder del proyecto.

Muchos de sus 674 estudiantes provienen de contextos vulnerables. "El proyecto ha impactado positivamente en nuestra comunidad escolar, recuperando tradiciones culinarias locales con un enfoque sustentable (...). Ha mejorado el bienestar y la convivencia, inspirado la creación de otros huertos escolares y de eventos comunitarios".



A futuro esperan crear versiones impresas del manga en inglés y mapudungún, y un audiolibro.

HISTORIETAS QUE INSPIRAN

El manga o las historietas de origen japonés han servido como recurso pedagógico en la sala de clases, para promover "la creatividad y el desarrollo de habilidades de comprensión lectora" entre los alumnos del Liceo Politécnico Pueblo Nuevo, de Temuco, según cuenta Diego Campos, profesor de Lengua Castellana y Comunicación y líder del proyecto "Viñetas que inspiran".

"Como equipo nos hemos encontrado con resultados positivos, lo que se visualiza a través de mayor motivación de parte de los y las estudiantes, fortaleciendo el trabajo colaborativo, inter e intradisciplinario, en el que participan las asignaturas de Lengua y Literatura, Lengua Indígena e Inglés", precisa. La experiencia también ha fortalecido su autoestima y sentido de pertenencia. A futuro, esperan crear versiones impresas del manga en inglés y mapudungún, así como un audiolibro.



La iniciativa llevó a crear cuentos infantiles y programar videojuegos interactivos.

CREERSE EL CUENTO

Para fomentar la lectura y promover la interacción entre estudiantes de diferentes cidos, en la Escuela Santiago de Guayaquil, en Huechuraba, se diseñó un proyecto innovador que permite a los alumnos de 7º y 8º básico crear cuentos infantiles en formato de libro álbum y programar videojuegos interactivos utilizando Scratch. Así nació "El puente de los cuentos". "Nuestros estudiantes, a pesar de su curiosidad y energía, enfrentaban dificultades en el fomento lector y en la interacción entre cidos, lo cual nos llevó a reflexionar sobre cómo abordar estos desafíos", dice Lorena Martínez, profesora de Tecnología a cargo del proyecto.

Junto con desarrollar habilidades como la programación y el diseño digital, "al desarrollar sus propios cuentos y convertirlos en videojuegos interactivos, han mejorado sus habilidades en lectura, escritura y comprensión".



A través de talleres, los estudiantes investigan microorganismos y crean mensajes para preservar ecosistemas.

CIENCIA Y ARTE BAJO EL MICROSCOPIO

El Liceo Bicentenario Futaleufú, en la Región de los Lagos, cuenta con 420 estudiantes, quienes mantienen un fuerte vínculo con la cultura campesina. Allí se desarrolla el proyecto "Ilustrando bajo el microscopio", que tiene entre sus objetivos generar conciencia sobre la preservación de ecosistemas: a través de talleres, los alumnos se dedican a investigar microorganismos, cultivar muestras y generar producciones artísticas que luego se exponen a la comunidad. Según Yohanna Villegas, profesora de Artes Visuales y líder de la iniciativa, se trata de enseñar a comprender la relación que hay entre ciencia y arte. "La comunidad ha ganado espacios para conocer y comprender qué es investigar y cómo la investigación se puede expresar de una forma artística, rompiendo así la visión estructurada que generalmente presenta la ciencia. Además, se ha concienciado y valorizado los entornos naturales de la comuna, cómo cuidarlos y preservarlos a pesar de la gran cantidad de personas que vienen a visitar y establecerse".

UNA PLATAFORMA INCLUSIVA

Ubicado en la periferia de Alto Hospicio, en la Región de Tarapacá, el Liceo Bicentenario Kronos cuenta con 1.240 estudiantes en un contexto de alta vulnerabilidad. "El proyecto 'Biblioteca Digital Inclusiva' surge como necesidad, por un lado, para subir los resultados SIMCE en Lengua, así como también para crear una plataforma digital incorporando la lengua de señas y la realidad aumentada", cuenta Rodrigo Retamal, jefe de Producción y Vinculación con el Medio del liceo.

Tanto maestros como alumnos son los encargados de subir material pedagógico, así como crónicas e ilustraciones con un sello intercultural e inclusivo. Junto con incentivar el amor por la lectura, la iniciativa ha potenciado la motivación de los estudiantes, además del "pensamiento crítico, la colaboración, creatividad, comunicación y el carácter de nuestros estudiantes", precisa Retamal.



La plataforma digital creada por los alumnos incorpora la lengua de señas y la realidad aumentada.



Gracias al rescate de conocimientos ancestrales se producen tintes, jabones y otros productos naturales.

AL RESCATE DE LAS RAÍCES

"Mundo verde terapéutico" es el nombre del proyecto educativo con el que resultó ganador el Liceo Bicentenario Isidora Ramos de Gardajó, de Lebu (Región del Biobío). La iniciativa se centra en el aprendizaje intergeneracional y el rescate de conocimientos ancestrales, utilizando plantas medicinales tradicionales de la cultura lafucheña. Los estudiantes participan en talleres donde aprenden sobre la producción de tintes, jabones y otros productos naturales, destinados a beneficiar a ancianos, especialmente aquellos del asilo San Francisco de la ciudad.

Así, por ejemplo, desde 2023 los estudiantes de 2º y 3º medio trabajan en la elaboración de tintes con plantas como murtila y romero, además de colaborar en la producción de compost para el cultivo de semillas medicinales. Los talleres son interdisciplinarios, integrando asignaturas como Lengua Indígena y Artes, y cuentan con la colaboración de la U. de Concepción para certificar los productos elaborados.

QUINTA EDICIÓN DEL PREMIO:

"Elige Innovar" premia a diez proyectos que hacen del aula un lugar más creativo

Bajo el lema "La educación innovadora existe y tú la estás construyendo", las iniciativas, que provienen de colegios de diferentes lugares del país —como Alto Hospicio, La Serena, Huechuraba, Temuco y Futaleufú—, destacan por hacer del aprendizaje una experiencia atractiva e integral. **c. GONZÁLEZ**

directora ejecutiva de Elige Educar, entidad que organiza este reconocimiento junto a DaleProfe, la Fundación Angloamericana, el Centro de Innovación del Ministerio de Educación, la Fundación SM y Unesco, además del apoyo de Fundación Caserta, Fundación Seminarium, Plataforma Vinko y "El Mercurio".

Cada uno de los ganadores recibirá \$1 millón en recursos para financiar y potenciar su proyecto, además de un programa de mentorías para fortalecer las iniciativas e impulsar su implementación durante 2025. "Queda claro que no son innovaciones casuales, sino que han sido planificadas y escalonadas; además, se caracterizan por la autonomía que dan a los estudiantes, el aprendizaje intergeneracional y la conexión con los desafíos más urgentes del entorno y del país", dice Cabezas.

El concurso considera tres categorías: "Experiencia de Aprendizaje Integral", que reconoce innovaciones que fomentan el desarrollo integral de los alumnos; "Experiencia Digital", que destaca proyectos que emplean herramientas tecnológicas para transformar los procesos de enseñanza, y "Experiencia de Impacto Comunitario", categoría incorporada este año y que reconoce aquellas ideas que se vinculan con los desafíos del entorno y la comunidad educativa, trascendiendo más allá del aula.

La ceremonia de premiación se realizará en diciembre, en Santiago.



El eje central de este proyecto es un juego educativo que informa sobre los humedales.

GUARDIANES DE LOS HUMEDALES

Frente al desconocimiento sobre la importancia ecológica de los humedales de la Región del Biobío, alumnos de 5º a 7º básico del Kingstom College participan del proyecto "Guardianes de los humedales del Gran Concepción". El eje central es un juego educativo, diseñado para informar sobre la riqueza y amenazas que enfrentan estos ecosistemas, y el cual fue elaborado a través de visitas que los mismos estudiantes realizaron a humedales y mediante encuestas. El juego incluye accesibilidad mediante Braille y códigos QR.

Entre los propósitos del proyecto se incluyen educar sobre biodiversidad y desarrollar habilidades tecnológicas y artísticas, así como fomentar el pensamiento crítico y una mayor conciencia sobre la preservación del medio ambiente.



Impresión 3D y programación de robots forman parte de las habilidades adquiridas.

PROGRAMANDO EL FUTURO

Con el propósito de priorizar el aprendizaje de tecnologías, la inclusión, el desarrollo de oportunidades para todos los estudiantes y una educación de calidad integral, la Escuela Particular Las Américas, de Temuco, puso en marcha el proyecto "Robótica y Diseño 3D: Innovación para el Futuro Laboral". "Esta iniciativa busca ofrecer a nuestros estudiantes una oportunidad real de desarrollo en un contexto de alta vulnerabilidad", dice Guillermo Yáñez, profesor jefe de 4º medio y coordinador de la Especialidad de Programación del colegio.

Así, a través de la programación de robots y la impresión 3D, "el proyecto no solo promueve habilidades técnicas, sino que abarca múltiples aspectos del desarrollo personal y profesional, como el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y el fortalecimiento de competencias socioemocionales, permitiendo que los estudiantes se preparen para un futuro con mayores oportunidades".

INSECTOS PARA EL CONTROL DE PLAGAS

Repartidos de 1º básico a 4º medio, los 218 alumnos de la Escuela Familiar Bicentenario de Excelencia Agrícola Valle de Elqui, en la Región de Coquimbo, suelen ser apasionados por la agricultura y comprometidos con su comunidad. En colaboración con el Instituto de Investigaciones Agropecuarias (INIA), el proyecto "Insectos benéficos" se centra en la instalación de una biofábrica para producir insectos que ayuden a controlar plagas, reduciendo la dependencia de pesticidas químicos. Este enfoque fomenta el aprendizaje práctico, permitiendo a los estudiantes involucrarse en todas las etapas, desde la cría de insectos hasta su liberación en el campo.

El proyecto no solo aborda el control de plagas, también promueve un aprendizaje activo, empoderando a los estudiantes para que se conviertan en educadores y agentes de cambio en sus comunidades.



El proyecto consiste en una biofábrica para producir insectos que ayuden a controlar plagas y evitar el uso de pesticidas.



CUIDAR EL CUERPO Y EL PLANETA

"La idea de 'Ecolit: cuidando al cuerpo y al planeta' nació al identificar dos necesidades importantes en nuestra comunidad escolar: por un lado, la falta de acceso a productos de higiene adecuados en muchas familias debido a condiciones de vulnerabilidad económica y, por otro, el interés de abordar la gestión de residuos en nuestro entorno desde una perspectiva científica", explica Eduardo Lagos, profesor del Colegio Católico Nazaret, de Alto Hospicio, y líder del proyecto.

El colegio atiende a 895 alumnos, el 60% de ellos proviene de contextos vulnerables y un 35% son migrantes. "Nuestros estudiantes no solo han desarrollado productos de higiene como jabones, perfumes y desodorantes naturales (utilizando materiales reciclados), sino que también han adquirido habilidades en indagación científica, trabajo colaborativo, pensamiento crítico y responsabilidad social. A través del proyecto, han aprendido a investigar, diseñar y evaluar productos, considerando su sostenibilidad y el beneficio para la comunidad".