



Durante la ceremonia se presentaron los 10 proyectos ganadores, divididos en tres categorías. Finalmente se destacaron tres.

EN SU QUINTA VERSIÓN, RECONOCIERON PROPUESTAS DE HUECHURABA, LA SERENA Y ALTO HOSPICIO:

Elige Innovar premia proyectos que fomentan la agricultura, la lectura y la literatura inclusiva

Una biblioteca inclusiva que incorpora realidad aumentada, una iniciativa que tiende puentes entre la literatura y la tecnología, y una fábrica de insectos para contrarrestar los pesticidas químicos fueron los destacados. **M. HERNÁNDEZ**



Los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) son un llamado de Naciones Unidas a los gobiernos, las empresas y la sociedad civil para erradicar la pobreza, proteger el planeta y asegurar la prosperidad para todos al año 2030.

Profesores de todo el país se reunieron la semana pasada en el Centro Cultural Gabriela Mistral, en la quinta versión del Premio Elige Innovar, una iniciativa que busca reconocer a profesionales de la educación que desarrollan proyectos novedosos, con el potencial de inspirar a otros por su enfoque colaborativo e integral.

En esta versión —organizada por Elige Educar, coordinada por DaleProfe, el Centro de Innovación Mineduc, Angloamerican y Fundación SM—, se presentaron 10 proyectos que habían ganado la primera parte del desafío, tras competir contra 250 iniciativas de todo el país. Los 10 ganadores estaban divididos en tres categorías y eran proyectos desarrollados por comunidades escolares de comunas como Futaleufú, Temuco, Huechuraba y Alto Hospicio, entre otras. Tras una presentación, el jurado multidisciplinario destacó un proyecto por categoría.

En la categoría "Experiencia de Aprendizaje Integral", el proyecto "Biblioteca Digital Inclusiva", del Liceo Bicentenario Kronos de la comuna de Alto Hospicio, destacó por implementar instancias de programación lideradas por los mismos alumnos, quienes construyeron una plataforma digital que involucra realidad aumentada. Este proyecto busca mejorar la comprensión lectora y fomentar la lectura en un contexto de alta vulnerabilidad.

"Experiencia Digital" era otra categoría, donde los alumnos de la Escuela Santiago de Guayaquil (Huechuraba) fueron galardonados por el proyecto "El puente de los cuentos". La iniciativa implicó el diseño de un proyecto que les permite crear cuentos infantiles en formato de libro álbum y programar videojuegos interactivos utilizando la herramienta Scratch. Este proyecto fue valorado por fomentar y promover la interacción entre estudiantes de diferentes ciclos en contexto de vulnerabilidad social.

En el caso de la categoría "Impacto Comunitario", que se creó este año, se reconoció a "Insectos Benéficos" de la Escuela Familiar Bicentenario de Excelencia Agrícola Valle de Elqui de La Serena, un proyecto que se centra en la instalación de una biofábrica para la producción de insectos como alternativa a los pesticidas químicos. Así, los estudiantes aprenden sobre el control biológico de plagas y fue destacada por su compromiso con la agricultura, su enfoque en la formación técnica e integral y la búsqueda de innovar en el sector agropecuario, valorando la tradición campesina y promoviendo la sostenibilidad.

"Cada año damos un salto en identificar proyectos que están transformando sus comunidades e incluso todo su región. Nos llama la atención la mirada intergeneracional de estas iniciativas: participan estudiantes, profesores, instituciones asociadas e incluso empresas", afirma la directora ejecutiva de Elige Educar Verónica Cabezas. Y añade: "Finalmente, la innovación se transforma en una excusa para preparar a niños y niñas para ser agentes de cambio".



Los cuentos y posteriores videojuegos son desarrollados por los propios alumnos de Huechuraba.

LITERATURA Y TECNOLOGÍA: EL PUENTE DE LOS CUENTOS

"Este proyecto surgió como una idea que generara un puente entre dos asignaturas totalmente opuestas (lenguaje y tecnología), y para que los estudiantes jugaran y aprendieran", explica la profesora de Lenguaje y una de las responsables del proyecto, Maríel Flores.

De esta forma, "El puente de los cuentos" busca fomentar la lectura y la colaboración entre los estudiantes a través de la creación de cuentos infantiles y videojuegos interactivos donde los alumnos desarrollan competencias lectoras y tecnológicas.

Flores explica que durante el proceso, los estudiantes "trabajan con documentos de Google para crear sus historias. Luego, con la ayuda de la Inteligencia Artificial mejoran la redacción del cuento, después le dan vida a sus historias creando narrativa visual con Canva, para crear un videojuego que lo programan en Scratch, y la última etapa es cuando socializan y trabajan con los más pequeños".

Destaca que durante el proceso, los estudiantes cumplen distintos roles: "Pasan de ser escritores a ser editores, a ser diseñadores gráficos y a ser programadores. Y el hecho de que estén trabajando en grupo también promueve la cooperación entre ellos y que cada uno cumpla un rol en ese grupo de trabajo".



Las crisopas, un insecto de color verde, es la especie que eligieron para esta fábrica de "insectos benéficos".

ALTERNATIVA A LOS PESTICIDAS: FÁBRICAS DE INSECTOS BENÉFICOS

Las crisopas, un insecto de color verde, es la especie de insectos que han priorizado en este proyecto para contrarrestar el uso de pesticidas químicos. Para ello, los estudiantes aprendieron sobre el control biológico de plagas.

El encargado de la iniciativa, Rodrigo Órdenes, explica que surgió "por una problemática que estamos viendo en la agricultura, que es el uso de medicina en forma excesiva", y aclara que es un proyecto relevante porque "eso también está trayendo una serie de dificultades en la salud de las personas, pero también hacia el medio ambiente". Órdenes detalla que el objetivo fue resolver "cómo la naturaleza nos pudiese ayudar a controlar estas plagas", y afirma que ha sido una gran experiencia para los estudiantes porque "desarrollan habilidades como comunicación, trabajo en equipo, responsabilidad y que cuidarlos, porque trabajamos con seres vivos, entonces tenemos que cuidarlos".

Además, el representante del establecimiento precisa que lograron una alianza con el Instituto Nacional de Investigaciones Agropecuarias (INIA) y el Gobierno Regional de Coquimbo para "establecer estas biofábricas en la escuela para la producción de estos insectos benéficos".

Y concluye que quieren expandirlo, ya que "esto es un proyecto que tiene la posibilidad de entregar una solución o una alternativa tanto comunal, regional, pero también nacional".



REALIDAD AUMENTADA: BIBLIOTECA DIGITAL INCLUSIVA

Para la realización de este proyecto, los estudiantes de séptimo básico crearon crónicas literarias basadas en sus experiencias culturales —como la Fiesta de La Tirana—, mientras que los de primero medio desarrollaron ilustraciones que acompañan al contenido. Por otra parte, los estudiantes de programación construyeron una plataforma digital que incorporó estas crónicas y elementos de realidad aumentada para facilitar el acceso a la literatura.

Rodrigo Retamal, jefe de vinculación del Liceo Bicentenario Kronos, explica que además se sumó "la lengua de señas chilena para que los estudiantes sordos también puedan comprender el sentido de las crónicas, porque los estudiantes sordos no son literales (...), necesitan tener una configuración en relación al lenguaje que utilizan ellos". Además, señala que fue valiosa la incorporación de la inteligencia artificial y la realidad aumentada, ya que "los estudiantes que son más visuales pueden aprender más acerca de la crónica".

Este proyecto involucra a alumnos desde séptimo básico hasta cuarto medio.

Alumnos desde séptimo básico hasta cuarto medio del Liceo Bicentenario Kronos de la comuna de Alto Hospicio protagonizan este proyecto.

EDUCACIÓN DE CALIDAD



Las 10 innovadoras ganadoras obtuvieron una mentoría y \$1.000.000 en recursos para implementar el proyecto. Los tres destacados recibieron además un conjunto de cursos.