

INFORME FINAL COMEDUC 2022

DESARROLLO HABILIDADES DEL SIGLO XXI Y EMPRENDIMIENTO



USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS Y METODOLOGÍA DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO Y PROGRAMACIÓN.

El siguiente reporte considera el proceso de entrenamiento y posterior instalación del currículo de Technovation en siete liceos de COMEDUC de tres regiones (Metropolitana, O'Higgins y Valparaíso) durante el 2022.

El proyecto se inició con una capacitación de 40 horas de entrenamiento para 50 docentes de las asignaturas de: Tecnología, Inglés y Empleabilidad y emprendimiento.

Posteriormente se desarrolló la etapa de instalación, en la que se que se planteó realizar seguimientos del proceso de implementación del programa

Nuestro programa tiene como principal objetivo transformar las clases en liceos en una verdadera experiencia de adquisición de habilidades del Siglo XXI, a través de nuestra metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos.



Los Liceos en los cuales se implementó el programa fueron los siguientes:

Liceo Comercial Vate Vicente Huidobro

San Ramón

Liceo Bicentenario Técnico de Rancagua

Rancagua

Liceo Técnico Bicentenario Felisa Tolup

San Fernando

Liceo Técnico José María Narbona Cortés

Ñuñoa

Instituto Politécnico Bicentenario Juan Terrier Dailly

Curicó

Instituto Superior de Comercio Alberto Blest Gana

Viña del Mar

Colegio Técnico Profesional de Gastronomía y Hotelería

Las Condes

Desarrollo de Habilidades Blandas

Con nuestro sistema de ABP buscamos crear ambientes de aprendizaje que nutran la personalidad de los estudiantes. A través de este impulso de autoestima, autoexpresión y habilidades de comunicación; fomentamos dinámicas donde los estudiantes deban ejercer: liderazgo, asertividad, trabajo en equipo y hablar en público.

Cambio de conciencia sobre el aprendizaje

Nuestro programa considera que el profesor sea un facilitador del conocimiento y un acompañante en el proceso de aprendizaje del estudiante; creando así un ambiente donde las interacciones en el aula de clase sean multilaterales. Al darle valor y espacio a las opiniones del alumno, éste toma una posición más relevante y responsable en su proceso de aprendizaje. El programa busca crear dinámicas donde los participantes sean conscientes de que su esfuerzo, dedicación y responsabilidad son directamente proporcionales a los resultados que obtendrán al transitar el programa. De esta forma buscamos fomentar el liderazgo y autogestión de su aprendizaje.

Transformar la relación con la tecnología

En la época en la que vivimos aún estamos descubriendo los alcances de nuestra relación con la tecnología y el balance entre las responsabilidades y los beneficios personales y colectivos a través de su uso. Nuestra misión es lograr cambiar algunos paradigmas dentro del aula de clase y transformar la relación de los alumnos con la tecnología. Dentro de nuestro programa el teléfono móvil es una herramienta para crear. Así es como nuestros alumnos pasan de ser consumidores a creadores tecnológicos.

Desarrollo de Habilidades Técnicas

Con nuestra metodología buscamos estructurar el tiempo de aprendizaje equitativamente entre la teoría y la práctica. Nuestro currículo está diseñado para proporcionar toda la información teórica relevante pero complementada con ejercicios prácticos para afianzar los conocimientos adquiridos. De esta forma, los alumnos adquieren habilidades de investigación, análisis de datos, validación y programación de forma didáctica y comprobable.

Transmisión de Video.

Esperando
Transmisión de
Video.



QUE VIMOS DURANTE EL PROGRAMA

Bienvenida a programa, selección de comunidad y ODS / Problema y solución

Competidores y usuarios / Encuestas

Análisis de encuesta / Marketing y logo

Plan de Negocio

Modelo de ingresos / Prototipado y PMV

Introducción a programación / Thinkable

Thinkable / Pitch

Pitch / Demo

OBJETIVO Y PARTICIPACIÓN

Fomentar la participación y desarrollo de habilidades digitales y de emprendimiento en 7 liceos de la fundación COMEDUC, además de instalar la metodología de Technovation en la asignatura de Tecnología de 1º y 2º medio, impulsando una nueva forma de desarrollar sus clases, en donde se impactaron a 12 docentes y más de 1200 estudiantes



CONCLUSIÓN

Partimos el año con el proceso de capacitación de los docentes, que se realizó entre marzo y abril, dado los distintos horarios disponibles y carga horaria existente para cada Liceo.

El proceso de instalación fue complejo en general, principalmente por el impacto del retorno a la presencialidad, esto significó enfrentar algunas situaciones de violencia y problemas conductuales de las y los estudiantes. Algunas de las medidas que se implementaron para apoyar fueron la realización de actividades de reflexión, deportivas y recreativas entre otras, muchas de ellas impulsadas también por el Ministerio de Educación, esto impactó en varios casos en la reducción de la jornada escolar completa a jornada reducida, situación que en general se mantuvo durante el primer semestre, lo que tuvo un impacto en las horas disponibles para la asignatura de Tecnología.

Uno de los instrumentos que permitió medir las habilidades ingenieriles y computacionales de las y los estudiantes fue el Test de Percepción Tecnológica, que se realizó al inicio y al final del año escolar.

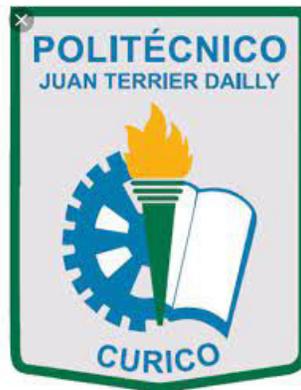
Cabe destacar el interés de los docentes en el Programa, ya que, buscaron estrategias para realizar las clases y mantener la motivación de las y los estudiantes. Destaca el uso de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) para la elaboración de los proyectos, ya que, les permite abordar temáticas transversales a

otras asignaturas o temas de interés de los estudiantes. La revisión del material y adecuación de los entregables para las evaluaciones, es otro punto a destacar. También incorporaron la metodología y la forma de trabajo colaborativo.

Uno de los grandes logros que tuvimos durante el 2º semestre fue la participación en concursos nacionales como Go Innova y Los Creadores. Esto tuvo un gran impacto en el incentivo de estudiantes y docentes, alcanzando una gran participación de los liceos VVH y ACHIGA, llegando a las etapas finales. Para el 2023 además de incentivar la participación de equipos nuevos, creemos que esto no solo pasa por el deseo de las y los estudiantes, sino también por la carga horaria del docente y la cantidad de equipos que tiene, ya que entre más equipos tengan, más tiempo tendrá que dedicar en subir proyectos, por eso es importante que este proceso sea apoyado por UTP u otro miembro del liceo

Pensando en impulsar el nivel de compromiso y adhesión al programa de estudiantes y docentes queremos incorporar para el mes de marzo 2023, un hito de inicio en el cual se le presente a las y los estudiantes, el Programa y cómo trabajarán durante el año, cuáles son los momentos más relevantes, metodologías de trabajo, que puedan comprender los distintos pasos que las llevaran a tener diseñada una aplicación de celular y un proyecto a final de año, además de las oportunidades y concursos en los que pueden participar.

PARTICIPARON



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE CHILE
INSTITUTO PROFESIONAL
CENTRO DE FORMACIÓN TÉCNICA



FUNDACION NACIONAL DEL COMERCIO
PARA LA EDUCACION



COLEGIO TECNICO PROFESIONAL
DE GASTRONOMIA Y HOTELERIA
ACHIGA-COMEDUC



SÍGUENOS Y ÚNETE A LA COMUNIDAD

WWW.TECHNOVATION.CL

