

BASES GENERALES

4ª CONFERENCIA GLOBAL SCHOOL OF THE FUTURE COGNITA CHILE

DEL 2 AL 4 DE DICIEMBRE 2024

Introducción

La conferencia School of the Future es un espacio de exhibición de las competencias digitales de estudiantes, quienes demuestran ser agentes cuando crean y proponen soluciones, mantienen una actitud positiva frente a las dificultades y son flexibles en contextos que requieren ajustar planes.

El aprendizaje digital es un habilitador que apoya muchos otros aspectos integrales al desarrollo de estudiantes. Así, en esta cuarta versión, queremos motivar una aproximación más holística de estudiantes, educadores y especialistas, donde tanto la dimensión cognitiva como también social, emocional y física encuentren lugar en sus proyectos.

Participantes

Estudiantes de:

- Educación temprana [3 - 5]
- Educación básica inicial [6 - 9]
- Educación básica superior [10 - 13]
- Educación media [14 – 17]

Educadores, como **guías** de proyectos de estudiantes o **inspiradores** para otros educadores y estudiantes.

Expertos, invitados a postular como **educadores inspiradores**.

Áreas de proyectos

Los proyectos de estudiantes deben abordar problemáticas locales asociadas a una o más de las siguientes áreas:

- Lenguaje e Idiomas
- Ciencias Sociales, Naturales, Matemáticas
- Artes (Visuales, Plásticas, Música)
- STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes, Matemáticas)
- Bienestar Socioemocional, Físico y de Salud
- Inclusión, Aprendizaje Personalizado, ABP
- Datos en Educación, Desarrollo Profesional
- Robótica, Programación
- Otro

Competencias Digitales

Los proyectos de estudiantes deben involucrar una o más de las siguientes competencias digitales:

Categoría	Descripción	Líneas de acción
Ciudadano digital	Los proyectos demuestran que los estudiantes actúan de acuerdo con protocolos de cuidado frente a situaciones riesgosas que se presentan en línea (información personal o ajena en la forma de texto, imágenes, videos).	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes toman decisiones informadas que conducen a resultados positivos para ellos y la comunidad cuando usan dispositivos y recursos digitales en línea. • Estudiantes siguen protocolos de uso de dispositivos y de conductas en línea para minimizar riesgos y favorecer el aprendizaje.
Aprendiz digital	Los proyectos buscan mostrar la adquisición de conocimientos y habilidades digitales para apoyar y acelerar el aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes seleccionan intencionadamente herramientas tecnológicas que mejoran su aprendizaje y les permiten exhibirlo. • Estudiantes actúan sobre la retroalimentación personalizada y oportuna a través de herramientas efectivas de evaluación en línea. • Estudiantes adquieren habilidades digitales que les ayudan a alcanzar sus objetivos.

<p>Colaborador digital</p>	<p>Estas iniciativas demuestran cómo el uso de tecnología facilita la construcción de relaciones significativas de comunicación para resolver problemas de manera efectiva junto a una variedad de audiencias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes usan la tecnología para completar proyectos y resolver problemas con sus compañeros, independientemente de la hora y el lugar. • Los estudiantes usan la tecnología para trabajar con y aprender de otros estudiantes de todo el mundo. • Los estudiantes tienen oportunidades para conversar con expertos de la industria.
<p>Innovador digital</p>	<p>El desarrollo de estos proyectos persigue la utilización de las tecnologías existentes y nuevas para expandir las fronteras del conocimiento y/o que conduzcan a nuevos productos que beneficien a la comunidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes tienen acceso y pueden experimentar con nuevas tecnologías. • Estudiantes aprovechan la tecnología para crear productos o producir conocimiento que pueda beneficiar a otros.

Proyectos y Desafíos

- Los **proyectos de estudiantes** orientados por **Educadores Guía** incorporan las competencias digitales (ciudadano digital, aprendiz digital, colaborador digital, innovador digital). El producto final de difusión del proyecto será un video documental de 3 – 5 minutos. Proyectos selectos serán exhibidos en mesas redondas presenciales.
- Los **proyectos de Educadores Inspiradores** pueden ser personales o grupales y presentarán acciones realizadas antes, durante y/o después del trabajo directo con estudiantes que impactan su aprendizaje. Deben abordar una de las siguientes temáticas: bienestar, bibliotecas creativas, aprendizaje por simulación, educación orientada por datos y educación asistida por IA. Proyectos selectos serán exhibidos en paneles presenciales.
- El **Desafío ODS** (Objetivos de desarrollo sostenible) admite proyectos de estudiantes orientados por educadores **Guías** siempre que aborden uno o más de los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible: hambre cero, salud y bienestar, educación de calidad, agua limpia y saneamiento, cambio climático y vida de ecosistemas terrestres. Ejemplos de temas y enfoques pueden ser encontrados en el Anexo de este documento.
- El **Desafío Robótica** se abre a equipos de **estudiantes** junto a su educador **Guía**. Esta competencia presencial dentro de SOTF, invita a resolver un desafío mediante la construcción y programación de un robot.

Hitos

<ul style="list-style-type: none">Proceso de postulaciones online de proyectos y desafíos.	20 – 03 al 24 - 04	<ul style="list-style-type: none">Los formularios de postulación se llenan en www.schoolofthefuture.cl
<ul style="list-style-type: none">Entrega del formulario de desarrollo del proyecto.	21 – 03 al 14 - 06	<ul style="list-style-type: none">Descripción detallada de las fases metodológicas del proyecto.
<ul style="list-style-type: none">Entrega del producto final de cada proyecto.	13 - 09	<ul style="list-style-type: none">Todos los proyectos que cumplan las bases serán exhibidos en la página web de School of the Future.
<ul style="list-style-type: none">Publicación de proyectos selectos para mesas redondas y paneles.	11 - 10	<ul style="list-style-type: none">Prácticas líderes.Desarrollo metodológico riguroso.
<ul style="list-style-type: none">Conferencia School of the Future	02 – 12 al 04 - 12	

Postulación

Completa el formulario de postulación a www.schoolofthefuture.cl como Educador Guía o Educador Inspirador. Expertos se registran como Educadores Inspiradores.

Encuentra detalles metodológicos, condiciones de presentación de proyectos y formato de participación en el *Anexo* de este documento.

Contacto

www.schoolofthefuture.cl

Anexo

Método de desarrollo de proyectos de estudiantes.

- 1° **Definir el problema:** plantean la problemática local de importancia global, formulan la o las pregunta(s) que orienta(n) el desarrollo del proyecto, identifican restricciones para crear una solución exitosa a partir de la revisión de experiencias previas relacionadas con la problemática de interés, piensan en materiales, recursos, plataformas o formatos potencialmente idóneos para desarrollar el proyecto.
- 2° **Imaginar soluciones:** reflexionan sobre la propuesta mediante una lluvia de ideas. Estas ideas pueden ser enriquecidas a partir de experiencias personales, indagación bibliográfica y multimedia, entrevistas con afectados por la problemática o con expertos de algún nivel en la materia.
- 3° **Proponer un plan de desarrollo y elaboración del modelo/prototipo:** Definen los recursos materiales y digitales que utilizarán y un método paso a paso hasta la construcción/aplicación del prototipo/modelo.
- 4° **Evaluar el modelo/prototipo:** hacen pruebas iniciales para evaluar en qué medida el producto concreto o digital resuelve la problemática. En este momento, se espera el análisis de la efectividad de la solución por todos quienes participan en el equipo y sugerencias de mejoras. En esta etapa, el modelo/prototipo podría ser presentado a una muestra reducida de potenciales beneficiarios, quienes podrían transmitir recomendaciones adicionales.
- 5° **Mejorar el modelo/prototipo:** realizan ajustes al modelo/prototipo a partir del análisis del conjunto de sugerencias de mejora. Luego, aplican la solución final del proyecto.

Resumen de vías de participación

Educador Guía de proyectos de estudiantes	Educador Inspirador para educadores y estudiantes
<ul style="list-style-type: none">• Orienta el desarrollo de proyectos realizados y presentados por estudiantes.• Promueve proyectos enmarcados en las competencias digitales de los estudiantes (ciudadano digital, aprendiz digital, colaborador digital, innovador digital).• Puede postular en Desafío ODS y Desafío Robótica.	<ul style="list-style-type: none">• Presenta un proyecto personal o grupal donde explora el uso de tecnología para enriquecer la experiencia educativa de estudiantes.• Presenta experiencias con foco en tareas realizadas antes, durante y/o después del trabajo con estudiantes.• Aborda uno o más de los siguientes temas: bienestar, bibliotecas creativas, aprendizaje por simulación, educación orientada por datos y educación asistida por IA.

La conferencia ofrece cuatro instancias de participación:

- **Mesas redondas:** Instancia de presentación de proyectos de estudiantes orientados por un **Guía**. Dos estudiantes de cada grupo representarán a sus compañeros en intercambios de experiencias con pares de otros colegios.
- **Paneles:** Conversaciones de **Inspiradores** (educadores y expertos) orientadas por preguntas inquietantes acerca de los temas contemporáneos en tecnología y educación.
- **Desafío ODS:** Proyectos de estudiantes que buscarán dar respuesta a objetivos de desarrollo sostenible
- **Desafío robótica:** Competencia donde equipos de estudiantes son retados a resolver un desafío mediante la construcción y programación de un robot.

Presentación del proyecto

Proyectos de estudiantes orientados por **Educadores Guías**.

El producto final de difusión del proyecto será un video documental de 3 – 5 minutos de extensión que resumirá los cinco hitos del método de desarrollo de proyectos.

Las características y lineamientos técnicos de grabación de los videos documentales serán enviados a los equipos seleccionados el 24 de abril de 2024, junto con el formulario de desarrollo del proyecto, la autorización del rector.

Proyectos de **Educadores Inspiradores**.

Los proyectos aceptados serán comunicados con una presentación de 5 minutos dividida en:

- 1° **Introducción:** Plantean un contexto que enmarca el objetivo del proyecto y las intervenciones. Describen los recursos utilizados.
- 2° **Impacto en el aprendizaje:** Describen los efectos de la intervención sobre el aprendizaje de estudiantes a partir del uso de recursos.
- 3° **Aprendizaje docente:** Comunican experiencias valiosas para educadores.
- 4° **Pasos futuros:** Describen los alcances en educación y potenciales implementaciones a gran escala.

Formato de participación.

Educadores guía, estudiantes y educadores inspiradores seleccionados presentarán sus proyectos mediante videos documentales transmitidos en directo, a través de transmisiones remotas en vivo o presencialmente en la conferencia.

Temas y enfoques [ODS](#)

Sugerencias para abordar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (En Educación para los objetivos de desarrollo sostenible: objetivos de aprendizaje. UNESCO 2017).

Hambre Cero:

Temas	Enfoques
Principales impulsores y causas del hambre y la malnutrición, incluida la relación entre el cambio climático y la seguridad alimentaria, y la reducción de la calidad del suelo.	Realizar juegos de rol con productores a pequeña escala versus grandes empresas en un mercado mundial influenciado por impuestos, subsidios, aranceles, cuotas, etc.
Consecuencias del hambre y la malnutrición en la salud y el bienestar de las personas, incluidas prácticas tales como la migración como adaptación.	Llevar a cabo un desarrollo de escenario y análisis sobre la producción alimentaria y los sistemas de consumo locales y nacionales y/o sobre el efecto de los peligros y desastres naturales en los sistemas de producción alimentaria.
El hambre en relación con la abundancia de alimentos, la obesidad y los desechos de alimentos.	Organizar excursiones y visitas a lugares donde se practique la agricultura sostenible.
Conceptos y principios de la agricultura sostenible, incluidas prácticas resistentes al clima, agricultura orgánica, agricultura biodinámica, permacultura y silvicultura.	Realizar un análisis del ciclo de vida (ACV) de los alimentos.

Salud y bienestar

Temas	Enfoques
Enfermedades graves transmisibles y no transmisibles	Montar una cabina de información
Estrategias directas para promover la salud y el bienestar, por ejemplo, vacunas, alimentos saludables, actividad física, salud mental	Llevar a cabo un proyecto sobre enfermedades epidémicas y endémicas – éxitos vs. desafíos (Malaria, Zika, Ébola, etc.)
Accidentes de tráfico	Escribir ensayos y/o sostener diálogos éticos y reflexivos sobre lo que una vida sana y en bienestar significa
Sobrepeso y obesidad, actividad física insuficiente y alimentos no saludables	Desarrollar un proyecto de investigación sobre la siguiente pregunta: "¿Es bueno vivir más años?"
Químicos, polución y contaminación del aire, el agua y el suelo	

Educación de calidad

Temas	Enfoques
<p>Diversidad y educación inclusiva.</p> <p>Habilidades y competencias básicas necesarias en el siglo XXI.</p> <p>Conocimientos, valores, habilidades y conductas necesarias para promover el desarrollo sostenible.</p> <p>El concepto de educación para el desarrollo sostenible (EDS), el enfoque institucional como una estrategia clave para expandir la educación para el desarrollo sostenible, y la pedagogía para desarrollar competencias de sostenibilidad.</p>	<p>Crear alianzas entre escuelas, universidades y otras instituciones que ofrezcan educación en distintas regiones del mundo (sur y norte; sur y sur).</p> <p>Planificar y dirigir un proyecto de EDS en una escuela, universidad o para la comunidad local.</p> <p>Organizar jornadas de EDS a nivel local, regional y nacional.</p> <p>Realizar un proyecto de investigación en torno a: "¿Qué es una escuela sostenible?"</p>

Agua limpia y saneamiento

Temas	Enfoques
<p>Los efectos de la contaminación, el derrame y la liberación de químicos y materiales peligrosos en la calidad del agua.</p> <p>La escasez de agua y la eficiencia en el uso del agua.</p> <p>La importancia de los ecosistemas relacionados con el agua.</p> <p>Actividades y programas relacionados con el agua y el saneamiento, incluyendo captación de agua, desalinización, eficiencia hídrica, tratamiento de aguas servidas, tecnologías de reciclado y reutilización, patentes de aguas, paisajismo para recuperación de aguas subterráneas y gestión integrada de recursos hídricos.</p>	<p>Calcular la huella hídrica personal.</p> <p>Desarrollar un concepto para el uso y suministro sostenible de agua a nivel local basado en casos exitosos.</p> <p>Establecer alianzas entre escuelas en regiones con abundancia o escasez de agua.</p> <p>Organizar paseos y visitas a infraestructuras de agua locales, y monitorear la calidad del agua en escuelas y hogares.</p> <p>Realizar un proyecto sobre el agua invisible, por ejemplo, ¿cuánta agua hay en un litro de cerveza, en un kilo de carne, en una camiseta, etc.?</p> <p>Realizar un proyecto de investigación en torno a: "¿Qué actividades humanas se pueden realizar sin agua?"</p>

Cambio climático

Temas	Enfoques
Gases de efecto invernadero y sus emisiones.	Diseñar y dirigir un proyecto o campaña de acción relacionada con la protección del clima.
Emisiones de gases de efecto invernadero relacionadas con la energía, la agricultura y la industria.	Crear una página web o blog para aportes grupales sobre temas de cambio climático.
Migración y éxodo relacionados con el cambio climático.	Crear biografías que tengan en cuenta el clima.
Estrategias de prevención, mitigación y adaptación, y su relación con la respuesta en caso de desastres y la reducción del riesgo de desastres.	Llevar a cabo un estudio de caso sobre cómo el cambio climático podría aumentar el riesgo de desastres en una comunidad local.
Escenarios futuros (incluyendo explicaciones alternativas para el aumento de la temperatura mundial)	Realizar un proyecto de investigación que analice la siguiente afirmación: "Aquellos que más han dañado la atmósfera son quienes deberían pagar por eso".

Vida de ecosistemas terrestres

Temas	Enfoques
Amenazas a la biodiversidad: pérdida de hábitat, deforestación, fragmentación, especies invasoras y sobreexplotación (causado por prácticas de producción y consumo no sostenibles, tecnologías no sostenibles, etc.).	Elaborar un mapa del área local, marcar las áreas de las distintas poblaciones de vida silvestre y las barreras. Por ejemplo, barreras de dispersión como caminos, y poblaciones de especies invasoras.
Restauración de la vida silvestre y concepción del ser humano como una fuerza de sanación.	Realizar un BioBlitz (se trata de una jornada anual donde la comunidad se reúne para hacer un mapa de todas las especies que existen en su área).
Desertificación, deforestación y esfuerzos para combatirlos.	Llevar a cabo un taller de compostaje y mostrar la formación de material orgánico.
Cambio climático y biodiversidad, ecosistemas como sumideros de carbono, reducción del riesgo de desastres y ecosistemas (ecosistemas como una barrera natural a los desastres naturales)	Realizar un proyecto de investigación en torno a: "¿Por qué es importante la biodiversidad?"