

BASES GENERALES

5ª CONFERENCIA GLOBAL

THE SCHOOL OF THE FUTURE COGNITA CHILE

1 - 3 DE DICIEMBRE 2025

I. Introducción

La Conferencia Global The School of the Future de Cognita Chile es un espacio donde Estudiantes tienen la oportunidad de exhibir sus competencias digitales, Educadores pueden compartir usos exitosos de tecnología digital en el aula y Líderes conocer tendencias emergentes en educación y tecnología.

La naturaleza híbrida de esta conferencia permite que la participación como audiencia y expositores ocurra sin importar la geografía o las diferencias de tiempo.

En esta quinta versión, invitamos a toda la comunidad global de Cognita a participar con proyectos innovadores, experiencias exitosas y visión acerca de tres grandes temas: presente y futuro de la inteligencia artificial en educación, los beneficios de la ciberseguridad en un entorno digital y la influencia de la formación en ciudadanía digital para proyectar las nuevas conductas sociales que nos permiten desenvolvernos sana y constructivamente en la sociedad de hoy.

II. Participantes y vías de participación

1. Estudiantes

Desafío Imagina, Crea, Impacta.

El desafío es desarrollar proyectos para resolver problemas globales con impacto local en sus colegios, entendiendo a las personas y probando ideas. A continuación, encontrarán las categorías de participación y cómo participar.

Categoría 13 – 17 años.

¿Cómo participar?

- Invita a un profesor tutor.
- Forma un equipo de 3 – 5 integrantes.
- Elige uno o más de los siguientes Temas:

Líneas	Temas
Objetivos de desarrollo sostenible	- ODS 13: Adoptar medidas para combatir el cambio climático y sus efectos. - ODS 6: Garantizar la disponibilidad del agua y su gestión sostenible. - ODS 12: Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles.
Ciudadanía digital ¹	- Mentalidad crítica: Discriminar entre información confiable y falsa. - Conexión empática: Fortalecer las relaciones con tu familia, amigos y la comunidad. - Vigilancia atenta: Ser precavido y crear espacios seguros para otras personas.
Ciberseguridad	- Comunicación segura: Encriptación de mensajes, uso de aplicaciones de mensajería segura y de VPN (Red Privada Virtual). - Identificación y prevención de ataques de <i>Phishing</i>: Reconocer señales de alerta de <i>Phishing</i> en distintas plataformas. - Baiting (cebo): Protegernos del sentido de la curiosidad y de la tentación en línea.

- Usa una o más de las herramientas sugeridas:

- Inteligencia Artificial (13+)
- Diseño e impresión 3D
- Programación y robótica.

- Puedes usar herramientas adicionales.

¹ Temas inspirados en los pilares Alfabetización de noticias y medios, Relaciones y comunicación y Privacidad y seguridad de Common Sense Media; commonsense.org.

Categoría 8 – 12 años.

¿Cómo participar?

- Invita a un profesor tutor.
- Forma un equipo de 3 – 5 integrantes.
- Elige uno o más de los siguientes Temas:

Líneas	Temas
Objetivos de desarrollo sostenible	- ODS 13: Adoptar medidas para combatir el cambio climático y sus efectos. - ODS 6: Garantizar la disponibilidad del agua y su gestión sostenible. - ODS 12: Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles.
Ciudadanía digital ²	- Mentalidad crítica: Discriminar entre información confiable y falsa. - Conexión empática: Fortalecer las relaciones con tu familia, amigos y la comunidad. - Vigilancia atenta: Ser precavido y crear espacios seguros para otras personas.
Ciberseguridad	- Comunicación segura: Encriptación de mensajes, uso de aplicaciones de mensajería segura y de VPN (Red Privada Virtual). - Identificación y prevención de ataques de <i>Phishing</i>: Reconocer señales de alerta de <i>Phishing</i> en distintas plataformas. - Baiting (cebo): Protegernos del sentido de la curiosidad y de la tentación en línea.

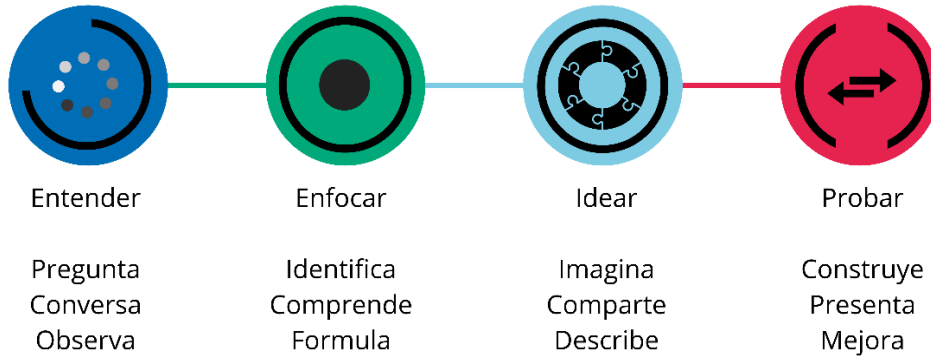
- Usa una o más de las herramientas sugeridas:

- Diseño e impresión 3D
- Programación y robótica.

- Puedes usar herramientas adicionales.

² Temas inspirados en los pilares Alfabetización de noticias y medios, Relaciones y comunicación y Privacidad y seguridad de Common Sense Media; commonsense.org.

Etapas del Desafío Imagina, Crea, Impacta



1. Entender	Aprende sobre el problema y las personas que lo tienen. ¿Por qué es un problema? ¿Quién tiene este problema? ¿Qué necesitan las personas que tienen este problema?
2. Enfocar	Analiza la información que conseguiste en la etapa “Entender” e identifica la parte más importante del problema. ¿Qué podríamos hacer para resolver lo que más importa a las personas?
3. Idear	Una lluvia de ideas para resolver el problema en el que te has enfocado. En la lluvia de ideas no hay malas ideas. Comparte y escucha las ideas de tus compañeros de equipo. Dibuja, describe, representa tu solución.
4. Probar y mejorar	Crea versiones simples (prototipos) de tus mejores ideas. Muestra tu prototipo a quienes sufrían el problema y pregúntales su parecer: ¿qué les gusta? ¿qué se podría mejorar?

Más información en el “Anexo” al final de este documento.

InnGenius Challenge Internacional

Creado por el Colegio Santa Francisca Romana de Bogotá, Colombia, es un desafío que invita a estudiantes a proponer soluciones innovadoras a problemas reales, desarrollando su pensamiento crítico y espíritu emprendedor.

¿Quiénes participan y cómo?

- a) Debes tener 14 años o más.
- b) Consigue un profesor tutor.
- c) Forma un equipo de 3 integrantes.
- d) Sigue las etapas del proceso.

Etapas del proceso.

Tu participación inicia con una inducción en una reunión remota dirigida por los profesores Juan Ramón González y Leonardo Pinzón del colegio Santa Francisca Romana de Colombia, creadores de la metodología InnGenius.

1. Inducción	Julio
2. Activando la creatividad	Agosto
3. Reformulación de problemas	Septiembre
4. Comunicación efectiva: preparación del Pitch	Octubre

La gran final se llevará a cabo de forma híbrida durante la conferencia el 3 de diciembre de 2025.

2. Educadores.

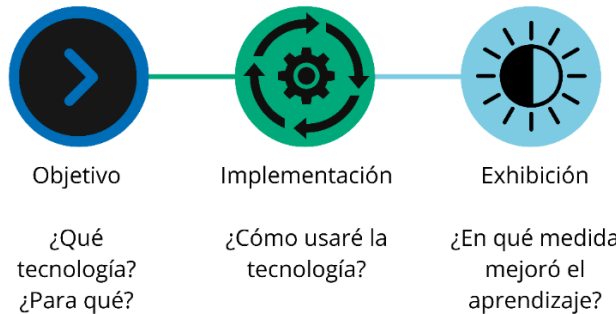
Bitácora de competencias digitales.

Las bitácoras son registros audiovisuales de observaciones y experiencias. En este caso, la invitación es a construir bitácoras de experiencias de aprendizaje de competencias digitales de sus estudiantes a partir de las actividades que ustedes, educadores, diseñaron.

¿Cuáles son las competencias digitales Cognita del estudiante?

- **Ciudadanía digital:** Actuar de acuerdo con protocolos de cuidado frente a situaciones riesgosas que se presentan en línea. Por ejemplo, estudiantes toman decisiones informadas que conducen a resultados positivos para ellos y la comunidad.
- **Aprendizaje digital:** Adquisición de conocimientos y habilidades digitales para apoyar y acelerar el aprendizaje. Por ejemplo, estudiantes seleccionan intencionadamente herramientas tecnológicas que mejoran su aprendizaje y les permiten exhibirlo.
- **Colaboración digital:** La tecnología facilita la construcción de relaciones significativas de comunicación para resolver problemas. Por ejemplo, estudiantes usan la tecnología para resolver problemas aprendiendo estudiantes y expertos sin importar la hora y el lugar.
- **Innovación digital:** Utilización de tecnologías existentes y nuevas para expandir las fronteras del conocimiento y/o que conduzcan a nuevos productos que beneficien a la comunidad. Por ejemplo, estudiantes tienen acceso y pueden experimentar con nuevas tecnologías para crear productos o producir conocimiento en beneficio de otros.

Etapas de la bitácora.



1. Objetivo de uso de la tecnología	• Presenta el objetivo de aprendizaje y los recursos tecnológicos utilizados (dispositivos y o aplicaciones). • Justifica la elección de la tecnología: ¿cómo la tecnología mejora el aprendizaje? ¿cómo la tecnología apoya el rol docente?
2. Implementación de la tecnología	• Describe la estrategia pedagógica. • Exhibe actividad clave con la tecnología utilizada.
3. Exhibición de aprendizajes	• Presenta ejemplos del aprendizaje. • Incluye testimonios breves de estudiantes.

Ejemplos de estrategias pedagógicas comunes.

Estrategia Pedagógica	Definición	Técnicas Comunes
Aprendizaje Colaborativo	Interacción entre pares y trabajo en equipo para lograr objetivos de aprendizaje.	Proyectos Grupales, Enseñanza entre Pares, Evaluación entre Pares
Aprendizaje Basado en Proyectos	Aprendizaje a través de proyectos significativos y del mundo real.	Pregunta Guía, Investigación Estudiantil, Creación de Artefactos
Aula Invertida	El contenido se entrega fuera de clase, el tiempo de clase para el aprendizaje activo.	Video-Conferencias, Lecturas, Debates en Clase, Resolución de Problemas
Gamificación	Incorporación de elementos de diseño de juegos en la educación.	Puntos, Insignias, Tablas de Clasificación, Cuestionarios Interactivos
Aprendizaje Personalizado	Adaptación de la educación a las necesidades y preferencias individuales.	Rutas de Aprendizaje Individualizadas, Aprendizaje a Ritmo Propio, Contenido Adaptativo
Aprendizaje Semipresencial	Combinación de instrucción presencial y en línea.	LMS, Recursos en Línea, Aulas Virtuales, Actividades Híbridas

III. Presentación del Desafío o Bitácora.

El producto final será un video documental de máximo 3 minutos de duración que mostrará evidencia audio visual de cada etapa de acuerdo con estas bases.

Para construir el video documental, entra al siguiente enlace:

[PLANTILLA ESTUDIANTE AQUÍ](#)

[PLANTILLA EDUCADOR AQUÍ](#)

IV. Inscripción y entrega de Desafíos y Bitácoras.

La inscripción de los equipos de estudiantes y de educadores estará abierta entre el 20 de mayo de 2025 y el 20 de junio de 2025 a través de la página web:

www.schoolofthefuture.cl

El plazo de entrega del video documental se extenderá hasta el 12 de septiembre de 2025 para el hemisferio sur y hasta el 12 de octubre para el hemisferio norte.

V. Selección de Desafíos de estudiantes y Bitácoras de educadores.

Los estudiantes y educadores que realicen los videos documentales que mejor se ajusten a las etapas de desarrollo expuestas en estas bases, y que contengan contenido audiovisual cuidadosamente preparado, podrán participar de manera remota y/o presencial en The School of the Future 2025.

La selección de los videos documentales del hemisferio sur se comunicará el 19 de septiembre y la selección para el hemisferio norte será informada el 15 de octubre.

VI. Contacto.

reinaldo.marfull@cognita.com
carolina.bergamasco@cognita.com

Anexo

Desafío Imagina, Crea, Impacta – Descripción extendida de etapas.

Entender: Este paso se trata de aprender sobre el problema y las personas que lo tienen. ¡Es como ser un detective! Aquí hay tres tareas clave:

- Haz muchas preguntas para conocer realmente el problema. ¿Qué es? ¿Quién lo tiene? ¿Por qué es un problema? Habla con tus compañeros, profesores, familias y quienes trabajan en el colegio.
- Habla con las personas afectadas por el problema. ¿Cómo se sienten? ¿Qué necesitan? ¿Qué haría las cosas mejor para ellos?
- Mira y observa lo que hace la gente. A veces se puede aprender mucho simplemente viendo cómo interactúan las personas con las cosas y su entorno.

Enfocar: En este paso, tomas toda la información que recopilaste en el paso 'Entender' e intentas identificar la parte más importante del problema que quieres resolver. ¡Es como encontrar la pista principal! Aquí hay tres tareas clave:

- Comparte historias sobre lo que aprendiste al hablar con la gente y observarla. Esto ayuda a todos en tu equipo a comprender lo que descubriste.
- Busca patrones e ideas importantes en toda la información que has recopilado ¿Qué cosas siguen apareciendo? ¿Qué parece más importante para las personas con las que hablaste?
- Decide el problema principal que quieres resolver. Intenta formularlo como una pregunta que comience con "¿Cómo podríamos...? Esto te ayuda a concentrar tus esfuerzos. Por ejemplo, en lugar de decir "El aula está desordenada", podrías preguntar: "¿Cómo podríamos hacer que sea más fácil para los estudiantes mantener el aula ordenada?".

Idear: Esta es la parte divertida donde se te ocurren muchas ideas diferentes para resolver el problema en el que te has enfocado. ¡Es como una lluvia de ideas! Aquí hay tres tareas clave:

- Piensa en tantas ideas como puedas, ¡incluso las tontas o extrañas! No te preocupes todavía si son buenas o malas, simplemente anota muchas ideas. Recuerda, en la lluvia de ideas, no hay "malas ideas".
- Comparte tus ideas con tu equipo y escucha también sus ideas. Construir sobre las ideas de los demás puede llevar a soluciones aún mejores.
- Esboza o describe tus ideas rápidamente. Puedes dibujar imágenes, escribir descripciones breves o incluso representar cómo funcionaría tu solución. Un equipo que intentaba enseñar historia local esbozó una idea de aplicación para iPad.

Probar y Mejorar: En este paso, tomas tus mejores ideas y creas versiones sencillas de ellas (prototipos) para probarlas y ver qué funciona y qué no. Luego, utilizas lo que aprendes para mejorar aún más tus ideas. ¡Esto se llama iteración! Aquí hay tres tareas clave:

- Construye un modelo o dibujo sencillo (prototipo) de tu idea. Podría estar hecho de papel, cartón o cualquier cosa que tengas disponible. ¡No necesita ser perfecto! Un prototipo te ayuda a mostrar tu idea a otros.
- Muestra tu prototipo a la gente (especialmente a quienes tienen el problema) y pregúntales qué piensan ¿Qué les gusta? ¿Qué se podría mejorar? No tengas miedo a las críticas